

MESTRADO EM SOCIOLOGIA
[ESPECIALIZAÇÃO EM CONTEXTOS, PRÁTICAS E POLÍTICAS CULTURAIS]

As cenas translocais da indústria japonesa de videojogos. Processos criativos, redes e diásporas no Norte de Portugal

Rodrigo Serra Pissarra Tato Diogo

M

2023



Rodrigo Serra Pissarra Tato Diogo

As cenas translocais da indústria japonesa de videojogos. Processos criativos, redes e diásporas no Norte de Portugal

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Sociologia, orientada pela Professora Doutora Paula Maria Guerra Tavares

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2023

Se tens um sonho, não esperes. Age. Uma das regrinhas da vida.

Axel, Kingdom Hearts II

Sumário

Declaração de honra	5
Agradecimentos	6
Resumo.....	7
Abstract	8
Índice de figuras	9
<i>Press START</i> . Introdução	10
1. <i>Echoes of an Elusive Age</i> . Para uma genealogia da indústria caseira dos videojogos japoneses	15
1.1. Terceira geração: a <i>NES</i> e um mapa para o funcionamento da indústria	15
1.2. Quarta geração: a Guerra dos Bits	17
1.3. Quinta geração: a <i>PlayStation</i> e o 3D conSOLIDado	21
1.4. Sexta geração: A continuação da dominância da Sony	24
1.5. Sétima geração: O declínio do <i>software</i> japonês e o realismo em <i>HD</i>	32
1.6. Oitava geração: Atribuições na Nintendo e a reconfiguração de velhos e novos géneros.....	40
2. <i>A Link Between Worlds</i> . Estado da arte para um olhar sociológico dos videojogos	43
2.1. <i>Art worlds</i> , Howard Becker e os primeiros passos narrativos	44
2.2. Os campos de Bourdieu e o <i>habitus</i>	53
2.3. As construções teóricas das cenas musicais e as suas compatibilidades com o mundo dos videojogos	58
3. Plano de trabalho e métodos	65
3.1. Adentramento ao trabalho de campo	66
3.2. A experiência do trabalho de campo	69
4. <i>Human Revolution</i> . Incursão empírica e interface com jogadores no Norte Litoral português	75
4.1. Os sujeitos de investigação da <i>Human Revolution</i>	75
4.2. Representações e quadros de interação	76
5. À procura de uma sociologia dos videojogos.....	95
5.1. <i>Boy, oh boy. The price of freedom is steep</i> . Identidade e riscos na modernidade (tardia) representada em <i>Final Fantasy VII</i>	95
5.2. <i>I'm sure all of us here are a little crazy</i> . As questões da sociedade japonesa em <i>Yakuza</i>	103
5.3. <i>You are held captive - a prisoner of fate to a future that has been sealed in advance</i> . Cognição, rebeldia e quotidiano nipónico em <i>Persona 5</i>	111

5.4. <i>Rules of nature!</i> Cultura americana, guerra e ameaça nuclear em <i>Metal Gear</i>	119
<i>Rumo a um POST-game. Considerações finais.....</i>	<i>136</i>
Referências bibliográficas	144
Anexos	162
Anexo A. Consentimento informado para os grupos focais	163
Anexo B. Guião Grupos Focais	165
Anexo C. Tabela da votação dos jogos.....	167
Anexo D. Tabela com as variáveis sociodemográficas dos participantes.....	169
Anexo E. Outros exemplos de jogos, colecionáveis e parafernália partilhadas por participantes	171

Declaração de honra

Declaro que a presente dissertação é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras de atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas de acordo com as normas de referenciação da APA 7ª edição. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

Porto, 17 de setembro de 2023

Rodrigo Serra Pissarra Tato Diogo

Agradecimentos

Tudo o que temos de decidir é o que fazer com o tempo que nos é dado.

J.R.R. Tolkien.

Em primeiro lugar, quero agradecer à Professora Paula Guerra, minha orientadora, pelo incondicional apoio e disponibilidade, pela compreensão, aconselhamento, estímulo e amizade que aumentaram e estimularam o desafio do meu projeto. Obrigado, Professora. Sem si, nada disto teria feito sentido. Estou-lhe eternamente grato. À Faculdade de Letras da Universidade do Porto, aos seus docentes e funcionários que desde 2018 acompanharam o meu percurso académico.

À minha família, sempre atenta e disponível, o meu eterno agradecimento. Saliento o meu irmão Francisco que me introduziu a este mundo que são os videojogos e com quem partilho tudo o que com ele se relaciona. À minha mãe pela presença constante e incentivo, tentando sempre fazer-me acreditar que posso mais do que imagino. Ao meu pai pelo apoio e interesse contínuo por este processo.

A todos os meus amigos, dentro e fora da faculdade, pelos momentos de leveza e diversão ao longo do último ano. Menciono, em particular, os meus amigos Miguel, Paulo, Daniel, Bárbara, Filipa, Nuno e Eduardo Silva por toda a sua ajuda e presença. Ao Eduardo Correia, que regressou recentemente após uma prolongada ausência física, mas que nunca desapareceu verdadeiramente.

A todos os participantes dos grupos focais, deixo também o meu agradecimento. Sem eles, certamente não teria sido possível realizar esta pesquisa. A toda a comunidade de fãs de videojogos japoneses na qual me insiro, pelo sentido de pertença, pelo sentido de ser jovem, pelo sentido de ser vida.

Resumo

O mundo dos videojogos é um fenómeno, além de marcadamente moderno, vasto nas suas implicações e verdadeiramente global. Há mais de quarenta anos que esta indústria tem trilhado o seu caminho na esfera cultural da atualidade, deixando, deste modo, um impacto com ramificações diversas. Os videojogos, como qualquer outra obra, revelam bastante sobre os seus atores, deixando assim pistas sobre o contexto de onde os mesmos originam. Um dos atores particularmente relevantes neste palco é a indústria japonesa, cuja cultura, obras e produções embrenharam-se firmemente na cultura popular dos dias de hoje. Assim, um dos eixos principais desta tese é não só enquadrar sociologicamente o mundo dos videojogos, mas também traçar a evolução da indústria japonesa neste universo. Um segundo eixo envolverá uma incursão empírica no Norte Litoral de Portugal, onde estabeleceremos diálogos com jogadores de videojogos japoneses. Com isto, procuramos compreender as dinâmicas intrínsecas à região relacionadas com os videojogos japoneses e descobrir quais são as obras mais presentes na consciência coletiva destes jogadores para, posteriormente, analisá-las à luz dos contributos sociológicos.

Palavras-chave: sociologia; cenas culturais; videojogos japoneses; Norte Litoral de Portugal

Abstract

The world of videogames is a phenomenon, besides being markedly modern, vast in its implications and truly global. For more than forty years, this industry has made its way into today's cultural sphere, thus leaving an impact with diverse ramifications. Video games, like any other medium, reveal a lot about their actors, thus leaving clues about the context from which they originate. One of the particularly relevant actors on this stage is the Japanese industry, whose culture, works and productions have firmly embedded themselves in today's popular culture. As such, one of the main axes of this thesis is not only to sociologically frame the world of video games, but also to trace the evolution of the Japanese industry in this universe. A second axis will involve an empirical incursion into the Northern Coast of Portugal, where we will establish dialogues with Japanese video game players. With this, we seek to understand the dynamics intrinsic to the region related to Japanese video games and discover which works are most present in the collective consciousness of these players so that we may later analyze them in the light of sociological contributions.

Keywords: sociology; cultural scenes; Japanese video games; Northern Coast of Portugal

Índice de figuras

FIGURA 1 Estante de Lúcio com múltiplos jogos, obras literárias diversas e colecionáveis	71
FIGURA 2 Estante de Luísa com múltiplos jogos, obras literárias diversas e colecionáveis	72
FIGURA 3 Réplicas das armas fictícias da franquia Kingdom Hearts, conhecidas como Keyblades .	73
FIGURA 4 Parte da coleção do participante Diogo, partilhada posteriormente com o investigador por Messenger	74
FIGURA 5 Cloud Strife de Final Fantasy VII, desenhado por Tetsuya Nomura	78
FIGURA 6 Irithyll of the Boreal Valley, localização de Dark Souls III	80
FIGURA 7 Yoko Taro em 2018 numa aparição pública	89
FIGURA 8 Cosplayers no Iberanime de 2020	90

Press START. Introdução

Na atualidade, múltiplas formas de entretenimento têm-se revelado partes constituintes da cultura popular global. Podemos incluir nesta categoria do entretenimento formatos tais como filmes, séries televisivas, literatura e música. Adicionalmente, incluímos também os videojogos que serão exatamente o nosso objeto de estudo. Ao mesmo tempo, como qualquer outro tipo de obra e produto cultural, os videojogos são criados por agentes sociais inseridos em diferentes tipos de sociedade, cada uma com os seus códigos, procedimentos e valores. Deste modo, a análise sociológica dos videojogos revelará coordenadas relevantes dos contextos sociais aos quais os criadores pertencem, permitindo, similarmente, evidenciar as singularidades dos videojogos enquanto veículos culturais.

Entre as diferentes indústrias culturais que subjazem aos videojogos, escolhemos explorar a indústria japonesa pela oportunidade de poder fazer o exercício que é tentar enquadrá-la, explicá-la e descrevê-la a partir de uma perspetiva ocidental. Esta proposta tem a sua origem, importa reconhecer, em dois fatores. Primeiramente, existe um gosto pessoal do investigador pelo mundo dos videojogos e, igualmente, pela cultura nipónica. Em segundo lugar, esta investigação representa uma oportunidade para introduzir os videojogos e as questões culturais, sociais e étnicas que estes representam no contexto das discussões e problematizações sociológicas.

Retomando as questões relativas ao nosso objeto de estudo, a indústria japonesa de videojogos usufrui de uma interação e sinergia consideráveis com outros formatos artísticos nipónicos, principalmente a *manga* e o *anime*. Deste modo, e reconhecendo o papel do Japão como um forte exportador e influenciador cultural, analisar a indústria japonesa resulta numa abordagem relativamente holística de algumas das tendências da cultura popular como um todo. O alcance que a cultura japonesa revela atualmente, e tem vindo a revelar desde o final do século passado, inclusive em Portugal, é o que nos conduz, exatamente, à nossa pergunta de partida: **Como é que o contexto e a (sub)cultura japonesa têm modelado e determinam as fruições e o consumo de videojogos emergentes nas últimas duas décadas no contexto do Norte Litoral de Portugal?**

Esta pergunta incorpora os eixos principais da nossa exploração: a sociedade e cultura japonesa como variáveis, os videojogos como um produto cultural central neste contexto e uma baliza espaço-temporal devidamente definida. Para responder a esta questão, foram estabelecidos alguns objetivos com a intenção de, além de isolar partes do fenómeno para o poder analisar, conseguir fazer um retrato holístico e completo do nosso objeto de estudo e destacar as sinergias entre as diferentes esferas do mundo dos videojogos. Assim sendo, vejamos os objetivos.

O primeiro situou-se no mapeamento do panorama da indústria de videojogos do Japão e delinear as suas respetivas cenas desde a sua afirmação na década de 1980. A indústria japonesa dos videojogos conta com mais de quatro décadas de história, tendo desenvolvido, assim, tendências, práticas, entidades e agentes que vieram a determinar as características particulares da indústria nipónica. Apesar de se dar primazia às configurações dos últimos 20 anos, é importante realizar um mapeamento íntegro. Aqui, procura-se fazer uma sócio história deste setor e oferecer os primeiros vislumbres das idiossincrasias japonesas no mundo dos videojogos. O segundo objetivo balizou-se em ilustrar a intensificação, a autonomização e a cristalização da indústria dos videojogos desde a sua afirmação. A indústria japonesa de videojogos revela um ímpeto económico, cultural e uma mobilização de agentes e atores impressionantes. Assim, destaca-se a pertinência de ilustrar as dinâmicas e movimentos (sub)culturais que lhe são intrínsecos.

O terceiro objetivo prendeu-se com o delinear o subcampo das criações artísticas/videojogos e seus protagonistas. Sendo este um fenómeno com uma amplitude considerável respeitável, é expectável que alguns criadores, artistas e personalidades, assim como as suas obras, surjam com um destaque diferente de outros. Ao traçar a socio história desta indústria e, como veremos mais à frente, através dos diálogos com outros jogadores, certas obras e os seus criadores serão analisados enquanto invólucros dos aspetos em análise. No quarto objetivo, destacamos a nacionalidade enquanto variável sociodemográfica relevante para a criação dos videojogos. A nacionalidade e a sociedade japonesa enquanto um fator determinante do processo criativo foi (e é) um dos pontos centrais da Dissertação. Isto é, como é que isto resulta na diferenciação dos jogos japoneses daqueles do resto do mundo. Finalmente, o quinto e último objetivo, almejou explicar e compreender as

materialidades e imaterialidades das criações artísticas/videojogos dando particular relevo às questões diaspóricas e (sub)culturais que lhe são inerentes. As questões materiais dizem respeito a aspetos mais tangíveis, tais como sensibilidades mecânicas, design artístico e preferências narrativas. As questões imateriais, por sua vez, passam por nuances temáticas e abordagens dos tópicos que podem necessitar uma análise mais dedicada para compreender intimamente.

Através da nossa incursão empírica, que envolverá posteriormente a análise dos resultados com os nossos grupos focais e um olhar aprofundado de certos videojogos, serão postas à prova algumas hipóteses teóricas e são estas que guiam a nossa pesquisa. Assim, esta estrutura de objetivos levou-nos ao esboço de um quadro hipotético orientador da nossa pesquisa – que se assume como alicerce base desta tese. A nossa primeira hipótese reside na constatação de que os videojogos japoneses são vistos como um meio autónomo de entretenimento e se cristalizem em diversas esferas da vida dos atores sociais do nosso objeto de estudo, tais como, trabalho, estudo, lazer, relações de amizade, relações amorosas, entre outras. São, então, um fenómeno social total nas esferas que engloba. Uma segunda tendência hipotética concretiza-se na asserção de que os videojogos são alvo de diferenciação e de distinção por parte de quem os consome-receciona-usufrui, isto é, os atores sociais residentes no Norte litoral de Portugal que usufruem e vivem em torno dos videojogos operam uma escolha com base nas características diferenciadas endógenas dos videojogos, tais como género de videojogo, os criadores do artefacto e sua reputação, o país e a cultura de origem e a base tecnológica.

Consequentemente, a fruição e o consumo de videojogos japoneses encontra-se interrelacionada com as características sociográficas dos atores sociais aí implícitos, nomeadamente, a idade, o género, as qualificações escolares e profissionais, a cultura de origem, a classe e a fração de classe a que pertencem e o local de residência - evidenciando a força dos trajetos sociais dos nossos sujeitos de investigação na sua ancoragem e vivência aos videojogos, identidade e cultura japonesas – não descurando a modernidade global em que nos encontramos emersos.

Outra esfera hipotética concretiza-se na defesa prévia de que a fruição e o consumo de videojogos japoneses constituem uma esfera de sociabilidade proximal de cooperação marcada pelo local, translocal e virtual no Norte Litoral de Portugal,

constituindo uma(s) cena(s) lúdica, sociabilitária e afetiva com forte ímpeto e relativamente uniforme que se foi reforçando ao longo das duas últimas décadas.

No que toca à estrutura da tese, o nosso primeiro capítulo consubstancia-se numa genealogia da indústria caseira (ou seja, as consolas jogadas em casa e não portáteis) dos videojogos japoneses e a sua inserção no circuito global que são os videojogos. Este capítulo é crucial para delimitar a terminologia usada regularmente ao longo do resto desta tese e descrever certas práticas e tendências que vão ser referenciadas continuamente. Este capítulo está fortemente associado ao primeiro objetivo da investigação e, por outro lado, auxilia indiretamente na concretização dos demais objetivos.

Focando-nos no segundo objetivo, temos o segundo capítulo, no qual apresentamos o estado da arte. Neste capítulo, será feita uma contextualização do mundo dos videojogos, especificamente a indústria japonesa, nos moldes de três pilares teóricos da sociologia. Ou seja, procurar-se-á enquadrar o objeto de estudo nos alicerces sociológicos de Howard Becker e a sua descrição dos mundos artísticos, nos de Pierre Bourdieu através dos campos artísticos e na configuração teórica das cenas como elaboradas por uma variedade de autores pós-subculturais. Com este capítulo, procura-se demonstrar a viabilidade teórica dos contributos da disciplina da Sociologia quando se trata de analisar os videojogos. O terceiro capítulo atuará como um esclarecimento das abordagens metodológicas empregues para esta tese a nível da incursão empírica. Aqui, exporemos os formatos de recolha de dados manobrados, as experiências e momentos particulares ao longo do trabalho de campo e a apresentação de alguns obstáculos e, igualmente, aspetos surpreendentes.

O quarto capítulo da tese envolve uma análise extensiva dos resultados obtidos através da incursão empírica e a descrição de certas tendências observadas no que toca aos sentimentos, às experiências e às opiniões/representações dos participantes sobre o objeto de estudo. Tendo em conta as perguntas e as categorias de análise que formaram o nosso guião, este é um exercício holístico na medida em que são abordadas todas as questões relevantes para os cinco objetivos; notavelmente, os depoimentos dos jogadores entrevistados serão cruciais para o quarto e quinto objetivo. O quarto capítulo, assim como o terceiro, são fulcrais para responder à nossa pergunta de partida.

Por fim, o quinto capítulo envolve uma análise aprofundada dos videojogos mais discutidos pelos jogadores que protagonizaram a incursão empírica. Especificamente, serão analisados à luz da sociologia quatro títulos da indústria japonesa. O intuito, aqui, passa por demonstrar a viabilidade da leitura temática, material e imaterial destes videojogos (selecionados democraticamente através da incursão empírica) com o filtro sociológico, enquanto conjugamos os aspetos pertinentes dos capítulos anteriores para formular análises o mais holísticas possível. Finalmente, apresentaremos, de forma propedêutica, as principais conclusões e perspetivas de abordagem e continuidade futura deste trabalho.

Let's-a go!

Super Mario, Super Mario Bros.

1. *Echoes of an Elusive Age.* Para uma genealogia da indústria caseira dos videojogos japoneses

Delimitar um ponto de começo para a análise da história dos videojogos pode ser uma tarefa mais ou menos complexa, dependendo dos objetivos em mente. Enunciar exaustivamente todos os marcos históricos, tecnológicos, consolas que já existiram e todas as entidades e agentes envolvidos é, efetivamente, difícil. Mas estamos a precipitarmo-nos, talvez, um pouco; não estabelecemos ainda um corte para a análise genealógica dos videojogos. Enfatiza-se que isto é diferente de estabelecer um corte cronológico para o nosso objeto de estudo, o que já foi explicitado). Foi no ano de 1983 que o mundo dos videojogos (especialmente as consolas caseiras, mercado este dominado pela empresa americana Atari) sofreria um violento *crash* na América do Norte (Gallagher & Park, 2002: 72). A proposta é analisar a cronologia desde 1983, o ano em que ocorreu o *crash*, até sensivelmente o ano 2020. Falaremos mais do mercado caseiro de consolas japoneses, mas mencionar-se-á as consolas portáteis quando pertinentes, assim como os esforços do mundo ocidental. É importante reconhecer que os videojogos já existiam antes de 1983 no formato caseiro e, especialmente, nas *arcades*/arcadas.

No entanto, como muitas das fundações modernas começaram nesta geração, apelidada a “terceira”, esta é vista como uma das mais importantes para a análise do panorama atual (Beren, 2022: s/p). Esta importância deve-se às decisões de *design* e táticas empresariais da Nintendo (das quais explicaremos em maior detalhe). Com esta genealogia ilustraremos o percurso da indústria ao longo deste período e identificar os aspetos que contribuíram para o seu estado atual.

1.1. Terceira geração: a NES e um mapa para o funcionamento da indústria

Já no início dos anos 1980, o Japão mostrava-se capaz de competir com o mercado americano; a Nintendo afirmou-se como uma das maiores empresas de videojogos,

graças a *Donkey Kong* e a sua linha de jogos portáteis, os *Game & Watch*. Ademais, a empresa Namco produziu os extremamente bem-sucedidos *Pac-Man* e *Space Invaders* (Donovan, 2010; Gallagher & Park, 2002: 71). Ou seja, mesmo antes de 1983, tanto a Nintendo como outras empresas já tinham feito esforços concretos e impactantes na indústria. Foi com o lançamento da *Nintendo Entertainment System* (NES), e da *Master System* da Sega que as duas produtoras de consolas iriam estabelecer uma primeira competição e colocar no mapa diversas equipas de desenvolvimento. Entre as quais se destacam a Square-Soft, a Chun-Soft, a Capcom e a Konami e a grande maioria dos jogos destas foram lançados na NES exclusivamente. A Atari, enfraquecida pelo *crash* de 1983, e a Sega, que se via com dificuldades em distribuir jogos capazes de combater uma Nintendo com cada vez mais ímpeto, revelaram-se rivais pouco perigosos:

A Nintendo controlava algures entre 86 a 93 por cento do mercado pelo fim de 1987. Aquando da altura que a Sega tinha vendido 100,000 Master Systems, a Nintendo já tinha vendido mais do que 2 milhões de unidades da NES e a diferença só se alargava. A Nintendo tinha melhor noção do mercado e mais dinheiro para publicitar (Kent, 2001: 360).

A consola da Nintendo usufruiu de um enorme sucesso no mercado americano e japonês por diversos fatores. Os videojogos disponíveis na consola eram um fator relevante por detrás disto. Por outro lado, havia outros aspetos relacionados com as decisões empresarias e culturais da Nintendo no mercado americano após o *crash*. São nestas que encontramos a planta que ditou, em muitíssimos aspetos, o desenrolar da indústria até à era presente. De acordo com Gallagher & Park (2002: 73) e Persson & Medin (2009: 30):

- A Nintendo controlou de perto a produção dos cartuchos (as cassetes que contêm o jogo) da sua consola para evitar a pirataria e limitou o número de jogos que cada produtora podia lançar por ano. A intenção era evitar a estagnação devido a uma oferta excessiva de videojogos e manter um certo nível de qualidade nos jogos, um dos fatores que contribuiu fortemente para o *crash* (Newman, 2004: 45). Esta decisão foi um contraste notável com a gerência da Atari. Adicionalmente, a Nintendo criou um método através do qual podia gerar escassez de jogos. Assim, podia aumentar a procura e instigar entusiasmo nos consumidores quando os jogos mais desejados voltassem a circular;

- A Nintendo proibiu as produtoras que recebessem a sua licença para lançar um jogo na NES de relançar o mesmo jogo noutras consolas durante um período inicial de dois anos. Esta política contribuiu para uma monopolização do *software* produzido;
- Seriam as próprias produtoras as responsáveis por venderem os jogos para os quais recebiam as licenças, e não a própria Nintendo. Assim, o risco para a Nintendo foi mitigado caso um dado jogo se revelasse um fracasso comercial. Sendo a Nintendo a derradeira opção para distribuir jogos no mercado caseiro após o *crash*, as produtoras concordaram com estes termos e condições;
- A Nintendo apostou noutros canais de comunicação para expandir a sua marca e imagem. Investiu em *cartoons*, filmes, cereais de pequeno-almoço, uma revista oficial intitulada “*Nintendo Power*” e parafernália diversa para tornar os seus jogos e personagens mais populares.

Não é possível discutir o impacto da Nintendo sem falar da personagem Super Mario. Além de ter uma forte trilogia na NES, a personagem recebeu também um *cartoon*, um filme *live action* e quantidades impressionantes de *merchandising* à sua volta: “O impacto de *Super Mario Bros* foi enorme e deu uma volta completa à indústria dos videojogos. Foi a primeira genuína estrela da indústria dos videojogos e pode ter sido essencial para a mesma sobreviver o *crash* dos meados dos anos 1980” (Persson & Medin, 2009: 29-30).

1.2. Quarta geração: a Guerra dos Bits

O final dos anos 80 e o virar da nova década vieram perigar o reinado da Nintendo. Em 1989, duas consolas foram lançadas que ultrapassaram largamente as capacidades tecnológicas da NES: a *Sega Genesis* (conhecida como *Mega Drive* no Japão e na Europa) e a *Turbo-Grafx 16* da NEC. A segunda, apesar de ser uma máquina poderosa e relativamente popular no Japão, nunca conseguiu capturar verdadeiramente o resto do mundo. Entre múltiplos fatores: destaca-se o *timing* infeliz da sua estreia, sendo esta era altamente competitiva, e as políticas da Nintendo ainda estarem em vigor, o que

feriu a biblioteca de jogos que compunham a consola (Persson & Medin, 2009: 34). A *Genesis* causou, efetivamente, um tremendo impacto na indústria. A nova consola da Sega contava com capacidades gráficas e sonoras muito além da NES, um forte leque de videojogos e, talvez o mais importante para esta discussão, manobrou estratégias de *marketing* muito agressivas contra a sua rival. Mais, a companhia encontrara por fim um rival que conseguia fazer frente à mascote da Nintendo: no verão de 1991, os jogadores conheceram pela primeira vez o icónico ouriço-cacheiro azul, *Sonic The Hedgehog*:

A Sega trabalhou arduamente para que as pessoas notassem a velocidade e o poder tremendos do sistema, o quão *fixe* era comprar uma Genesis. Ao mesmo tempo, o preço foi reduzido e incluíram *Sonic The Hedgehog*, a sua primeira *killer app*, no pacote (Persson & Medin, 2009: 35).

A Sega teve dois anos em que competiu quase exclusivamente contra a NES, anos estes em que conseguiu, de facto, abalar a dominância da Nintendo: a *Genesis*, muito simplesmente, era mais rápida, contava com *Sonic* e um catálogo de jogos em geral muito apelativos. No Natal de 1991, a Nintendo lançaria no mercado norte-americano a *Super Nintendo* (ou *Super Famicom* no Japão em 1990), o que despoletou uma competição acesa entre as duas companhias que duraria quase uma década. Este período ficou conhecido como “The Bit Wars” (Persson & Medin, 2009: 37; Therrien & Picard, 2015). Este título alude aos processadores das consolas: a NES corria a 8bits e a *Genesis* a 16bits; como veremos mais à frente, muito do marketing durante os anos 1990 focava-se no número de bits que a consola tinha. Destacam-se entre estas a *Turbo-Grafx16* e a *Nintendo 64*. Até alguns jogos passaram a incorporar o número de bits das consolas nos seus títulos, como *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) e *Star Fox 64* (Nintendo, 1997). A retórica do marketing nesta época não era excessivamente complicada; mais bits, o que quer que estes fossem, traduziam-se em melhores jogos:

Em 1989, a literacia informática entre indivíduos mais jovens variava muito na América do Norte. Mas qualquer fã de videojogos que liam esta revista na altura devia estar a arder com antecipação pelas novas tecno-maravilhas que surgiam no horizonte. Até dos menos entendidos de tecnologia era esperado que forjassem uma ideia muito clara nas suas mentes “Eu quero uma consola 16 bit”. O que quer que isso signifique (Therrien & Picard, 2015: 3).

É de notar que esta estratégia não foi favorável em todas as circunstâncias. Desviemos a atenção da Nintendo e da Sega durante apenas um momento e avancemos

até 1993: o lançamento da última consola caseira da Atari, a *Jaguar*; tecnicamente, esta é uma consola de quinta geração. A *Jaguar* apresentou-se como a primeira consola de 64 bits e o seu slogan era, até, “*Do the math*” (Persson & Medin, 2009: 39). A realidade era diferente: através de processos tecnológicos intrincados, a consola podia de facto processar jogos a 64 bits, mas a arquitetura interna da máquina era confusa para os desenvolvedores. Simplesmente, era muito difícil criar jogos para a *Jaguar* (Gallagher & Park, 2002: 76). Deste modo, os jogos que tiravam partido das capacidades máximas da consola eram raros. O problema não foi necessariamente que os jogos eram de fraca qualidade. Eles só não eram muito mais impressionantes do que aqueles que se encontravam na *Genesis* e na *Super Nintendo*. Produzi-los para a *Jaguar* não se revelou economicamente eficiente (Persson & Medin, 2009: 39). Este será o nosso primeiro exemplo concreto de que uma tecnologia mais impressionante não é quanto basta para proliferar na indústria dos videojogos. Com a Atari posta de fora da competição, a batalha entre a Nintendo e a Sega continuou.

Retomemos então a questão da *Super Nintendo*. Por detrás da nova consola da Nintendo estava uma preocupação com um *upgrade* tecnológico que possibilitasse uma competição mais igualitária com a Sega (Persson & Medin, 2009: 36). Em quase todas as categorias, apesar de ambas serem máquinas 16 bit, a *Super Nintendo* foi superior à *Genesis*. No entanto, devido à proximidade nas capacidades entre ambas, para além de outros fatores, o valor intrínseco de cada consola era comparável.

Partindo agora para uma nova década, a Nintendo arrancou os anos 90 com algumas dificuldades devido à chegada da *Genesis* e à pressão sofrida pelas produtoras. As restrições que colocara anteriormente foram contestadas pelas equipas responsáveis por diversos jogos. Isto, de certo modo, forçou a Nintendo a adotar posições mais consensuais em relação à produção dos cartuchos e à exclusividade dos jogos nas suas consolas (Gallagher & Park, 2002: 74). Graças a esta alteração dos contratos, a Sega pôde contar com mais fontes de talento para os jogos na sua nova consola, o que lhe foi extremamente favorável para o arranque do seu novo sistema de 16 bits.

Como mencionado anteriormente, a *Super Nintendo* era tecnicamente uma máquina mais poderosa, salvo alguns parâmetros muito específicos. A exceção mais importante foi o seu processador (ou *CPU*) que era, efetivamente, menos rápido que a *Genesis* (Baker, 2022: s/p). A Sega explorou no seu marketing esta vantagem

tecnológica, onde apresentava a *Genesis* como uma consola veloz e excitante e a *Super Nintendo* como o exato oposto. No entanto, as capacidades da *Super Nintendo* e a sua biblioteca de jogos começaram lentamente a equilibrar a competição. A qualidade gráfica e sonora, igualmente, tornava-se mais clara quando um jogo era lançado nas duas consolas.

Para combater esta diferença tecnológica, a *Sega* apoiou-se em dois periféricos para a *Genesis*: a *Sega CD* e a *Sega 32X*. A primeira consistia num leitor de CDs capaz de demonstrar *Full Motion Videos* (FMVs) como cinemáticas narrativas ou até interativas. Ambas, de modo geral, fracassaram no mercado, devido ao preço elevado e o fraco apoio da *Sega* para a produção de jogos nestes periféricos (Oliver, 2022: s/p). Mais, devido ao anúncio da sua próxima consola, a *Sega Saturn*, o incentivo para os adquirir tornou-se ainda menor. Curiosamente, a Atari criou também para a *Jaguar* um leitor CD, mas este fracassou por motivos similares. Relevante será notar que não havia muitos jogadores com uma *Jaguar* no primeiro lugar para usar este leitor (Persson & Medin, 2009: 44).

Havia também uma diferença importante na “filosofia” por detrás dos jogos exclusivos que protagonizaram cada consola. Havia uma abundância em ambas as consolas de certos géneros: jogos de plataforma, como *Mario*, *Sonic* e *Donkey Kong Country* (Rare), e também jogos de ação e aventura como *The Legend of Zelda* e *Shinobi* (Sega). A *Genesis* apostou mais nos jogos de luta e de desporto que eram, geralmente, mais dinâmicos e com bastante ação no ecrã. Aqui podemos citar jogos como *Streets of Rage* (Sega) e *Road Rash* (Electronic Arts). A *Super Nintendo* contou com mais jogos que davam relevo aos elementos fantasiosos, narrativos e cinemáticos. (Farquhar, 2021: s/p). Evoluindo das suas origens da NES, damos como exemplo os *Final Fantasy*, *Metroid* (Nintendo) e *Dragon Quest* (Enix). É verdade que na *Genesis* se podiam encontrar jogos deste género, como é o caso de *Phantasy Star II*, produzido pela própria Sega. Do mesmo modo, foram lançados para a *Super Nintendo* jogos como *Killer Instinct* (Rare, 1995), um frenético jogo de luta, mas a composição da biblioteca destas consolas era intrinsecamente distinta quanto aos seus exclusivos.

Quando a estadia no mercado destas consolas terminou, a *Super Nintendo* acabou por ser a consola mais vendida (Persson & Medin, 2009: 37), mas isto não se traduz necessariamente numa perda por parte da Sega: “A quarta geração foi marcada

pelo desafio bem-sucedido da Sega ao domínio da Nintendo. (...) Não surpreendentemente, o legado da força da Nintendo, junto à inovação bem-sucedida da Sega, resultou num empate” (Gallagher & Park, 2002: 74).

Apesar de a Nintendo ter formalmente ganho esta competição contra a Sega (Baker, 2022: s/p; Farquhar, 2021: s/p), a segunda provou que a primeira não era invencível e que havia sim espaço para mais atores competirem no mercado das consolas caseiras. De facto, isto provou-se ainda mais verdadeiro na próxima geração, a quinta, com a chegada da Sony à indústria.

1.3. Quinta geração: a *PlayStation* e o 3D consOLIDado

A quinta geração teve o seu começo em 1993, ainda no auge da era 16 bit; não com a *Jaguar* do subcapítulo anterior, mas sim com outra consola: a *3DO* da Panasonic. Apesar de tecnologicamente impressionante, o preço que a Panasonic praticava para a *3DO* era alto, à volta dos 700 dólares, em comparação aos 150 a 200 da Nintendo e da Sega (Gallagher & Park, 2002; Persson & Medin, 2009). Os consumidores preferiram continuar com os seus sistemas 16 bit, mesmo após a Panasonic ter reduzido substancialmente o preço da *3DO*. A consola estava de facto à frente do seu tempo e tinha inovações tecnológicas relevantes, mas aqui temos o segundo exemplo demonstrativo de como a tecnologia não é suficiente na indústria (Persson & Medin, 2009: 38).

De facto, nenhum protagonista nesta geração surgiria do mundo ocidental, pelo menos no que diz respeito ao mercado caseiro de consolas. A Nintendo e a Sega retomaram os seus esforços, agora para entrarem no mundo virtual a três dimensões, mas não seria mais um duelo entre dois rivais. Na quinta geração, teriam de combater contra um novo competidor: a Sony e a sua *PlayStation*. Curioso será apontar que a *PlayStation*, na sua génese, começou como uma parceria entre a Sony e a Nintendo: um leitor de CD que atuaria como um periférico para a *Super Nintendo*, semelhante à *Sega CD* e à *Jaguar CD*. Contudo, as negociações entre as duas empresas não correram como esperado e o periférico nunca chegou a materializar-se (Lai, 2015: s/p).

Das três, a Sega foi a primeira (por uma questão de poucas semanas) a lançar o seu sistema de quinta geração, no final de 1994. Apesar de um preço inicial muito elevado e o contínuo sucesso do mercado 16 bit, a *Saturn* saiu-se bem inicialmente. Isto deve-se, em particular, a um dos jogos de lançamento, *Virtua Fighter*, um porte de um jogo de arcade muito popular (Persson & Medin, 2009: 39-40; Kent, 2001: 502). No entanto, este sucesso foi de curta duração. Na sua pressa para impedir que a *PlayStation* saísse antes da *Saturn* no mercado americano, a Sega acelerou a produção. Apesar de o ter conseguido, por uma semana, desta vez, no território norte americano, houve uma séria escassez de jogos. dado que não houve uma atenção mais deliberada para a esfera dos produtores. Isto acabou por ferir a reputação da consola no processo (Persson & Medin, 2009: 40). Ao mesmo tempo, a *PlayStation* não só contava com uma biblioteca mais robusta de jogos, tendo conseguido assegurar um apoio das produtoras antes do seu lançamento, mas também tinha duas vantagens distintas: a *PlayStation* lia CDs e utilizava cartões de memória removíveis para guardar o progresso nos jogos (Gallagher & Park, 2002: 74 e 75). Esta segunda escolha de design tornar-se-ia padrão na indústria.

Com o tempo, a lista de jogos disponíveis na *PlayStation* tornou-se outro fator de distinção: entre os exclusivos *Crash Bandicoot* (Naughty Dog), *Gran Turismo* (Polyphony Digital), *Tekken* (Namco), *Silent Hill* (Konami), *Spyro* (Insomniac), por exemplo, e franquias que fizeram a sua transição para a consola da Sony como *Final Fantasy*, *Dragon Quest* (Enix) e *Metal Gear* (Konami), o apelo para o consumidor era considerável. Mesmo assim, muitas franquias pararam tanto na *Saturn* como na *PlayStation*, tal como o estreante *Resident Evil* (Capcom), *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997), *Tomb Raider* (Core Design) e *Street Fighter* (Capcom).

Final Fantasy VII, lançado no começo de 1997, foi em si mesmo um fator importante para as vendas da consola e responsável não só pela sua maior popularização (Persson & Medin, 2009: 40), mas também foi o videojogo que cristalizou a presença do *Japanese Role-Playing Game* no mundo ocidental (Kent, 2001: 542), sendo reconhecido pelo próprio arquiteto da *PlayStation*, Ken Kutaragi, como um impulsionador da indústria (Park, 2020: s/p). Se *Final Fantasy VII* cristalizou o *JRPG*, então *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) cristalizou o género de ação furtiva (ou *stealth game*). Mais, o seu uso de cinemáticas compridas, atuação vocal com elevados valores de produção e enredo complexo delimitaram o esquema para o jogo moderno

convencional (Stanton, 2015: s/p). Entre uma linha de exclusivos mais atraente, melhor *marketing* e a versatilidade do CD, a *PlayStation* dominou a *Saturn* não só inicialmente, mas também a longo prazo, apesar de ter algumas virtudes tecnológicas a seu favor no campo 2D (Person & Medin, 2009: 40).

Terá ficado mais ou menos claro que a Sega, nesta geração, não conseguiu o mesmo destaque da anterior. Não obstante, resta-nos ainda uma questão: como é que equacionamos a Nintendo nesta análise? Antes do lançamento desta consola, a Nintendo lançou um sistema “intermédio” de 32 bits em 1995, a *Virtual Boy*. A Nintendo publicitava-a como uma máquina ambiciosa de realidade virtual portátil, mas o seu lançamento foi o primeiro fracasso da empresa neste texto: os jogadores alegavam dores de cabeça, desconforto ao jogar e a biblioteca de jogos não impressionou (Kent, 2001: 515).

Com estes entraves, poderia ser expectável que a *Nintendo 64* não se revelasse como bem-sucedida. Contudo, e muito pelo contrário, esta usufruiu de uma forte receção, especialmente na América do Norte: “O lançamento americano da Nintendo 64 foi mais fenomenal do que o no Japão. (...) Após esperar mais do que um ano para que a Nintendo revelasse a nova consola, os media tornaram-se um cúmplice deliberado e o evento chegou às notícias nacionais” (Kent, 2001: 537)

A relativa falta de desenvolvedores não parece ter ferido a qualidade aparente da biblioteca da *Nintendo 64*. Uma grande porção dos jogos mais aclamados da consola foram produzidos pela própria Nintendo, tais como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) e *Majora's Mask* (2000), *Star Fox 64* e um dos títulos que foi lançado com a consola, *Super Mario 64*. *Super Mario 64* é visto como o primeiro jogo a executar com mestria a transição do jogo de plataforma para o mundo 3D (Kent, 2001: 530) e o fator mitigante principal da pouca oferta de jogos no lançamento da consola (Hutchinson, 2013: s/p). *Ocarina of Time* recebe condecorações similares por ter feito o mesmo no género de ação e aventura, sendo o jogo mais bem cotado no site *Metacritic*, com uma pontuação de 99/100 (Metacritic, 2023). Mais (tal como *Final Fantasy VII*), foi colocado no *World Video Game Hall of Fame* como parte do *The Strong National Museum of Play* (The Strong National Museum of Play, 2022).

No entanto, apesar da qualidade dos jogos não ser questionada, foi questionada sim a *quantidade* de jogos na consola (Kent, 2001: 538): o total não chega aos 400 jogos

na *Nintendo 64*, enquanto a *PlayStation* conta com mais de 4000. Este foi um dos fatores que levou a um menor número de vendas em comparação à *PlayStation*, tendo esta vendido mais de 100 milhões de unidades mundialmente (Persson; Medin, 2009: 44). Apesar de ter vendido menos do que um terço da sua competidora, a sua razoavelmente boa biblioteca de jogos preservou não só a relevância da consola, mas também a Nintendo como um todo nesta geração. A empresa ainda controlava 40% do mercado em 1997, apesar de ter perdido terreno com a entrada da Sony com os seus 47%; a Sega, por sua vez, ficou com os sensivelmente 12% restantes (Kent, 2001: 558). Importa não ignorar também a dominância da Nintendo no mercado portátil com a *Gameboy*, com mais de 110 milhões de unidades vendidas entre 1989 e 1998 (Nintendo, 2023), onde a franquia *Pokémon* fazia considerável furor. Não obstante, a Sony conseguiu, efetivamente, não só destronar a posição de liderança da Nintendo na frente caseira, mas ao mesmo tempo colocar em perigo a Sega.

1.4. Sexta geração: A continuação da dominância da Sony

No final dos anos 90, temos o começo da sexta geração. A Sega, tal como na quinta, decidiu arrancar cedo: no final de 1998 para o Japão e em 1999 para o resto do mundo, a empresa lançou a *Dreamcast*. Entre o lançamento desta consola e o da *Nintendo 64* foram pouco mais do que dois anos de diferença. Esta consola de 128 bits foi construída com capacidades *online* imbuídas no design original, algo inovador na indústria (Kent, 2001: 559; Persson & Medin, 2009: 45). Efetivamente, a lógica inovadora da *Dreamcast* como um todo estendeu-se até à sua biblioteca, com o *Sonic Adventure* e a sequência, *Sonic Adventure 2* (Sonic Team, 1998 e 2001). Estes marcaram o salto do ouriço-cacheiro para a terceira dimensão. *Shenmue* (Sega, 1999), que também recebeu uma sequência em 2001, impressionou os jogadores pelos detalhes que o seu mundo aberto continha e por generalizar a mecânica do *Quick Time Event*, onde o jogador deve reagir rapidamente a acontecimentos no ecrã em momentos inesperados (Diver, 2014: s/p). Por fim, vale mencionar *Phantasy Star Online* (Sonic Team, 2000) que detém a honra de ser o primeiro *Role Playing Game* jogado *online* numa consola caseira (Furfari, 2010: s/p);

genericamente falando, o catálogo da *Dreamcast* possuía uma qualidade respeitável (Persson & Medin, 2009: 45).

A *Dreamcast*, apesar das suas vantagens e inovações, marcou a saída da Sega deste mercado. Combater em simultâneo a má reputação que a *Saturn*, a *32X* e a *Sega CD* deixaram nos jogadores foi duro (Persson & Medin, 2009: 45), mas tentar também contrariar a antecipação pela *PlayStation 2* resultou numa queda das vendas: (Kent, 2001: 563):

Durante os próximos dias, os jornais japoneses contavam todo o tipo de histórias sobre a PlayStation 2. Uma grande história era sobre um rapaz que tinha conseguido comprar uma PlayStation 2 e estava na sua bicicleta a voltar da loja quando dois estranhos passaram por ele de mota e tiraram-lhe o saco das mãos. (...) A mais estranha de todas eram relatórios de que o governo japonês determinara que a PlayStation 2 era um supercomputador capaz de guiar mísseis e que impuseram um limite na exportação das consolas (Kent, 2001: 570-571).

Em 2001, com a *PlayStation 2* já no mercado, após cortes no preço da consola e diversas promoções, a Sega cessou a produção da *Dreamcast* (Gallagher & Park, 2002: 76) e reestruturou a companhia para se focar na produção de *software* para as suas antigas rivais. Para colocar a questão temporal em perspetiva, a *Dreamcast* saiu do mercado alguns meses antes do lançamento da *Gamecube*, o sistema da Nintendo desta geração.

Os momentos que anteciparam o seu lançamento foram alvo de receções mistas: o *PlayStation Festival 2000* não foi tão bem-sucedido como se esperava. A demonstração dos jogos não impressionou e as queixas dos desenvolvedores em relação à dificuldade de programar para o sistema disseminaram-se para a esfera pública no formato de rumores (Kent, 2001: 569; Persson & Medin, 2009: 46). O começo da carreira da *PlayStation 2* no ano de 2000 foi um sucesso, mas confirmou inicialmente as dúvidas do público. Os jogos que estrearam com a consola não venderam tanto quanto a consola em si, cujo uso principal durante estes primeiros meses foi como leitor de DVDs para ver filmes como o *The Matrix* (Kent, 2001: 571). O ano de 2001 contribuiu consideravelmente para mudar esta situação. Nesse ano, foram adicionados à biblioteca da consola: *Final Fantasy X* (Square-Soft, 2001), *Devil May Cry* (Capcom, 2001), *Gran*

Turismo 3: A-Spec (Polyphony Digital, 2001), *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001), *Ico* (Team Ico, 2001), *Jak & Daxter* (Naughty Dog, 2001), *Silent Hill 2* (Konami, 2001) e *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001).

Nem todos ficaram exclusivos da *PlayStation 2* a longo prazo, como é o caso de *Grand Theft Auto*, *Metal Gear* e *Silent Hill*, mas enquanto eram, efetivamente, exclusivos, estes jogos criaram um grande apelo para a consola. Ademais, apesar de terem sido lançados perto do começo da vida útil da consola, alguns destes jogos foram variáveis importantes para o sucesso desta geração em si mesmos e a biblioteca da consola só continuou a crescer (Byrd, 2021: s/p). O terceiro *Grand Theft Auto* popularizou a franquia e seria seguido pelas sequelas *Vice City* (Rockstar, 2002) e *San Andreas* (Rockstar, 2004). *San Andreas*, através de todas as plataformas onde foi lançado, vendeu mais de 20 milhões (Good, 2011: s/p), sendo o jogo que mais cópias mobilizou nesta geração.

No que toca aos títulos estritamente exclusivos, *Ico* destacou-se pela sua abordagem minimalista e altamente artística no seu *design*. É um videojogo reconhecido como altamente influente na indústria, não só dos jogos, mas do entretenimento em geral, sendo até um dos jogos preferidos do cineasta Guillermo del Toro (Behan, 2021: s/p). A sua sequela espiritual, *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) - também um dos favoritos de del Toro - além de ser um sucesso crítico como o seu antecessor, contribuiu para a discussão coletiva dentro do mundo dos videojogos se os mesmos poderiam ser considerados arte, devido à sua história e mundo que envolvem o jogador emocionalmente (White, 2020: s/p). *Dragon Quest* viria finalmente para a Europa com o oitavo jogo, *Dragon Quest VIII: The Journey of the Cursed King*: o jogo foi elogiado pelos seus visuais, mundo repleto de segredos, atuação vocal inglesa de elevada qualidade e jogabilidade polida (Parkin, 2013: s/p). Indo do *Japanese Role Playing Game* clássico para o mundo da ação, *Devil May Cry* iniciou a franquia do mesmo nome em 2001, recebendo mais dois jogos na *PlayStation 2*. A série foi reconhecida por ser pioneira no género *Hack and Slash* ou *Character Action*, onde o foco incide num combate acelerado, reflexivo e que enfatiza as capacidades das personagens (Hovermale, 2019: s/p). *Devil May Cry* foi uma das inspirações para um exclusivo da Sony que teve a sua génese nesta consola, o ainda mais bem-sucedido *God of War* (Santa Monica Studio, 2005), cujo combate foi baseado neste jogo da Capcom (Reeves, 2021: s/p). Por fim, vale mencionar

o género do jogo de plataforma que não foi ignorado na consola. As trilogias *Jak & Daxter*, *Sly Cooper* (Sucker Punch) e *Ratchet & Clank* (Insomniac) são até hoje exclusivos da Sony e tiveram o seu começo nesta época.

Em suma, a variedade da biblioteca da consola, tanto exclusivos como títulos multiplataforma, e a relevância da mesma no palco da geração foram fatores impossíveis de negligenciar quando analisamos o sucesso desta consola: “Tal como a PS, a Sony havia conseguido cobrir todos os setores do mercado, desde os jogos simples de puzzle até aos jogos de desporto e dos jogos *family friendly* até jogos de ação estilosa” (Persson & Medin, 2009: 46). Entre o seu *software* e as vantagens previamente listadas (uso do DVD, compatibilidade com a primeira *PlayStation*), a *PlayStation 2* é a consola que mais unidades vendeu de todos os tempos: cerca de 158 milhões foram vendidas (Statista, 2023).

Em 2001, temos ainda as duas consolas que nos restam apresentar nesta geração. A sucessora da *Nintendo 64*, a *Gamecube* e a estreante da Microsoft, a *Xbox*.

A Nintendo GameCube havia sempre sido um sistema que se destacava muito do resto do mercado. (...) A Nintendo optou pelo design de uma lancheira com um aspeto pateta com uma literal alça que saía das costas e um comando que não tinha os analógicos mais recentes, mas que era um pedaço de perfeição coordenada (...) que o público podia reconhecer facilmente após verem uma vez (Kaliroff, 2021: s/p).

Enquanto esteve no mercado, a receção da *Gamecube* foi mista. A verdade (e isto é aplicável para, essencialmente, o começo dos anos 2000 como um todo) é que o cenário dos videojogos estava a mudar. Além dos mesmos estarem a ficar cada vez mais impressionantes e complexos a um nível tecnológico, os jogadores estavam também a mudar; ou, melhor será dizer, a *amadurecer*. É possível apontar para uma crescente tendência na seriedade dos jogos ainda na era 16 bit e na quinta geração, com os jogos da franquia *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid* e *Silent Hill*. Os anos 2000, todavia, marcou uma viragem mais acentuada.

Olhemos para exemplos práticos: o terceiro *Grand Theft Auto*, um jogo que se destaca pelos seus temas adultos e controversos revolucionou o mundo aberto 3D; a sua sequência, *San Andreas*, foi o jogo mais vendido da geração. Com isto em mente, vejamos a franquia *Jak & Daxter* que teve o seu começo como um jogo de plataforma

colorido e vibrante. O primeiro jogo não ultrapassou em seriedade aquilo que se podia encontrar em *Super Mario*. Já a sua sequência, *Jak II* (Naughty Dog, 2003) apesar de uma jogabilidade extremamente similar à do primeiro, é radicalmente diferente no seu tom e apresentação. Em *Jak II*, é incorporada uma cidade aberta, missões com veículos, armas de fogo variadas e um protagonista mais agressivo: elementos inspirados por *Grand Theft Auto*. Esta enunciação é importante para clarificar um aspeto: os jogos com tons mais joviais e alegres, independentemente da qualidade e do género, não eram aquilo que os jogadores procuravam mais no novo milénio. Apesar da grande mudança na direção, *Jak II* foi muito bem recebido, tal como o primeiro (Duckworth, 2021: s/p). Como é que esta mudança no consumo afetou a Nintendo e a *Gamecube*?

Os problemas na performance comercial começaram com o seu design externo. Entre a utilização do roxo como a cor primária, o design quadrado e a pega traseira, a consola ficou apelidada como “a lancheira roxa” (Asarch, 2022: s/p), uma alcunha que refletia o apelo mais juvenil da máquina em comparação à *PlayStation 2* (e, como veremos, também em comparação à *Xbox*). Como foi explicitado anteriormente, os gostos dos jogadores estavam a mudar, mudança esta que não favoreceu muito a decisão da Nintendo de continuar a apelar a um setor demográfico mais jovem. Pelo menos quando olhamos apenas para o *design* da máquina. Este apelo é apenas *parcialmente* confirmado quando analisamos de perto a biblioteca que a *Gamecube* ofereceu.

Indo contra a tradição estabelecida até então, a *Gamecube* não arrancou com um *Super Mario* tradicional. Em vez disso, os jogadores que compraram a consola assim que saiu puderam experimentar *Luigi's Mansion* (Nintendo, 2001): um jogo mais exploratório onde o irmão mais novo de Mario caça fantasmas numa mansão. O jogo foi bem recebido, tanto a nível de vendas e crítica (Stone, 2021: s/p), mas não foi exatamente o sucesso estrondoso que *Super Mario 64* havia sido cinco anos antes. A *Gamecube* deixaria o canalizador italiano brilhar, eventualmente, com o lançamento de *Super Mario Sunshine* (Nintendo, 2002). O jogo mostrou evoluções patentes, quer seja a nível gráfico ou mecânico; contudo, sofreu deste *timing* infeliz, uma indústria que estava a mudar rapidamente e onde o jogo de plataforma não conseguia reinar com tanta força se não introduzisse alguma mudança que apelasse aos novos gostos. Posto mais simplesmente, foi um jogo de alta qualidade que vendeu muito bem, mas cujo

impacto na altura foi limitado devido à “fadiga” do género: “(...) Eles tinham uma visão para o futuro que assentava no passado, mas não conseguiram exatamente acertar em cheio como conseguiram milagrosamente nas décadas anteriores” (Laib, 2022: s/p).

Em 2002, foi lançado *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2002). Os jogadores abandonaram a terra firme e, estilisticamente, mais séria dos *Zelda* anteriores, para explorar o alto mar num mundo marcadamente *cartoon*. Muitos fãs ficaram desapontados, de novo, com a tendência juvenil que a Nintendo revelava nesta geração; este desapontamento foi ainda mais impactante devido a uma *tech demo* lançada em 2000 que mostrava um trailer conceitual do que um *Zelda* mais realista poderia ser na *GameCube* (Totilo, 2013: s/p). Indo ao encontro, de certo modo, à receção de *Super Mario Sunshine*, *Wind Waker* foi também aclamado pela crítica e gozou de vendas fortes, mas não teve o mesmo destaque revolucionador que *Ocarina of Time* teve na geração anterior.

Existem exceções claro, como *Super Smash Bros. Melee* (HAL Laboratory, 2001), a sequência do jogo original de 1999 na *Nintendo 64*. Um jogo de luta *crossover* (várias franquias da Nintendo são representadas no jogo, desde *Zelda*, *Mario* e *Pokémon*), notável pelo seu ritmo frenético e elenco impressionante na época. *Melee* viria a ser o jogo mais vendido da plataforma e mantém-se popular atualmente graças à sua forte cena competitiva, sendo considerado um dos títulos mais importantes de sempre no género de jogo de luta (Williamson, 2022: s/p).

Até então, a *Gamecube* parece mais ou menos confirmar, através dos seus jogos, todas as reticências apresentadas anteriormente (especialmente, quando estes são os jogos que representam algumas das séries principais da Nintendo). Façamos então de outros títulos e outras séries, tais como *Metroid* e *Resident Evil* que mostram o outro lado da moeda. A franquia voltou com ímpeto na *Gamecube* na forma de *Metroid Prime* (Retro Studios, 2002) e *Metroid Prime 2: Echoes* (Retro Studios, 2004). O estúdio americano responsável por estes títulos decidiu abandonar a perspetiva 2D e reestruturou o *design* labiríntico dos jogos originais para uma perspetiva de primeira pessoa. O resultado foram dois jogos altamente condecorados e apreciações centradas nos gráficos detalhados, atmosfera envolvente e inovações que trouxe à franquia; o primeiro *Metroid Prime* detém no site Metacritic uma nota média de 97/100 (Metacritic, 2023).

Resident Evil é uma série que também se destacou na *GameCube*. A franquia pauta-se, entre outros aspetos, pela sua violência gráfica: sangue, desmembramentos e mortes violentas fazem parte da estética da franquia. A presença de *Resident Evil 2* na *Nintendo 64*, tal como os primeiros *Mortal Kombat* (Midway) e *Killer Instinct* na *Super Nintendo*, contrastou com a imagem amigável e familiar típica da empresa. Assim, o mesmo se aplica à presença em força da franquia na *Gamecube*: demonstra que a *Nintendo* estava disposta a apresentar títulos mais violentos e sérios. No que toca a reconhecimentos críticos, *Resident Evil 4* revolucionou o paradigma do jogo de ação e de *Survival Horror* e aperfeiçoou o tiroteio na terceira pessoa (a perspetiva está nas costas da personagem com uma mira, tipicamente, feita por cima do ombro). Estabeleceu, quase sozinho, os moldes para um tipo de jogo popular até aos dias de hoje; mais, um tipo de jogo que iria dominar a geração que seguirá: “Talvez, então, estes não seriam tanto os contornos do que se aproximava no futuro como era o floreado final no fim de uma era: um jogo que disse “faz lá melhor!”, sabendo que mais ninguém tinha a competência ou os recursos para o fazer” (Schilling, 2022: s/p).

Em última análise, e em contraste particular com a *PlayStation 2*, a *GameCube* acabou por oferecer, todavia, menos em termos de variedade, quantidade e funcionalidades alternativas. Quando foi descontinuada em 2007, a consola vendeu um pouco menos do que 22 milhões, uma diferença muito grande em comparação à máquina da Sony (Asarch, 2022: s/p).

Chegamos, finalmente, à *Xbox* da Microsoft. A consola foi a primeira do mundo ocidental desde o lançamento da *Jaguar* em 1993, marcando assim o regresso da América do Norte ao mercado de consolas. A consola foi anunciada por Bill Gates no ano de 2000, com promessas de que seria muito mais poderosa que a *PlayStation 2* e que iria transformar o consumo de entretenimento eletrónico (Persson & Medin, 2009: 47 e 48). A indústria como um todo mostrou dúvidas face à aposta da Microsoft. O *design* espaçoso da consola e a robustez do comando não foram bem recebidos – tanto que, no Japão, foi lançado uma versão menor para acomodar as mãos, em média, mais pequenas da população.

Ainda assim, o lançamento da consola foi relativamente bem-sucedido (Persson & Medin, 2009: 48), graças a títulos de qualidade como *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001), *Project Gotham Racing* (Bizarre Creations, 2001) e *Dead or Alive 3* (Team Ninja,

2001). *Halo* e *Halo 2* (Bungie, 2004) iniciaram a franquia que se viria a tornar o maior exclusivo de todos da Microsoft e, também, uma das mais importantes na indústria. Ambos os jogos foram passos importantes para estabelecer a dominância que seguiria nos próximos anos do género *First Person Shooter* (FPS) e, também, a dominância da *Xbox* no *multiplayer online* graças a serviços como a *Xbox Live* (McKean, 2021: s/p).

Estes não foram os únicos destaques na *Xbox*. *Ninja Gaiden* (Team Ninja, 2004), que teve o seu começo na *NES*, fez a sua transição para o 3D. Apesar de ser um jogo japonês, permaneceu exclusivo alguns anos na consola americana, onde desfrutou de fortes vendas e críticas muito favoráveis e é lembrado como um dos melhores jogos do género *Hack and Slash* (Ayon, 2017: s/p). Por fim, temos *Fable* (Big Blue Box Studios, 2004) e *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda, 2002). Ambos são *Role Playing Games*, mas destacáveis por motivos distintos. *Fable* foi elogiado pela sua jogabilidade, o sistema de escolhas morais dado ao jogador e os detalhes no seu mundo, preenchendo, assim, um perçecionado vácuo da *Xbox* no que tocava ao *RPG* mais fantasioso: vendeu mais do que 1 milhão e meio de unidades (Frisina, 2018: s/p). Já *Morrowind*, o terceiro na clássica franquia *The Elder Scrolls*, foi muito aclamado pelo seu expansivo e libertador mundo aberto, assim como por impulsionar os jogadores a descobrirem por si mesmos (Pechalin, 2022: s/p).

Apesar de oferecer muito em termos de poder, variedade de jogos e serviços *online*, a *Xbox* não conseguiu capturar o mercado do mesmo modo que a *PlayStation 2*; especialmente o mercado japonês, que não foi cativado pela biblioteca marcadamente ocidental. Vendeu um pouco mais que a *Gamecube*, à volta dos 24 milhões de unidades, mas também ficou longe da *PlayStation 2* (Fanneran, 2021: s/p). Não obstante, o esforço da Microsoft provou que a empresa tinha potencial para uma geração seguinte e a capacidade para produzir *hardware* e *software* de qualidade. Em suma, apesar de prestações dignas da Nintendo e da Microsoft, a Sony emerge, uma vez mais, como a campeã.

1.5. Sétima geração: O declínio do *software* japonês e o realismo em *HD*

No final de 2005, a Microsoft deu início à sétima geração com o lançamento da *Xbox 360*. Durante sensivelmente um ano, a *360* não teve de competir com nenhum sistema novo, apenas os da geração anteriores. A *PlayStation 2* continuou, efetivamente, a ser um sistema popular durante muitos anos, graças a títulos como *God of War II* (Santa Monica Studio, 2007) e *Shin Megami Tensei: Persona 4* (Atlus, 2008) que foram lançados com a *PlayStation 3* já no mercado. De facto, a *PlayStation 3* foi a próxima máquina a ser lançada, em novembro de 2006. O sucesso das duas últimas gerações não foi tão imediato para esta nova consola, e isto explica-se por motivos que antecedem o lançamento. Primeiramente, o preço da consola foi extremamente elevado, tendo sido lançada a 599\$. Mais, as demonstrações públicas das capacidades da consola e os títulos de lançamento não apelaram muito aos consumidores (Sanchez, 2014: s/p).

Isto levou os jogadores a gravitarem mais para a *360*, que, entretanto, já tivera um ano para construir a sua biblioteca com títulos como *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006) e o exclusivo *Gears of War* (Epic Games, 2006). Devido à arquitetura interna complexa da *PlayStation 3*, muitos jogos multiplataforma acabaram por ter uma *performance* melhor na *360*, tendo levado algum tempo para os desenvolvedores conseguirem aproveitar ao máximo a máquina da Sony.

A Nintendo, após a *GameCube*, decidiu abordar esta geração de um modo diferente. Ao invés de, metaforicamente, batalhar o fogo com fogo e construir uma consola *HD* poderosa dedicada aos jogadores mais maduros, decidiu apostar numa faixa demográfica mais casual e familiar. A Nintendo iria competir com as outras empresas através da não competição. Ao mesmo tempo, foi repensada a forma como as pessoas interagem com os videojogos: isto levou a Nintendo a basear a *Wii* num esquema de controlo nos movimentos físicos dos jogadores (Persson & Medin, 2009: 52-53). Um dos títulos de lançamento, *Wii Sports* (Nintendo, 2006), estava predicado exatamente nisto, na interação mais lúdica com o jogo e os jogadores em conjunto. Assim, a *Wii* revelou-se bastante popular: “Nos meados de 2006 a procura era tão elevada que as lojas não conseguiam assegurar um número suficiente de consolas para os fins-de-semana na época das festividades” (Persson & Medin, 2009: 53).

Em relação aos exclusivos, os da 360 continuaram a construir sobre o que funcionara na geração anterior. A série *Forza* (Turn 10 Studios) apresentou-se como uma forte rival de *Gran Turismo* e a já referenciada série *Gears of War*, que teve uma trilogia na 360, foi altamente aclamada e elogiada pela história, campanha *single-player* e, também, pelo seu *multiplayer online* (Smith, 2019: s/p). Nesta era, foram lançados mais dois jogos na série *Fable*. *Fable II* (Lionhead Studios, 2008), em particular, foi muito condecorado pelo seu mundo aberto e a expansão que trouxe à fórmula do jogo original, inclusive a continuidade nas ações dos jogadores ao longo da história (Frisina, 2018: s/p). Esta última característica em particular, a continuidade do impacto das escolhas tomadas pelos jogadores, é algo em comum com a trilogia *Mass Effect* (BioWare), que permaneceu um exclusivo da 360 durante bastante tempo. É impossível não mencionar a série *Halo* quando se discute a 360. *Halo 3* (Bungie, 2007) foi um dos eventos mais antecipados na indústria, até então, e o jogo em si foi louvado pelo seu design, valores de produção, componente *online* e história (Bramwell, 2017: s/p).

Começar-se-á a tornar evidente, quiçá, um padrão. Com a 360, a Microsoft focou-se, pelo menos nesta primeira etapa, em aperfeiçoar o que tinha feito corretamente na geração anterior, criar uma dinâmica *online* bem desenvolvida e satisfazer os jogadores leais às franquias exclusivas. Por outro lado, o *First Person Shooter* começou a dominar cada vez mais nesta geração. Além de *Halo*, destacam-se os jogos *Call of Duty* (Activision) e *Battlefield* (Electronic Arts) que, apesar de multiplataforma, foram incrivelmente populares nesta consola pela sua componente *online*. Outras franquias multiplataforma que se popularizaram nesta altura foram *BioShock* (2K), *Far Cry* (Ubisoft), *Assassin's Creed* (Ubisoft), *Batman: Arkham* (Rocksteady) e *Fallout* (Bethesda). As duas primeiras são também *First Person Shooters*, mas todas são, sem exceção, produzidas pelo mundo ocidental. Dois dos maiores jogos desta geração, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) e *Grand Theft Auto V* (RockStar, 2013) são ambos jogos de mundo aberto ocidentais. Um é um *Western Role Playing Game* de alta fantasia e o segundo foca-se mais na condução e na ação, claramente diferentes no que representam. Não obstante, esta época foi pautada pela popularidade dos *designs* mais ocidentais: isto inclui jogos de tiros, tanto na primeira como na terceira pessoa e o mundo aberto.

De certa maneira, esta popularidade origina no amadurecimento que os jogadores experienciaram na geração anterior. A seriedade temática e a complexidade mecânica permaneceram nesta era, mas evoluíram para unirem a estas componentes um realismo gráfico e uma tonalidade de cores, também, mais sóbria: um contraste notável quando olhamos para os videojogos japoneses, tipicamente coloridos e, regularmente, dotados de uma estética remanescente da *manga* e do *anime*. Mais, o mundo aberto e o *Western Role Playing Game* apelam ao gosto adquirido dos jogadores pela liberdade, pela escolha e pela customização, face ao *Japanese Role Playing Game* que se caracteriza mais pela construção das suas personagens em relação à história intrincada. Esta diferenciação não é só pela origem geográfica dos jogos:

Os JRPGs tendem a ter personagens com um guião fixo e pré-estabelecidas (como Cloud de *Final Fantasy VII*) que oferecem pouco espaço para customizar (...) dado que uma grande parte do enredo já foi escrito à volta destas personagens. WRPGs, por outro lado (...) tendem a providenciar uma narrativa com um fluxo mais livre e com muitos caminhos alternativos e ramificações (Ommen, 2018: 29).

Em relação à *PlayStation 3*, esta albergou muitos dos títulos listados anteriormente, como *Call of Duty*, *Far Cry*, *Assassin's Creed* e *BioShock*, mas encontravam-se nela, igualmente, muitos exclusivos. Os estúdios que tanto proliferaram nas consolas anteriores, como a Naughty Dog, Insomniac e Sucker Punch, não abrandaram na *PlayStation 3* e parecem confirmar, de novo, a dominância do *software* ocidental durante estes anos.

Quase que respondendo a *Gears of War*, a Naughty Dog lançou *Uncharted: Drake's Fortune* (2007), um jogo de ação e aventura com elementos de *Third Person Shooter* e de puzzle, remanescente de *Tomb Raider*. Esta parecença levou alguns jogadores na *Internet* a chamarem o jogo de *Dude Raider*, devido ao protagonista Nathan Drake ser um homem, em oposição a Lara Croft (Seeto, 2013: s/p). *Uncharted* gerou uma trilogia na consola de jogos muito estimada pela indústria. O segundo jogo, *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009), é considerado por muitos como um dos melhores jogos desta geração (Langshaw, 2013: s/p). A Naughty Dog também foi responsável por um outro título revolucionário na *PlayStation 3*: *The Last of Us* (2013),

um *Third Person Shooter* com elementos de furtividade e de *survival horror*, é dos jogos mais premiados de todos os tempos, especialmente pela caracterização das suas personagens e a história emocionante (Kunzelman, 2023: s/p).

A *Insomniac* continuou os seus esforços com a série *Ratchet & Clank* nesta consola, mas criou uma propriedade intelectual nova com a trilogia *Resistance*. Os três jogos são *First Person Shooters* ambientados num mundo alternativo e apocalíptico. A *Sucker Punch*, por fim, abandonou *Sly Cooper* para se focar em *Infamous* (2009) e *Infamous 2* (2011), jogos de mundo aberto que se destacam pela mecânica vasta de superpoderes elétricos do protagonista. Indo ligeiramente contra o padrão, destacam-se *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) e *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), jogos cinematográficos e com vários finais, dependendo das decisões do jogador. Até aqui, podemos ver as similaridades na oferta de ambas as consolas: uma dominância dos mesmos géneros por equipas ocidentais. Como aludido anteriormente, o estilo e a jogabilidade patente nos videojogos japoneses estavam a sofrer quedas de popularidade: o *Japanese Role Playing Game*, por exemplo, com quantidades pesadas de texto e, por vezes, obtuso nas mecânicas, estava a perder o protagonismo que até então tivera em todas as gerações passadas (Rivera, 2020: s/p).

Final Fantasy XIII (Square-Enix, 2009), por exemplo, não foi tão aclamado como *Final Fantasy X* ou *XII* (Square-Enix, 2006) e estar, pela primeira vez, disponível numa consola da Microsoft pouco fez para a sua reputação. Foi acusado de ter uma estrutura muito linear e restritiva no que toca à exploração do seu mundo, um combate demasiado automatizado e uma história difícil de acompanhar (Alexandra, 2020: s/p). Podemos, agora, perceber como este tipo de críticas ressoam ainda mais alto numa geração tão dedicada à experiência da liberdade, à construção de uma narrativa pessoal e ao mundo expansivo: características que encontramos em *Western Role Playing Games* como os da Bethesda – os *Fallout* e os *The Elder Scrolls* –, e mais dificilmente, em títulos japoneses desta época (com exceções, evidentemente, como veremos mais à frente). Esta exposição do modo como o mundo ocidental ganhou uma crescente relevância é importante, apesar de nos estarmos a desviar do tema principal desta investigação. Importa, no caso, para entender duas coisas. A primeira é que a indústria japonesa não se encontra numa bolha onde não reage e não é afetada por alterações globais. Em segundo lugar, os gostos dos jogadores oscilam e as produtoras caminham tanto na

direção destes gostos tanto quanto os jogadores caminham na direção dos tipos de oferta no mercado. Posto isto, procuremos retomar o foco específico desta tese e vejamos os videojogos de sucesso que foram produzidos pelas produtoras japonesas. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Konami, 2008), por exemplo, é um exclusivo que motivou muitos consumidores a adquirirem uma *PlayStation 3*. Vendeu cerca de 6 milhões de cópias (Alexander, 2014: s/p). *Guns of the Patriots* é visto como um culminar da excelência narrativa pela qual a série é conhecida e, também, um aperfeiçoamento das suas mecânicas (Welsh, 2015: s/p).

O *Japanese Role Playing Game*, apesar de ter sofrido uma recessão em popularidade nesta época, continuou a ser um género capaz de produzir jogos de qualidade. *Tales of Vesperia* (Namco Tales Studio, 2008) foi um exclusivo da 360 no mundo ocidental, ao passo que o Japão também recebeu uma versão na *PlayStation 3*; já esta consola recebeu, também em 2008, *Valkyria Chronicles* (Sega), reconhecido pela sua combinação de elementos táticos, estratégicos e de *Third Person Shooter* (Dean, 2016: s/p). O *JRPG* mais celebrado da consola, no entanto, é provavelmente *Ni no Kuni: Wrath of the White Witch* (Level-5, 2011). As suas sequências animadas foram produzidas pela *Studio Ghibli*, a equipa responsável por filmes como *A Viagem de Chihiro* (2001), *O Meu Vizinho Totoro* (1988) e *Princesa Mononoke* (1997), algo que favoreceu o jogo em termos de destaque artístico. Graças a uma forte receção crítica e comercial (tendo ultrapassado em 2014 a marca do milhão de cópias vendidas), *Ni no Kuni* resultou num certo *boost* da popularidade do *JRPG* clássico (Cook, 2014: s/p).

O género *Hack and Slash* manteve-se saudável nesta geração, graças a *Devil May Cry 4* (Capcom, 2008), mais jogos na franquia *Ninja Gaiden* e a estreante *Bayonetta* (PlatinumGames, 2009). Criado pelo diretor do primeiro *Devil May Cry*, *Bayonetta* foi louvado pela personagem titular, uma forte referência na representação feminina dentro dos videojogos, pela sua direção de arte e sistema de combate (Jenkins, 2014: s/p). A *PlatinumGames* produziu também *Metal Gear Rising: Revengeance* (2013) que será um título analisado em detalhe no capítulo 5.

Em relação à *Wii*, devido à sua arquitetura e esquema de comandos, esta consola, muito simplesmente, não era capaz de correr a grande maioria destes jogos sem uma performance comprometida ou alterações substanciais nos seus portes. Mais, como foi enunciado anteriormente, a Nintendo, através da *Wii*, estava a apelar a um

setor demográfico mais casual, familiar e menos *hardcore* com os jogos que oferecia. Jogos como *Wii Sports* e a sequência *Wii Sports Resort* (Nintendo, 2009), *Mario Kart Wii* (Nintendo, 2008), *Wii Fit* (Nintendo, 2007), entre outros, inserem-se mais na categoria do *multiplayer* familiar ou entre amigos e em experiências mais interativas para promover algum exercício físico. Isto não quer dizer que estes jogos não foram bem-sucedidos ou que não venderam bem. Pelo contrário, jogos como *Wii Sports* venderam mais de 80 milhões de cópias, *Mario Kart Wii* aproximou-se dos 40 milhões e *Wii Sports Resort* ultrapassou os 30 milhões (Grimes, 2023: s/p). Não obstante, muitos títulos condecorados, para além de variados nas experiências que ofereciam, chegaram sim a esta consola.

Seguindo nas passadas do seu antecessor, *Super Smash Bros. Brawl* (Sora, Ltd., 2008) trouxe o *cross-over* ambicioso da Nintendo para a *Wii*: foi nomeado o melhor jogo de luta no ano em que saiu pela *Academy of Interactive Arts & Sciences* (AIAS, 2008) e excedeu os 13 milhões em vendas (Grimes, 2023: s/p). Fãs de *The Legend of Zelda* puderam por fim jogar o *Zelda* realista e sombrio que tanto desejavam, graças a *Twilight Princess* (Nintendo, 2006). Anunciado na *E3* de 2004, o *trailer* do jogo causou absoluto furor na plateia e foi pautado pela presença do veterano Shigeru Miyamoto, o criador de inúmeras franquias da Nintendo, como *Mario*, *Zelda* e *Donkey Kong*. O *design* visual do mundo e das personagens, especialmente de Link, apelou muito aos jogadores da altura, tendo-se inspirado na estética da trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis* de Peter Jackson (2001-2003), contribuindo assim para a sua atratividade no mundo ocidental. Lançado na estreia da *Wii*, *Twilight Princess* recebeu inúmeros prémios de *Game of the Year* por diversas publicações, sendo elogiado pela sua história e os refinamentos que fez à fórmula clássica de *Zelda* (Totilo, 2016: s/p). Cinco anos mais tarde, a Nintendo fechou 2011 com mais um título na franquia, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Um jogo que serviu como a história de origem da saga, *Skyward Sword* distingue-se pela banda sonora totalmente orquestrada, uma caracterização nova para a personagem titular, a princesa Zelda e a implementação total dos *motion controls* na experiência. Contudo, algumas críticas foram direcionadas à sua estrutura linear (Vasquez, 2021: s/p).

Se *Super Mario Sunshine* poderá não ter deixado um legado tão forte como expectável, o mesmo não pode ser dito do duo *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007) e

a sequência *Super Mario Galaxy 2* (Nintendo, 2010). Ambos detêm uma média ponderada de 97% na *Metacritic*, sendo, portanto, dois dos melhores jogos cotados de sempre no *site* (*Metacritic*, 2023). Ambos são louvados pelo *level design*, ambientação, música orquestrada, jogabilidade e direção de arte; mais, são apreciados também por trazerem uma profundidade temática inédita à franquia, graças à galáxia e o cosmos como pano de fundo (Benfell, 2022: s/p). Ainda com a *Wii* em mente, e reforçando a ideia de que o gênero não tinha morrido, importa referenciar o *JRPG Xenoblade Chronicles* (Monolith Soft, 2010). Com elementos de ficção científica, um combate em tempo real e complexidade narrativa surpreendente, *Xenoblade Chronicles* é descrito como um dos melhores *JRPG* da geração e o seu sucesso levou à criação de uma nova franquia (Linneman, 2020: s/p).

Após estes esforços criativos, alterações nas procuras dos jogadores e dinâmicas novas de mercado, como é que se revelam as estatísticas finais para esta geração? De acordo com o *site* Statista, a *Xbox 360* vendeu 85.8 milhões de unidades e a *PlayStation 3* 87.41 milhões (Statista, 2023). De acordo com o mesmo *site*, a *Wii* vendeu 101 milhões de unidades, a mesma estatística reportada pela própria Nintendo (Statista, 2023).

No que toca à competição entre a Microsoft e a Sony, a nível numérico, estes valores representam essencialmente um empate. A liderança da 360 nos primeiros anos devido ao serviço *online* superior, um lançamento no mercado mais cedo e os primeiros exclusivos terem sido mais atraentes acabaram por serem contrariados pelos progressos da sua rival e decisões pouco produtivos por parte da *Microsoft*. Querendo combater a popularidade dos *motion controls*, tanto a Sony como a Microsoft criaram sistemas para as suas consolas que utilizavam esta tecnologia: o *PlayStation Move* e o *Kinect*. Contudo, a Microsoft acabou por não apostar tanto na mobilização de exclusivos para a sua consola após o *Kinect*, apoiando-se nos títulos já disponibilizados na máquina. Já a Sony, apesar da introdução do *Move*, não ignorou a atratividade que os exclusivos de qualidade podiam gerar numa consola: “Olhando para trás, muitos dos jogos que definiram aquela era só se encontravam na PS3 e, neste aspeto, a popularidade póstuma do sistema é compreensível” (Constantine, 2019: s/p).

A Nintendo, apesar de não ter competido em pé igualitário a nível tecnológico, ultrapassou ambas as consolas em termos de vendas, sendo, portanto, a consola caseira mais vendida da geração. Desta vez, será difícil apontar para verdadeiros campeões e

perdedores. A Nintendo teve a consola mais vendida, mas não estava a competir verdadeiramente com as outras máquinas; não tinha as mesmas capacidades tecnológicas, nem os mesmos jogos multiplataforma. Mais, tentou apelar a um público que, até então, nem se dedicava tanto aos videojogos como os públicos da 360 e da PlayStation 3, tendo conquistado esse setor do mercado. Já as máquinas HD da Sony e da Microsoft, apesar das suas diferenças, tiveram valores finais muito próximos e fizeram progressos importantes na indústria, mesmo que em setores diferentes.

Nesta geração, por fim, é importante falar ainda da saga *Souls* (From Software) enquanto um *output* criativo do Japão. *Demon's Souls*, lançado em 2009, é um JRPG de ação com um foco no seu combate e exploração de dificuldades notáveis, a customização elevada da personagem principal e progressão críptica. A sequência, *Dark Souls* (From Software, 2011) construiu sobre esta fórmula inicial e introduziu algumas novidades. Ao passo que o reino de Boletaria de *Demon's Souls* era explorado através de regiões individuais e separadas entre si, Lordran de *Dark Souls* é um ambiente quase totalmente contínuo, vasto e interconectado, incentivando uma exploração não linear. Em ambos os jogos (e, também, nos restantes da franquia) existem finais alternativos, dependendo das escolhas e ações dos jogadores.

A nível narrativo, os *Souls* são minimalistas e interpretativos, mas conectam-se tematicamente. *Demon's Souls*, no caso, é mais distinto em comparação à trilogia que o seguiria. Contudo, todos partilham a característica de poucos aspetos serem esclarecidos explicitamente e deixarem em aberto o significado de certos eventos. Detalhes específicos sobre o mundo devem ser descobertos através de conversas opcionais, descrições de equipamentos e, por fim, pistas deixadas na arquitetura ou no próprio *design* dos ambientes, aspeto que será discutido um pouco mais no capítulo 4. O impacto de *Demon's Souls* em 2009, enquanto exclusivo da Sony e como jogo em geral, foi indubitavelmente grande, mas o seu legado assenta mais no papel que desempenhou como o progenitor de um novo género, o *Soulslike*, e o precursor de *Dark Souls*: “*Demon's Souls* é o originador de uma quantidade gigante das características patentes que muitas pessoas associam agora a *Dark Souls*. Estranho, lindo e subvalorizado, *Demon's Souls* é uma besta curiosa, obscurecida pelo nevoeiro do tempo e da ambição” (Allen, 2019: s/p).

Adicionalmente, *Demon's Souls* surgiu numa geração onde os jogos lançados estavam cada vez mais a perder o seu desafio, especialmente, em comparação aos títulos da década dos anos 1980: um jogo lançado em 2009 que não tinha a opção de alterar o nível da dificuldade, com mecânicas tão punitivas e um desafio tão amargo era, de facto, muito raro (MacDonald, 2010: 1, Donnelly, 2021: s/p). Devido ao refinamento da fórmula do jogo anterior e, igualmente, uma maior exposição graças a ter sido lançado na *PlayStation 3*, na *360* e nos computadores, *Dark Souls* é dos jogos mais celebrados de todos os tempos: na *Golden Joystick Awards* de 2021, o jogo foi votado como o melhor jogo alguma vez criado, sendo condecorado pelo seu *world design*, a mitologia criada como pano de fundo e pelo modo como os seus temas de ultrapassar dificuldades e obstáculos ressoaram com os jogadores a um nível mecânico e narrativo: “Como tal, vamos estar a falar de Dark Souls daqui a outros 10 anos, e daqui a outros 10 anos depois desses outra vez. Em Dark Souls, é nos dito que a história se repete a si mesma. Mas, na realidade, nunca haverá um jogo como este de novo” (Donnelly, 2021: s/p).

1.6. Oitava geração: Atribulações na Nintendo e a reconfiguração de velhos e novos géneros

No final de 2012, a oitava e a nossa última geração (daquelas em análise para esta tese, a nona teve o seu início em 2020) começou com a iniciativa da Nintendo graças ao lançamento da *Wii U*, o primeiro sistema *HD* da mesma. Apesar do seu nome, o funcionamento desta consola era diferente: além de ser compatível com os comandos e jogos da antecessora, a *Wii U* faz uso de uma espécie de *tablet* para os seus jogos. Alguns podem ser jogados totalmente através deste ecrã ou o mesmo é usado para informações complementares ao jogo, como o mapa ou o inventário. No que toca às consolas principais da Nintendo, a *Wii U* é geralmente considerada um fracasso pelo público, tendo vendido cerca de 13 milhões e meio. (Lisboa et. al, 2020: 1254). Sucintamente, aponta-se para uma relativa escassez de jogos em comparação às outras consolas de oitava geração, um *marketing* confuso que deixou certos consumidores com expectativas erradas e *hardware* datado para o ano de lançamento sem particulares

vantagens que o compensassem. No entanto, vale mencionar o sucesso de alguns jogos, como *Bayonetta 2* (PlatinumGames, 2014), *Super Smash Bros. For Wii U* (Bandai Namco Studios, 2014), *Xenoblade Chronicles X* (Monolith Soft, 2015) e *Mario Kart 8* (Nintendo, 2014).

A Sony, consistente na nomenclatura, lançou a *PlayStation 4* em novembro de 2015. Olhando para o seu progresso (que, aquando da escrita desta tese, ainda não terminou formalmente), é possível dizer que a Sony compreendeu os erros que cometera com a *PlayStation 3* e procurou apoiar-se nas suas melhores vantagens. Focando-se numa arquitetura mais acessível para a produção de jogos, um *design* focado em ser *consumer friendly* e capacidades tecnológicas significativas, a *PlayStation 4* tornou-se num verdadeiro sucesso: em março de 2022, a consola havia vendido 117 milhões de unidades, sendo a terceira máquina caseira com mais vendas (Romano, 2022: s/p).

Adicionalmente, o catálogo de exclusivos continuou forte: títulos como *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016), *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), o *remake* de *Shadow of the Colossus* (Bluepoint Games, 2018), *Spider-Man* (Insomniac, 2018) e *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020), entre muitos outros (Loveridge, 2023: s/p), criaram uma grande atratividade e incentivo para adquirir a consola. A biblioteca da *PlayStation 4* é, efetivamente, um dos motivos principais que levou à receção muito positiva da consola, devido a jogos que combinaram a inovação mecânica com uma cinematografia forte nas suas histórias (Yaden, 2022: s/p).

Vale notar que o *JRPG* mais clássico teve uma certa “renascença” nesta época: jogos como *Persona 5* (Atlus, 2016), *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 2020), *Nier: Automata* (PlatinumGames, 2017), o título que inspirou o nome deste capítulo, *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* (Square-Enix, 2017) e as iterações da franquia *Yakuza* (Sega) nesta geração foram sucessos críticos e comerciais (Rivera, 2020: s/p). Note-se, também, que esta renascença não travou o ímpeto dos *Western Role Playing Games*; *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) é dos jogos mais importantes desta geração, devido, exatamente, ao facto de aperfeiçoar os parâmetros popularizados neste género: a liberdade nas escolhas, o mundo aberto e opções variadas na conduta moral do protagonista (Maher, 2020: s/p). Destacam-se também jogos como *Dragon*

Age: Inquisition (BioWare, 2014) e *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) como *Western RPGs* de sucesso, mostrando, assim, que o sucesso de um gênero de jogo não implica a queda do outro.

A Microsoft, desta vez, não foi capaz de travar uma luta igualitária com a Sony. Em simultâneo com a *PlayStation 4*, a *Xbox One* foi lançada com resultados mistos (mas não foi, mesmo assim, um fracasso). O nome “*One*” vem do facto da máquina ter sido apresentada como um centro de multimédia completo, um sistema para várias funções (Cook, 2013: s/p). Apesar desta característica ter sido, efetivamente, valorizada, a *Xbox One* acabou por negligenciar um pouco a sua função enquanto consola; isto é, era menos poderosa que a *PlayStation 4*, limitando um pouco, deste modo, as conversões para jogos multiplataformas e reduzindo o incentivo para produzir exclusivos. Adicionalmente, os exclusivos da geração passada não impressionaram tanto, devido à fadiga de alguns géneros: nenhum *Fable* novo foi produzido para a *One*, por exemplo, e títulos como *Halo*, *Gears of War* e *Forza* não tiveram o protagonismo como os jogos disponíveis na *PlayStation 4* (Plante, 2020: s/p). Entre uma biblioteca de exclusivos pouco impressionantes, decisões menos do que favoráveis por parte da Microsoft e uma Sony que ganhava cada vez mais terreno, a *Xbox One* não alcançou números muito elevados: estima-se que foram vendidas 51 a 58 milhões de máquinas (Warren, 2022: s/p).

Chegámos a última consola da nossa genealogia e a nossa única máquina híbrida: a *Nintendo Switch*, lançada em março de 2017, é tanto um sistema caseiro como portátil, dado que o seu *tablet* consegue atuar independentemente de um monitor, ao contrário da *Wii U*. Em comparação a esse sistema, e em geral, a *Switch* tem vendido extremamente bem e destaca-se por ter sido, até à chegada da *Steam Deck*, a única do seu tipo: um sistema híbrido que conseguia correr os mesmos jogos que, até então, só consolas dedicadas ao setor caseiro conseguiriam (Kuchera, 2018: s/p). Mais, os seus primeiros anos foram marcados por uma linha de exclusivos muito impressionante, tais como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), *Mario Kart 8 Deluxe* (Nintendo, 2017), *Super Smash Bros. Ultimate* (Nintendo, 2018) e *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017). *Breath of the Wild*, em particular, representa um marco no género do mundo aberto, devido às suas inovações e detalhes mecânicos, sendo considerado um dos melhores jogos alguma vez feitos (Milne, 2017: s/p).

2. *A Link Between Worlds*. Estado da arte para um olhar sociológico dos videojogos

Analisar o mundo dos videojogos, mesmo quando o foco incide especificamente no contributo da indústria japonesa, é uma tarefa complexa. Como qualquer outro meio artístico, é um fenómeno social total (Mauss, 2003) que envolve atores, obras, símbolos, emoções e uma historicidade ampla. Deste modo, não é difícil cometer o erro de atomizar excessivamente o objeto de estudo ou, igualmente, fazer uma análise vaga e superficial. Por este mesmo motivo, o corte cronológico irá abranger os anos 2000 até à atualidade: com este espaço de 23 anos, podemos analisar uma indústria já evoluída, estabelecida e autónoma. Ao mesmo tempo, é uma indústria que irá sofrer várias mutações e evoluções graças ao desenvolvimento tecnológico, à utilização da *Internet* e outras plataformas digitais e alterações paradigmáticas nos gostos dos consumidores e nos paradigmas criativos.

Primeiro, importa recuar um pouco nesta primeira abordagem analítica, e compreender quais foram os contributos e as ferramentas acionadas para descrever este mundo dos videojogos. No que toca a emoldurar o estudo dos videojogos num filtro sociológico, temos como a nossa base três modelos: o *art worlds* de Howard Becker, os *campos artísticos* de Bourdieu e o conceito de *cenas* como é descrito pelas teorias pós-subculturais. O objetivo é transpor holisticamente certos aspetos de cada uma destas três abordagens e evidenciar as equivalências das mesmas com o mundo dos videojogos (e, também, as compatibilidades analíticas e sociológicas entre si). Começando pelo *art worlds*, Howard Becker decompõe diversos dos elementos constituintes dos mundos artísticos, categorizando-os enquanto os descreve. É importante ter em consideração que a obra foi publicada em 1982 e, como tal, encontramos algumas limitações quando a queremos aplicar ao mundo dos videojogos: não só pelo nosso objeto de estudo anteceder a publicação da obra, mas, ao mesmo tempo, por ser um fenómeno que proliferará bastante através dos novos meios de comunicação e a *Internet*, aspetos estes que procedem o trabalho de Howard Becker. Não obstante, várias das suas observações, enunciações lógicas e modelos gerais permanecem aplicáveis, tanto no contexto do

século XXI para os mundos artísticos que perduram desde sempre, mas, igualmente, para os videojogos. Para este capítulo, veremos alguns dos aspetos da obra e como nos auxiliaram neste esforço teórico.

2.1. *Art worlds*, Howard Becker e os primeiros passos narrativos

Nós achamos importante saber quem tem o dom e quem não tem porque nós concedemos às pessoas que o têm direitos especiais e privilégios. No extremo, o mito romântico do artista sugere que pessoas com tais dons não podem ser sujeitos aos constrangimentos impostos em outros membros da sociedade. (Becker, 1982: 14).

Os contributos de Howard Becker são, exatamente, os primeiros da tríade de influências que compõem este primeiro capítulo. O autor decompõe e isola vários dos elementos dos mundos artísticos, categorizando-as enquanto os descreve: o tipo de artistas que existem, como estes se estabelecem, a legitimação do estatuto do artista, os canais de produção e distribuição, as habilidades e saberes necessários para a criação artística, entre muitos outros. Uma das primeiras noções que Becker nos apresenta é um certo rompimento com a ideia romântica do artista solitário, sobrenaturalmente talentoso e autoridade máxima da criação da sua obra (Becker, 1982: 14). O que se relaciona diretamente com a seminal análise de Norbert Elias acerca de Mozart (Elias, 1994). Becker argumenta para uma realidade que se encontra entre este extremo e o seu oposto, onde cada tarefa é ou dividida meticulosamente entre todos os atores ou uma única pessoa é responsável por todos os processos (Becker, 1982: 9). Apesar de ser das primeiras, é talvez uma das mais importantes para a fundação do nosso trabalho: o mundo dos videojogos não é protagonizado por indivíduos isolados responsáveis pelos produtos finais. Existe uma grande diversidade de personalidades e de agentes, não só diretores, mas também de programadores, de músicos, de artistas conceituais, de atores, entre muitos outros, cada um com a sua tarefa fulcral. E concomitantemente, também o seu universo de receção é complexo e plural e aí subsistem diferentes posições e papéis: o consumir simples, o consumidor-produtor-mediador, o consumidor-mediador, entre tantas outras variantes.

A contígua coordenada do *art worlds* remete para o peso que o título de artista acarreta consigo. Mencionando - de novo - a imagem romântica e mística do artista clássico, esta está por detrás da criação de uma reputação do mesmo e uma relação entre o autor e a sua obra; isto é, podemos ver a reputação do artista como uma soma do valor das suas obras (Becker, 1982: 23). A reputação traz não só benefícios, mas também responsabilidades simbólicas e expectativas que os artistas podem ter mais ou menos dificuldades em cumprir. Deste modo, a reputação abre algumas oportunidades e dificulta outras, apesar de o título de artista em si ser indubitavelmente valioso no mundo artístico enquanto veículo de legitimação (Becker, 1982: 153). Isto também é verdade para as convenções nos modos de criação dentro dos mundos artísticos: ao mesmo tempo que se reconhece que os envolvidos não negociam constantemente os métodos criativos, existem oportunidades (e riscos) quando os indivíduos decidem enveredar por meios não convencionais (Becker, 1982: 29 e 33); na verdade, por detrás da inovação e da originalidade, podem estar envolvidas alguma dissidência e rejeição da convencionalidade, sendo o excesso desta, por vezes, pouco desejável (Becker, 1982: 204). No contexto deste trabalho, será dada primazia aos contributos mais específicos e sociais em relação aos mundos artísticos como descritos por Becker; questões como as de modelos de distribuição, editores e disponibilidade de recursos físicos, apesar de importantes, poderão não ser abordados neste momento a fim de manter um exercício de equivalência conciso.

Retomando, então, a ideia previamente aludida, importa clarificar primeiramente que o mundo dos videojogos não é protagonizado por indivíduos isolados e isoladamente responsáveis pelos produtos finais. Seria interessante dedicar um estudo de caso aos diretores e criadores mais celebrados, uma espécie de análise mais íntima ao processo e à mentalidade criativa dos mesmos. No entanto, se o objetivo é elaborar teórica e empiricamente os traços gerais da indústria japonesa como um todo, importa observar este objeto de estudo da forma mais completa possível. Por outras palavras, existe uma grande diversidade de personalidades e agentes, não só diretores, mas também programadores, músicos, artistas conceituais, atores, entre muitos outros, cada um com a sua tarefa fulcral: “De facto, as situações do fazer artístico ficam algures nos extremos entre uma mesma pessoa fazer tudo e cada pequeno trabalho ser feito por uma pessoa diferente” (Becker, 1982: 9).

Nesta fase preliminar da análise deste objeto de estudo, importa também inserir a indústria japonesa no contexto maior que é o mundo dos videojogos como um todo, por dois motivos: o primeiro é assegurar de que a criação dos videojogos cai, de facto, nos moldes dos mundos artísticos como descritos por Becker enquanto obras concretas que se materializam no mundo real, obras estas criadas por diversas pessoas que atuam coletivamente (Becker, 1982: 29); e, em segundo lugar, se os videojogos e as entidades envolvidas estão sujeitas às mesmas “provações” e apreciações simbólicas; apreciações estas que resultam dos efeitos da reputação e do título de artista (Becker, 1982: 23). O mundo dos videojogos, como um todo, possui um alcance sociodemográfico e uma historicidade cronológica já muito consideráveis. Vários milhões de pessoas jogam videojogos e é uma indústria que representa uma grande porção da riqueza gerada pelo Japão anualmente (Ernkvist & Qi, 2013) e a música composta para certos videojogos já fez parte da banda sonora oficial dos Jogos Olímpicos (McWhertor, 2021: s/p, Polygon).

Mais provas do alcance deste meio podiam ser (e serão, adiante) invocadas, mas a ideia que está a tentar ser comunicada é a de que o ímpeto que os videojogos possuem no mundo moderno é empiricamente relevante. Assim, pensar-se-á no mundo, ou, como os autores Daniel Muriel e Garry Crawford mencionam a seguir, na cultura dos videojogos com os seguintes parâmetros:

1. Os videojogos são, indubitavelmente, uma realidade contemporânea; 2. Os videojogos incorporam alguns dos aspetos mais importantes da sociedade contemporânea; 3. Os videojogos são produtos culturais estabelecidos; 4. Há uma crescente e cada vez mais consolidada cultura dos videojogos (Muriel & Crawford, 2018: 3).

Voltando então para o *art worlds*, o mundo dos videojogos partilha, efetivamente, muitas das convenções que Becker aponta. O modo como os videojogos são produzidos, por exemplo, já são alvo de sistematização, previsibilidade e organização premeditada: as equipas são escolhidas com as tarefas necessárias em mente, o *marketing* é gerido de acordo com os festivais e meios de comunicação disponíveis e os criadores passam por períodos de testagem e de experimentação prolongados antes de uma visão clara se formar. Alguns esforços teóricos apontam até para a noção de *Soft Power* e de *Cool Japan* ou as obras japonesas (como *anime*, *manga* e videojogos) enquanto veículos culturais, mais ou menos premeditados, que

influenciam a percepção dos indivíduos em relação ao Japão (Gerzon, 2019; Ommen, 2018; Chen, 2013). Não será explorada já esta faceta do objeto de estudo, contudo.

Apesar de tudo, isto não equivale à conclusão de que só existe uma única forma de criar um videogame, mas as formas como estes são feitos não são negociadas constantemente. Necessariamente, a criação através de outros caminhos menos convencionais acarretará consigo custos e oportunidades diferentes. Esta noção é uma das primeiras que Becker aponta: “Pessoas que cooperam para produzir uma obra de arte, tendencialmente, não decidem as coisas do zero. Ao invés disso, elas apoiam-se em acordos prévios, agora usuais, acordos estes que se tornam parte do meio convencional para fazer coisas nessa arte” (Becker, 1982: 29); ou ainda: “Podem sempre fazer as coisas de uma forma diferente se estiverem preparados para pagar o preço” (Becker, 1982: 33). As convenções também se manifestam aquando da demonstração e a exposição da obra. O autor dá o exemplo de uma estátua que foi construída tendo em conta as dimensões de um museu (Becker, 1982: 28); o escultor poderia criar uma obra que não caberia nas dimensões do museu e arriscar expô-la através de outros meios, mas o artista aceita as convenções do museu em troca dos benefícios que este lhe traz.

A conotação semântica e simbólica dos videogames enquanto arte é um aspeto interessante, tanto para a articulação de Becker nesta discussão como uma dimensão relevante no mundo artístico. Aquilo que pode ser considerado arte ou a qualidade artística de uma obra coloca em ação diversas dimensões. Destas, importa salientar três (duas analisadas pelo próprio Becker): a dimensão simbólica, honorífica e legal ou de estatuto. A dimensão simbólica remete, indiretamente, para uma das noções mencionadas anteriormente, ou seja, a dos artistas enquanto as autoridades máximas e únicas para a criação da obra. Não só o título de artista tem vindo a possuir, ao longo da história, uma conotação um tanto mística e a de alguém diferente dos demais, mas também auxilia na criação de uma reputação: “(...) vêm algumas das atividades necessárias para a produção de uma forma de arte como “artísticas”, necessitando dos talentos especiais ou sensibilidades de um artista” (Becker, 1982: 16); “(...) as reputações dos artistas são uma soma dos valores que nós atribuímos às obras que eles produziram” (Becker, 1982: 23).

A questão da reputação é levantada também quando o autor opina sobre a sua obra ou procura mudar obra mesma. Sendo as obras dos artistas a base na qual estes

constroem as suas reputações, não é incomum os envolvidos não desejarem que o autor as altere, podendo ser visto como uma forma “fácil” de melhorar a sua imagem (Becker 1982: 174). Já a dimensão honorífica remete para certos privilégios e vantagens (“honras”) que o artista pode usufruir devido à sua ocupação. Pode-se pensar no exemplo de cozer, no tempo livre, no contexto doméstico em comparação ao ofício propriamente dito de cozer e na exposição em galerias e museus (Becker, 1982: 226). A primeira situação, provavelmente, não incide na categoria honorífica (Becker, 1982: 37). Por fim, a dimensão legal diz respeito às proteções e apoios institucionais e estatais que os meios artísticos recebem devido, exatamente, ao facto de serem atividades artísticas que podem (ou não) serem do interesse destes órgãos para fins culturais ou identitários.

Todas estas dimensões do reconhecimento enquanto artista, não obstante, trazem consigo benefícios, sejam estas materiais ou sociais; não será motivo de surpresa enunciar que, no mundo artístico, os agentes envolvidos respeitam e valorizam o estatuto daqueles que são reconhecidos como artistas. Tal como adianta Guerra, os mundos artísticos são campos de lutas simbólicas e, aqui, estamos próximos de Bourdieu e de Becker (2021).

Fazendo a ponte para os videojogos, estas dimensões são, sem dúvida, relevantes, pois a presença dos videojogos na sociedade moderna é alvo de representações e reações diversas, sendo ambígua o que a imagem de um jogador significa (Brock, 2017). Deste modo, as conceções honoríficas que um artista detém são igualmente ambíguas quando se trata de um criador de videojogos. Na verdade, o governo japonês tem investido nas últimas décadas nos videojogos (e não só) enquanto veículos culturais capazes de moldar (positivamente) a imagem do país e exercer um poder cultural indireto; alguns autores chamam este fenómeno, como referido anteriormente, *Soft Power* (Gerzon, 2019: 9).

Esta interferência do estado na atividade artística, desde a censura até ao apoio, é, exatamente, um dos aspetos analisados por Becker (Becker, 1982: 180). Esta dimensão será relevante de novo quando discutirmos o impacto aparente dos videojogos na juventude e as reações que daí surgiram. A intenção, com isto, não passa por afirmar que estes canais de legitimação são mais ou menos genuínos que outros ou, até, quais os agentes que detêm o mérito de afirmar que algo é arte (Guerra, 2019a):

Nós só temos de observar quem é que os membros do mundo da arte tratam como capazes de o fazer, quem é que eles permitem-no fazer no sentido de que assim que essas pessoas decidirem que algo é arte, outros atuam como se o fosse (Becker, 1982: 151).

Esta questão conduz-nos, exatamente, para o próximo ponto, que é o processo de legitimação das atividades artísticas: ou, nas palavras do autor, “institutional theory of aesthetics” ou “a teoria institucional das estéticas” (Becker, 1982: 156). Esta teoria serve para explicar a forma como os valores artísticos (estéticos) vão mudando ao longo do tempo consoante a receção de outras instituições, audiências e mutações nos meios de distribuição face às obras dos artistas. Se uma teoria estética não explica adequadamente as atividades dos artistas, os estéticos profissionais encargam-se de criar uma nova teoria. Esta formulação teórica não é necessariamente pacífica. De novo, o mundo artístico, tal como muitos outros, é pautado por um certo conflito que se alastra até à esfera pública, social e académica. De facto, as teorias estéticas podem ser e são contestadas por estas mesmas esferas (Guerra, 2019b). Este é um processo de legitimação, como articulado por Becker, que vale a pena salientar, mas existem outros que são paralelos, simultâneos e, acima de tudo, não mutuamente exclusivos. A própria relação do artista com o seu mundo artístico pode ser uma variável de legitimação. Estar mais integrado e conectado do que os demais pode ser uma vantagem em comparação aos artistas menos concordáveis (*Mavericks*). Ao mesmo tempo, a dissidência pode ser em si mesma uma vantagem, se interpretada, por exemplo, como uma rotura original da teoria estética atual (Becker, 1982: 233, 235).

No mundo artístico moderno, seria possível interpretar os videojogos como *Mavericks* culturais, cuja reputação passada, devido a títulos como *Mortal Kombat* (Midway, 1992), assenta em pânico morais e glorificações da violência (Eklund & Sjöblom, 2019: 446)? Apesar de, simbólica e emocionalmente, essa ter sido uma reação real e importante, parece impreciso atribuir a todo o meio este rótulo, temendo-se ser uma generalização precipitada e, acima de tudo, ignorar a diversidade do seu universo (Guerra & Figueredo, 2023; Guerra, 2019a).

Outra variável que pode determinar a legitimação, devido à sua influência nos canais de distribuição, é a viabilidade económica dos projetos artísticos; assumindo, claro está, que os artistas cooperam e dependem de um sistema económico para a sua

subsistência. O retorno económico das atividades artísticas (aquelas que requerem um investimento desta natureza), é uma das condições necessárias para a sua sustentabilidade a longo prazo. Ao mesmo tempo, verifica-se a existência de estratégias na indústria artística que criam oportunidades económicas e de carreira com o intuito de sustentar estes mundos artísticos (Becker, 1982: 176). Mesmo quando o artista tem uma relação com um patrono tem de haver, necessariamente, um estímulo, um benefício para o segundo; tipicamente, este traduz-se no sucesso das obras do artista que possibilitam a criação de outras no futuro (Becker, 1982: 100). Como a nossa genealogia mostrou, a Nintendo dos anos 1980 empregava políticas que se mesclavam com esta relação de risco controlado.

Dependendo da teoria estética em rigor e, conseqüentemente, a procura pelo tipo da obra em questão, esta pode ser mais ou menos bem-sucedida economicamente, mas esta relação não é linear nem mesmo um padrão inquebrável. Muitas variáveis estão por detrás da explicação do sucesso ou insucesso aparente das obras. Algumas são apenas valorizadas após a época em que foram criadas, outras desfrutam de sucesso apenas em certos locais do mundo ou, na verdade, quaisquer outras combinações de fatores. Podia-se enunciar, exaustivamente, uma lista de obras que ilustram esta não linearidade do sucesso, mas mencionemos uma: *Blade Runner* (1982) do realizador Ridley Scott. A adaptação cinematográfica de *Do Androids Dream of Electronic Sheep* (Dick, 1968), aquando do seu lançamento em 1982, não foi um sucesso de bilheteira ou de crítica notáveis. No entanto, com o passar dos anos, o filme foi alvo de reinterpretações e análises, tanto por fãs devotados como pelo circuito académico (Sammon, 2017). Deste modo, e adiantando já alguns critérios escolhidos para esta tese, não será usado o sucesso crítico e económico imediato como marcador de relevância artística para outras análises.

No caso dos videojogos, estes estão sujeitos às mesmas tensões económicas que outros mundos artísticos, desde metas, investidores e uma avaliação do aparente sucesso marcada pelo impacto económico de cada obra. Em jeito de exemplo, olhemos para um género de videojogo clássico da indústria japonesa, o *Japanese Role Playing Game* (JRPG). Durante várias décadas, o mercado ocidental foi recetivo a este tipo de jogo, que envolvia tipicamente histórias compridas, uma estética marcadamente nipónica, um certo grau de dificuldade e quantidades elevadas de texto – aspetos

reconhecidos também pela nossa amostra empírica, como veremos adiante. Após alguns anos do começo do novo milénio, contudo, os jogadores ocidentais foram perdendo algum interesse por estes jogos, preferindo jogos mais realistas:

Quando o realismo se tornou cada vez mais numa verdadeira parte dos videojogos ocidentais, os jogos tipicamente japoneses experienciaram uma queda em popularidade (Gerzon, 2019: 15).

Aqui, não se está a discutir a qualidade destes videojogos em si como o fator para a proliferação económica, mas sim novas preferências dos consumidores que forçaram a adoção de novas táticas por parte da indústria japonesa. Táticas estas que, na sua génese, significaram o sucesso destes mesmos jogos. Então, o retorno financeiro dos videojogos é indubitavelmente um dos estímulos para a criação das produtoras e a complexidade estrutural das equipas em si, uma vez que o videojogo moderno AAA (*Triple A*, um título dado a jogos de alto perfil e produzido pelas empresas maiores ou essencialmente o oposto de *indie*) acarreta uma produção financeiramente dispendiosa. Por outras palavras, um investimento elevado, para ser viável, terá de ter um retorno proporcionalmente elevado.

Prever a receção das obras, tanto por parte dos artistas como de outros atores, é um exercício difícil, mas que é sistematicamente feito pelos agentes quase todos. Não será complexo perspetivar que os artistas criam as suas obras com certas reações em mente (e até certas plateias em mente, audiências que já estarão condicionadas ou são condicionadas), ajustando, assim, os seus *outputs* para otimizar a confirmação de expectativas (Becker, 1982: 200). Este será o cenário ideal, onde o artista cria a sua obra apenas para um certo *set* de expectativas e somente essa audiência a irá consumir. Em prática, este é raramente o caso: os artistas, como outros agentes, não são perfeitos e as obras são consumidas por um vasto leque de indivíduos. O artista comete sempre um risco quando produz a sua obra, tendo de se manobrar através do equilíbrio precário entre aquilo que é novo e rotineiro, único e convencional: “Peças totalmente convencionais aborrecem toda a gente e traz ao artista poucos prémios. Então, os artistas, para terem sucesso ao produzir arte, devem violar os padrões mais ou menos internalizados” (Becker, 1982: 204). Mesmo quando uma obra permanece estável, a apreciação, positiva ou negativa, pode mudar ao longo do tempo, atuando como outro

obstáculo para o exercício de previsão; a arte é dificilmente uma esfera estática (Becker, 1982: 217).

O percurso artístico não ocorre sem diversos obstáculos. Anteriormente, referimo-nos às honras e benesses que o artista tem devido ao seu estatuto, mas os indivíduos, ao participarem nestes mundos como tal, têm de enfrentar dificuldades que os “não-artistas” desconhecem. Isto poderia ser interpretado como o peso que a reputação mencionada anteriormente tem para as expectativas do artista. Afinal, o mundo artístico está predicado na seleção de poucos indivíduos num grande mar de muitos outros, aqueles que se distinguem dos que criam o pano de fundo que permeia esta esfera. No entanto, este pano de fundo, composto pelos indivíduos que não se distinguem, é necessário (Becker, 1982: 231-232). Tal como é difícil prever a receção das obras, é igualmente desafiante prever a origem dos artistas que se destacarão no futuro.

Um exemplo prático de como as decisões que, num primeiro momento, podem parecer detalhes, são na verdade importantes e revelam os pensamentos dos artistas em relação às expectativas da receção. Para o videojogo japonês de terror *Fatal Frame* (Techmo, 2001), conhecido como *Zero* no Japão, a protagonista foi alterada visualmente para o mercado ocidental. Na versão original, a protagonista é uma adolescente e está vestida com um uniforme escolar tipicamente japonês, que lembra uma indumentária de marinheiro. Na versão ocidental, a protagonista aparenta ser mais velha e não está vestida de uniforme. Esta alteração surgiu devido às preferências dos jogadores: no mercado japonês, os consumidores preferem protagonistas mais jovens, ao passo que os consumidores americanos e europeus preferem personagens mais adultas (Marco, 2007: 2). Este caso é ilustrativo das táticas adaptativas da indústria japonesa, uma demonstração da previsão de reações e expectativas e, ao mesmo tempo, uma coordenada para as características socioculturais da indústria japonesa.

Terminando as noções de Becker por aqui, importa lembrar que os artistas que se distinguem não compõem isoladamente as suas obras, sendo necessário muitos agentes. Estes poderão não ser de renome, mas, não obstante, competentes e capazes de executar as restantes tarefas. Podemos pensar no seguinte exemplo, corriqueiro, mas prático: os filmes de *Hollywood* que são apelidados de *Blockbusters* (os grandes sucessos de bilheteira) colocam na ribalta, tipicamente, os realizadores, o elenco e (talvez) os compositores. No entanto, quem operou a câmara dos nossos filmes

favoritos? Quem foi responsável pelo camarim, pela maquilhagem e pelos efeitos especiais? Será concordável que estes participantes são imprescindíveis para a execução do produto final. Deste modo, são, até certo ponto, desconhecidos (indistintos), mas não são dispensáveis. Este princípio é diretamente aplicável aos videojogos. Apesar de podermos extrair muita matéria-prima analítica através das personalidades mais projetadas, é crucial não descartar a importância e o ponto de vista de outros agentes, como os programadores, os testores de qualidade, tradutores/localizadores, como visto anteriormente, entre muitos outros.

2.2. Os campos de Bourdieu e o *habitus*

O campo artístico é esta arena particular, ou *espaço estruturado de posições e tomadas de posição*, onde indivíduos e instituições competem pelo monopólio sobre a autoridade artística à medida que esta se autonomiza dos poderes económicos, políticos e burocráticos. (...) Assim, o campo produz e reproduz, através do seu próprio funcionamento, a crença inquestionada, compartilhada tanto pelos membros activos como pelos aspirantes a sê-lo, de que a arte é um domínio “sagrado”, que se mantém à parte de, e transcende, a conduta mundana e os interesses materiais. (Wacquant, 2005: 117).

Ao abordar a esfera artística, o modelo teórico do campo artístico é uma ferramenta analítica de uma utilidade considerável; aliás, previamente já elencámos algumas considerações teóricas em relação ao trabalho de Becker. É um modelo holístico e versátil que permite compreender, como explicitado em cima, as relações de poder e/ou de conflito dentro do circuito artístico e como o mesmo, através das suas próprias práticas, se legitima como um campo à parte dos restantes. Ao concordar com a observação de que o campo artístico se autonomiza de outros, como o económico e político, não se está a querer dizer que o primeiro não requer os demais ou que é totalmente independente; tal já foi reconhecido como impreciso anteriormente. Na verdade, para os fins desta tese, entende-se que o mundo artístico produz significados, símbolos e dinâmicas que são endógenos a si mesmo, mas que o mesmo depende de e impacta os demais (Guerra, 2016, 2021).

Bourdieu também utiliza a expressão “campo de forças” (Wacquant, 2005: 117) ao descrever o campo artístico. Este termo é utilizado para ilustrar os constrangimentos,

determinações e hierarquias de procedimentos que os interessados e iniciados vão ter de enfrentar para progredir no campo artístico. Este campo de forças pode também servir como orientações basilares, uma vez que impulsionam aqueles no interior para certas convenções e critérios. Se estas convenções e critérios, por sua vez, são para ser preservados ou ultrapassados, remete para um terceiro termo, o “campo de batalha”. Este aponta para o modo como os participantes procuram “alterar o peso relativo dos diferentes tipos de “capital artístico”” (Wacquant, 2005: 117).

No que toca à operacionalização do campo artístico, enquanto método de análise, existem três passos, com uma ordem específica, a tomar (Wacquant, 2005, 118). O primeiro consiste em identificar o “microcosmos artístico”, ou seja, o mundo artístico em particular que se está a analisar (este pode ser a literatura, a música, o cinema, entre outros). Este microcosmos artístico encontra-se conectado a diversas instituições onde circulam os poderes económicos, políticos e culturais, poderes estes que a classe dominante das instituições se esforça para tornar seus (Wacquant, 2005: 118). O segundo passo consiste em descrever as operacionalizações e estruturas internas do campo artístico. Com isto, a intenção é clarificar a rede das relações entre os agentes (desde o antagonismo à cooperação) e as instituições; no caso, podem ser as relações que os agentes têm com as instituições ou as relações que os agentes têm com outros agentes. O terceiro e final passo envolve construir a trajetória social dos agentes envolvidos e que participam ativamente na competição com outros; deste modo, as suas disposições sociais inerentes tornam-se mais visíveis e, ao mesmo tempo, possibilita-se a correlação destas com as suas posições no campo artístico.

Este terceiro passo remete para outro modelo importante de Bourdieu, o “habitus”. Estas disposições sociais que são intrínsecas aos indivíduos são em si mesmas o habitus, mas há mais aspetos que o constituem:

O *habitus* é uma noção *mediadora* que ajuda a romper com a dualidade de senso comum entre indivíduo e sociedade (...) ou seja, o modo como a sociedade se torna depositada nas pessoas sob a forma de *disposições* duráveis, ou capacidades treinadas (...) que então as guiam nas suas respostas criativas aos constrangimentos e solicitações do seu meio social existente. (Wacquant, 2004: 36).

O *habitus* é um conjunto de esquemas mentais e transferíveis mediante as situações que cada indivíduo possui, sendo construído ao longo do tempo e através da exposição às mais variadas experiências. A transferibilidade entre situações e domínios serve para explicar a coerência da atuação entre as diferentes esferas, uma vez que o *habitus* encontra-se presente em todas enquanto um repositório de esquemas, atuações e reações a tomar que foi moldado pelo mesmo indivíduo (Wacquant, 2004: 37). O *habitus* não é imutável ou estático nem mesmo uma aptidão natural (Wacquant, 2004: 37), mas sim uma construção social; como tal, o *habitus* varia consoante as disposições sociais a que os indivíduos se sujeitam, tal como espaço, tempo e a relação dos mesmos com as distribuições de poder.

O *habitus* é uma ferramenta imprescindível para a análise dos campos artísticos, especialmente para o terceiro passo que é, de novo, traçar a trajetória social dos agentes envolvidos. Aplicar o *habitus* numa análise sociológica dos artistas permite-nos configurar um *insight* mais íntimo e racionalizado das suas disposições, atitudes e comportamentos, assim como transversalidade comportamentais em outros aspetos das suas vidas. Isto torna-se ainda mais importante quando o objeto de estudo incide numa sociedade específica, a japonesa, onde o *habitus* será mais similar entre os indivíduos em análise, os criadores japoneses, do que se o objeto de estudo fosse criadores de diversas nacionalidades. Mais, os videojogos são um veículo analítico precioso para estudar o contexto social de onde originaram, ideia esta que tem vindo a ser trabalhada ao longo deste texto:

Terceiro, os videojogos aparentam ser um dos produtos e objetos culturais mais relevantes da nossa era. Se, como Kirby (2009) sugere, o digimodernismo é a hegemonia lógica cultural da sociedade contemporânea e tanto o videojogo como o jogador são o seu principal objeto e sujeito, então estudar a cultura do videojogo providencia-nos com as ferramentas chave com as quais podemos compreender o nosso panorama cultural contemporâneo. (Muriel & Crawford, 2018: 4).

Pensemos no exemplo anterior, em relação à protagonista do videojogo *Fatal Frame*, com o filtro sociológico do *habitus*. Sem uma noção concreta das preferências culturais dos jogadores, assim como uma lista de videojogos anteriores para testar as reações dos consumidores, não teria sido possível para os criadores de *Fatal Frame* tomarem a decisão de mudar a aparência da protagonista. Contudo, pode-se

argumentar que esta alteração não é sem os seus riscos, uma vez que as características percecionadas como inerentemente nipónicas são, em si mesmas, um fator de atratividade (Remesal & López, 2015: 9).

Passando para o lado dos jogadores, acredita-se também que o *habitus* auxiliará a análise ao longo das suas experiências com diversos videojogos. Da mesma forma que os criadores não negociam os termos e condições do processo criativo, os jogadores não são forçados a aprender constantemente novas formas de jogar, existindo uma certa universalidade nas convenções: uma grande porção dos videojogos possui objetivos e metas; os jogadores são ensinados a conquistarem e a ultrapassarem obstáculos; adquirem familiaridade com as ferramentas que o jogo disponibiliza. O jogador poderá, de facto, procurar o videojogo pela dimensão prazerosa, mas há uma empírica satisfação pela conquista:

“Desde a sua conceção mais antiga, o consumidor de jogos tem sido retratado como um procurador de prazer racional, cuja habilidade de controlar e jogar bem nos ambientes dos videojogos tem vindo a ser ligada a uma conceção afirmativa de aproveitamento (Holbrook *et al.*, 1982; Holbrook & Hirschman, 1982). Os prazeres ao jogar têm sido representados como emergentes da conquista e do sucesso que os jogadores atribuem à sua mestria dos mundos dos jogos (Grodal, 2000) – uma ideia que tem sido consagrada nos devaneios hedonísticos e fantasias dos jogadores (Molesworth and Denegri-Knott, 2007) e nos seus roteiros de vida (Molesworth, 2009). (...) tem-se tornado popular falar sobre os jogos como uma escapatória racional da realidade (McGonigal, 2011) e como uma escapatória instrumental para controlar os riscos socioeconómicos e as incertezas presentes na vida da modernidade tardia” (Molesworth and Watkins, 2016)” (Brock, 2017: 168).

Poder-se-ia aplicar o *habitus*, igualmente, às narrativas pessoais dos jogadores. Os videojogos que se marcam por narrativas longas e emocionais resultam, tendencialmente, de um investimento afetivo mais significativo por parte de quem os experienciam. Deste modo, as personagens, os locais, os mundos e as músicas ficam nas memórias dos jogadores devido a este investimento de longo prazo:

Esta abordagem narrativa em relação às emoções pode ajudar a clarificar o porquê de certos jogos, aqueles com narrativas nas quais o jogador orienta o crescimento das personagens ao longo de várias horas e sessões, podem

ser mais bem-sucedidos em produzir uma relação afetiva mais duradoura entre o jogador e o mundo do jogo do que jogos em que cada sessão conclui uma mini narrativa. (Ommen, 2018: 24).

Importa correlacionar esta dimensão afetiva com a dimensão do onírico e do ideal de escapatória do real aludido anteriormente. Ora, se a realidade, por vezes, se pode apresentar como desapontante e incerta, há um meio por onde ventilar e aliviar estas preocupações através da experiência do fantástico e da conquista que os videojogos proporcionam.

Em relação ao rótulo de “jogador”, de *gamer*, este pode ter mais ou menos impacto para o indivíduo, indo ao encontro da ideia de modernidade tardia onde as identidades são feitas e refeitas constantemente (o que espelha um pouco um dos aspetos das cenas, como veremos no capítulo seguinte):

A identidade do videojogador é uma construção limítrofe, ao ponto de exceder a própria noção de identidade. O ‘videojogador’ é uma categoria que causa desconforto e, como tal, é uma forma útil de explorar o modo como a identidade é formada e, também, como se dissolve na sociedade de hoje. (Muriel & Crawford, 2018: 149).

Mesmo reconhecendo que há diferenciações nos habitus dos indivíduos, estas continuam a ser, contudo, sociologicamente valiosas como matéria-prima de análise, podendo atuar como uma porta de entrada para a enunciação dos aspetos que são mais universais e outros que são mais únicos. Da mesma forma que não devemos homogeneizar os habitus, não devemos levar o exercício da coletivização ao extremo e, igualmente, homogeneizar o mundo dos videojogos (Muriel & Crawford, 2018: 2).

Os campos artísticos apresentam-se como um modelo útil para retratar as implicações e constrangimentos de poder (material e simbólico) que permeiam toda a criação artística institucionalizada. Metodologicamente, permite visualizar a escala macro do mundo artístico em análise num primeiro momento, mas possibilita também um *zoom* individual ao dar importância à trajetória social dos agentes. Ao referir os contributos de Bourdieu, procura-se evidenciar a compatibilidade do autor com o *art worlds* de Becker para os propósitos do texto; o mesmo aplicar-se-á para as cenas como descritas na sociologia da música, tendo em conta até que as mesmas foram elaboradas com estes dois autores em mente (Bennett & Peterson, 2004: 3). Aspetos como a

posição dos agentes na hierarquia de poder, expectativas e relações com as convenções são coordenadas abordadas por ambos modelos teóricos e a posição defendida é a de que a análise ficará mais completa e íntegra quando podemos recorrer a diversas fontes distintas, mas compatíveis, para abordar um dado fenómeno.

2.3. As construções teóricas das cenas musicais e as suas compatibilidades com o mundo dos videojogos

A indústria turística contemporânea ajuda a perpetuar algumas cenas musicais que respondem às expectativas do que Urry (1990) chama de “tourist gaze”. Isto é, os turistas viajam até regiões particulares ou cidades com um conjunto de expectativas baseadas em informações visuais, impensas ou outras geradas pelos media para experienciar indiretamente as suas expectativas sobre uma cena. (Bennett & Peterson, 2004: 2).

Procederemos, agora, a uma análise das cenas musicais e como estas nos ajudam a enquadrar o mundo dos videojogos. Como referido anteriormente, o conceito de cenas foi teoricamente estruturado nos alicerces do conceito de *art worlds* de Becker e dos Campos de Bourdieu. Deste modo, com ambos explicitados previamente, deverá ser relativamente intuitivo não só compreender este modelo teórico, mas também transpô-lo para o mundo dos videojogos. Há bastantes coordenadas importantes quando o tópico são as cenas, como as suas características intrínsecas, a forma como se projetam no mundo moderno e, como a citação inicial nos indica, a interação entre o real social e as expectativas associadas aos locais das cenas. Esta última é de particular importância por dois motivos: o objeto de estudo envolve a indústria japonesa videojogos e, como tal, a proposição teórica é a de que os videojogos *em si* constituem uma cena autónoma; a outra proposta é a de que o Japão (particularmente Tóquio) é um destes locais turísticos para os apreciadores e adeptos do mundo dos videojogos.

As cenas não originam analiticamente no contexto académico, mas sim na indústria turística, sendo associadas a *clusters* socioculturais que ocorriam numa dada localização, como uma cidade ou um distrito (Bennett, 2004). O conceito de cenas é regularmente usado no contexto musical, mas não detém exclusividade para apenas essa prática artística ou cultural. Qualquer atividade sociocultural e artística pode incidir no conceito de cena, assumindo que se verifica a presença (não de todas, mas de

algumas) das seguintes características: espacialidade; regularidade; efemeridade; coletivização; teatralidade; transgressão; espetáculo; inter-relação; mercantilização (Blum, 2001). Vejamos o que cada uma implica.

No tocante à característica da espacialidade, as cenas pautam-se especialmente pelo local onde ocorrem e, igualmente, as relações que estabelecem com o espaço. Em certos casos, algumas cenas são fenómenos emblemáticos das localidades em que emergiram, como *Hollywood* e Los Angeles, *Jazz* e Nova Orleães e os *Beatles* e Liverpool. As cidades são vistas como os locais onde as cenas surgem constantemente e, nesse sentido, podemos asseverar que a cena “é certamente conectada à cidade na medida em que as cidades são tidas como os criadouros das cenas, sítios onde as cenas são fertilizadas” (Blum, 2001: 8). A história destes fenómenos culturais e artísticos estão intimamente associados com as suas cidades e, como tal, tornam-se destinos procurados por aqueles que desejam experienciar os mesmos. As cenas não se limitam apenas às cidades onde começaram, no entanto, articulam-se especialmente no mundo moderno onde as redes de comunicação são mais avançadas. Possibilita-se, assim, o desenvolvimento de diversas cenas à distância, através do mundo digital. Com isto, não se está a querer dizer que a *Internet* promove a participação ou cultiva interesse em cenas que os usuários não participavam anteriormente, tendo em conta o circuito fechado em que o espaço digital opera (Guerra, 2020a: 212). O que se está a tentar argumentar é que se torna mais fácil experienciar as cenas à distância, e, ao mesmo tempo, deixa de ser necessário deslocar-se até estes locais para criar um envolvimento com as cenas (exemplo: não é preciso viajar até Nova Orleães para ouvir música *Jazz* ou para se ser reconhecido no mundo do *Jazz*).

Quanto à característica da regularidade, podemos referir que para as cenas se cristalizarem é necessário que as pessoas estabeleçam uma interação assídua e dinâmicas persistentes. Isto pode envolver um fluxo de clientes consistente, de modo a sustentar a esfera económica, agentes que investem os seus esforços artísticos e adeptos que visitem os locais. A cena, então, necessita de uma assiduidade no envolvimento, mas também de um fator de atração para a criação de uma rede (cada vez) mais extensiva: “A cena meramente identifica um sítio de recorrência, de regularidade, de práticas repetíveis? Mas, assim, pareceria que era governado por regras (Bennett 1964) como uma traça atraída pelo fogo” (Blum, 2001: 10).

Sobre a efemeridade (ou mortalidade/volatilidade): As atividades socioculturais e as cenas em geral começam, acabam e reconfiguram-se constantemente: “(...) é à volta da questão do se tornar, isto é, de vir a ser e perecer” (Blum, 2001: 10). É esta não estagnação que está por detrás da criatividade e o dinamismo dentro das cenas socioculturais dentro das cidades. Ainda sobre a coletivização, podemos aproximar esta característica à da regularidade, na medida em que é necessário um corpo substancial de participantes para manter o dinamismo das cenas. Não obstante, a coletivização aponta para a aglomeração deliberada, tipicamente num dado local, de indivíduos que possuem interesses e redes comuns, influenciado e sendo influenciados constantemente: “Mais, interdependências unem os membros de um mundo artístico (...) como se uma corrente de influências apresentasse o elo da troca como uma influência decisiva” (Blum, 2001: 14). Estes interesses são exteriorizados, partilhados e debatidos pelos envolvidos, influenciado assim as práticas no local em que se encontram.

Esta característica também se articula com a da teatralidade, isto porque para os envolvidos em certas cenas, espera-se uma espécie de compromisso em relação ao modo de agir, de se comportar e de se apresentar. Há um desejo de ver, mas especialmente de se ser visto, um apelo ao exibicionismo: “Ver e ser visto é feito na cena” (Blum, 2001: 14). No caso da característica da transgressão, o exibicionismo referido na característica anterior pode, por vezes, conduzir à transgressão. Não uma que implica a adoção de condutas radicais ou extremas, mas sim a uma quebra do quotidiano através do diferente, do espetacular e da participação coletiva. A cena é uma oportunidade para ser alguém diferente, mesmo que apenas momentaneamente, transgredindo pela *performance* em si: “(...) não é uma transgressão da doutrina, mas uma transgressão que se encontra na natureza da performance em si mesma” (Blum, 2001: 17).

Característica do espetáculo: A procura pelo espetáculo, como mencionado previamente, é importante para a visibilidade das cenas. Os participantes reclamam a visibilidade através do espetacular, atraindo outros indivíduos e contribuindo para o dinamismo e a projeção dos seus locais. O espetáculo permanece na memória dos que experienciam a cena, fascinando e inquietando a audiência (Blum, 2001: 18) tornando a cena ainda mais icónica. Relativamente à interrelação, as cenas, tendencialmente,

estendem-se para vários domínios e até se podem cruzar com outras cenas. Esta transversalidade e pluralidade de conexões diversifica o apelo das cenas.

No que diz respeito à característica da mercantilização, a economia das cenas atua de diferentes modos. Por um lado, podemos voltar à ideia de que as cidades, na tentativa de cumprir as expectativas dos visitantes e dos turistas, mercantilizam os artefactos culturais das suas cenas, criando oportunidades para o consumo. Por outro lado, as cenas em si procuram estes investimentos para se perpetuarem, tendo em vista fazer negócio e a eficiência dos seus lucros (Blum, 2001: 25). Identidades externas (como agentes dos meios de comunicação, do *marketing* e dos *media*) podem mais tarde aproveitarem-se dos *outputs* criativos das cenas para mercantilizar e fazer marca da própria cidade (Guerra, 2017a). Esta mercantilização vai além da compra de bilhetes e de viagens, passando para os postais, os posters, a mercadoria e o artesanato, por exemplo.

Seria possível argumentar a existência de mais características, mas para os fins desta tese, trabalhar-se-ão estas. Para o mundo dos videojogos, por sua vez, a maioria destas características são identificáveis nas atividades promovidas e desenvolvidas neste meio. De novo, o foco incidirá especificamente no contexto japonês, no que toca à análise espacial, mas importa lembrar que os videojogos são um fenómeno global e fortemente apoiados pela evolução da *Internet*.

Começando exatamente pela espacialidade, Tóquio é um enorme centro de atividades relacionadas com os videojogos, em, essencialmente, todas as esferas concebíveis. As grandes empresas japonesas (como a Nintendo, Sega, Sony, Capcom, Square-Enix, Konami, entre tantas outras) têm os seus centros logísticos e criativos principais na cidade. Muitas destas empresas e produtoras estabeleceram-se há mais de 40 anos e representam um setor cultural, artístico e económico significativo da capital; isto remete-nos para o *Soft Power* e o *Cool Japan* de novo, para o caso dos videojogos, enquanto veículos culturais apelativos e convidativos à cultura japonesa:

A etiqueta do *Cool Japan* sumariza a influência que todos os tipos de manifestações da cultura popular japonesa – desde a manga, o anime e videojogos até à gastronomia, arquitetura e *J-pop* – têm reunido desde a sua disseminação até o Oeste. Isto tornou o Japão numa nação liderante no que tem sido referido como *soft power*. (Remesal & López, 2015: 4).

Vários videojogos japoneses recebem adaptações e conteúdo no formato de *anime*, *manga* e até longas-metragens. A franquia *Persona* (Atlus) e *Final Fantasy* (Square-Enix), por exemplo, são notáveis por este fator, visto que ambas as sagas foram alvo de múltiplos *animes*, tanto em formato de filme e seriado e até teatro *live action*. Mais, existem ruas e pequenos distritos dedicados a videojogos, desde lojas, cafés temáticos, centros *arcade* e museus. Um dos grandes eventos dedicado aos videojogos, a *Tokyo Game Show*, ocorre na titular capital desde 1996, assim como outros. Entre estas modalidades, diferentes atores e mecanismos de apelo, Tóquio, e o Japão como um todo, tornam-se verdadeiras “Mecas” para os seus visitantes (Remesal & López, 2015: 5). Em relação à espacialidade digital, esta é talvez uma das maiores demonstrações dos efeitos dos videojogos na cultura moderna. A cena *online* dos videojogos é vasta ao ponto de ser descrita por alguns autores como uma das cenas *online* mais importantes da atualidade:

O videojogo é, deste modo, a forma cultural prototípica da cultura digital; é – por assim dizer – a sua forma mais pura. O videojogo e os jogadores são, assim, vistos como (pelo menos) um dos principais produtos e forças motoras da nossa sociedade contemporânea. Apesar de nós, talvez, não irmos tão longe como Kirby, é óbvio que, mesmo se os videojogos não forem o produto mais importante da cultura digital, eles são certamente na mesma um essencial – e, junto a isto, vem uma cultura dos videojogos. (Muriel & Crawford, 2018: 18).

É importante contextualizar que os videojogos adquiriram o ímpeto necessário para ultrapassarem o rótulo de “subcultura” ou “nicho” devido, em parte, à velocidade e à interconetividade que as culturas contemporâneas, especialmente as associadas com os jovens, revelam ao fazerem circular as suas ideias e os seus participantes: “Culturas da juventude contemporâneas são caracterizadas por uma crescente complexidade – especialmente num mundo cada vez mais interconectado – onde ideais, pessoas e música circulam numa escala e velocidade inéditas” (Guerra, 2020b: 5). Isto não equivale dizer que os moldes digitais das duas últimas décadas vieram substituir a importância das confluências espaciais presenciais, como referimos no caso de Tóquio, nem mesmo que este é um mundo protagonizado somente pela população jovem; queremos dizer, sim, que esta é uma esfera importante para a projeção dos videojogos como um todo.

A regularidade da cena dos videojogos, por sua vez, é evidente, devido à sua cristalização e predominância de já várias décadas; o investimento, tanto económico como afetivo, é empírico; apenas para uma demonstração concreta do número de unidades que são mobilizadas, a franquia *Pokémon*, desde a sua conceção e aquando da realização desta tese, já vendeu mais de 400 milhões de cópias (The Pokémon Company, 2022). Paralelamente, a manifestação da coletivização pode ser descrita de várias formas, dependendo do ângulo a que se dá primazia. Isto é, podemos analisar a indústria criativa/empresarial dos videojogos e o modo como as empresas interagem entre si; inclui-se aqui todo o tipo de relações, desde cooperação até à rivalidade económica. Podemos também observar os adeptos e fãs de videojogos e analisar as atividades que estes desenvolvem em conjunto como torneios de alguns jogos, comunidades *online* e grupos de *cosplay* (pessoas que se mascaram das suas personagens favoritas). Esta coletivização expande-se para mais quadrantes culturais, na medida em que alguns fãs investem na produção de música, arte visual ou, no caso específico do *YouTube*, produzem conteúdo digital para a plataforma, sendo este muito variado: alguns jogam apenas o jogo do início ao fim, outros fazem críticas detalhadas, discutem as narrativas ou analisam aspetos mecânicos mais intrincados. Leiamos a seguinte citação,

Primeiramente, esta definição incorpora o argumento de Crawford de que jogar videojogos deve ser entendido não como uma atividade isolada, mas sim como uma ‘cultura que se estende até muito além da consola de jogos ou do ecrã’. Baseando-nos em autores como Newman (2004) e Burn (2006), Crawford (2012: 143) argumenta que ‘jogar videojogos não é apenas o ato de jogar um jogo, mas é também uma fonte de memórias, sonhos, conversas, identidades, amizades, trabalhos artísticos, enredos e muito mais’ (Muriel & Crawford, 2018: 18).

Esta adesão é também pautada pela *Game Awards* que, desde o ano de 2019, ultrapassa a audiência dos *Oscars* (Onder, 2021: s/p, Screen Rant). A teatralidade e a transgressão revelam-se em algumas instâncias particulares. Levando a primeira mais à letra, pode-se apontar para a teatralidade do *cosplay*, onde os indivíduos se vestem com indumentárias fantásticas e visualmente muito distintas. De modo mais geral, os grandes eventos relacionados com os videojogos são fortemente publicitados, quer seja através dos meios de comunicação ou com enormes cartazes nos espaços públicos. Estes eventos, por sua vez, são dinâmicos e um momento diferente do quotidiano dos

envolvidos (aplicando, neste aspeto, aspetos da transgressão). Neles, as pessoas podem adotar uma faceta diferente do dia-a-dia, enquanto adeptos, fãs e apreciadores de videojogos. Devido à qualidade interativa dos videojogos e, como referido no capítulo anterior, o investimento temporal e emocional dos jogadores em relação aos mundos dos videojogos, o investimento identitário é, deste modo, igualmente considerável:

Ademais, sugere-se que esta forte identificação, baseada num tipo de consumo cultural, é particularmente associada com a cultura dos videojogos. Por exemplo, Klimmt *et al.* (2009: 363) argumentam que ‘modelos de experiências interativas com videojogos podem reivindicar a utilidade da “identificação” com uma legitimação especialmente forte’, enquanto Gee (2003: 58) caracteriza a identificação de jogadores com as personagens de jogos como ‘bastante poderosa’, transcendendo os processos de identificação que ocorrem ‘em romances ou filmes’. (Muriel & Crawford, 2018: 149).

Passando para a inter-relação, e como mencionado anteriormente, os videojogos são altamente transversais no modo como se cruzam com outros meios ou formas de expressão artística, além dos *anime* e das *manga*. No que toca à esfera da produção profissional, existem adaptações cinematográficas (tanto em formato de filme como série televisiva) de diversos videojogos: as franquias *Tomb Raider*, *Super Mario Bros.*, *Final Fantasy*, *Doom* (id Software), *Castlevania* (Konami), *Silent Hill* (Konami), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020) só para listar algumas. As adaptações literárias são um outro meio popular para os videojogos, quer seja aquelas que adaptam diretamente o enredo do videojogo original, como no caso de *Silent Hill 2* (Konami, 2001) ou, por outro lado, complementam o universo do mesmo com conteúdo novo. O último exemplo de inter-relação que poderá valer a pena mencionar são as *tours* de orquestras sinfónicas que tocam a banda sonora dos videojogos ao vivo e à frente de plateias por todo o mundo: as franquias *The Legend of Zelda* (Nintendo) e *Kingdom Hearts* (Square-Enix), em particular, foram alvo deste tratamento especial.

3. Plano de trabalho e métodos

Neste momento da redação da tese, agora com o nosso arcaboço teórico e o panorama do objeto de estudo concretizados, passamos, a partir daqui, para as questões que concernem à incursão empírica, à análise dos resultados e à descrição dos momentos que envolveram o trabalho de campo. Igualmente, será conferido um vislumbre deste processo nos momentos que envolveram a recolha de dados, o tratamento dos mesmos e outras situações que possam ter interesse para este capítulo. Antes de partirmos para este aspeto da pesquisa, contudo, é importante relembrar as matrizes que orientam a investigação, assim como as diferentes fases que compõem o todo.

Numa **primeira fase**, visando o comando da teoria e o vaivém constante entre a mesma e a *empíria*, procedeu-se a uma revisão na abordagem teórica inicial para afinar a nossa abordagem, através da revisão de literatura mobilizada para os capítulos 1 e 2. É importante assegurar que a terminologia, exemplos e fenómenos destacados e o arcaboço teórico se adequem à análise dos resultados obtidos para que se alcance uma harmonia científica entre as duas esferas do trabalho. A **nossa segunda fase**, por sua vez, envolveu a incursão empírica propriamente dita com os grupos focais. O primeiro passo desta fase foi reunir o primeiro grupo focal e testar a eficiência dos métodos e ferramentas: guião, gravador, abordagem na administração das perguntas, entre outros aspetos. Tendo esta primeira incursão decorrido sem nenhum desafio relacionado com a metodologia, procedeu-se para os demais grupos. O próximo subcapítulo descreve com detalhe a experiência em campo.

A **terceira fase e penúltima fase**, por sua vez, será processar a informação recolhida na fase anterior e analisá-la categorialmente. A matéria-prima analítica recolhida foi interpretada de duas formas: uma forma envolveu as informações, pareceres, narrativas pessoais e opiniões remetentes aos videojogos em si dos jogadores que usufruem conteúdo da indústria japonesa dos videojogos que compõem a nossa amostra. Por outro lado, à matéria-prima que estes jogadores nos ofereceram está subjacente às suas condições e variáveis sociodemográficas e, como tal, importa testar o modo como as mesmas afetam o usufruto deste meio. Mais, esta fase passou também pela análise dos videojogos mais discutidos pelos participantes. Estas análises, então, como explicitado no começo da tese, foram feitas com recurso a literatura

pertinente e temática da sociologia para que possamos relacionar a disciplina com o objeto de estudo. **A quarta e última fase**, por fim, prendeu-se com a organização do *corpus* teórico e empírico para compor a dissertação escrita de um modo coeso e coerente. Esta investigação da indústria japonesa de videojogos tem como objetivo final o aprofundamento dos conhecimentos sociológicos da área e é importante deixar os procedimentos, análises, utilização dos contributos teóricos e conclusões devidamente explicitados e compreensíveis.

Efetivamente, este plano de trabalho foi construído para não só responder à nossa questão de partida e alcançar eficientemente os objetivos propostos, mas também para apresentar um *input* sociológico inovador: relacionado com a indústria japonesa de videojogos, tópico pouco explorado pela sociologia. Dado que o mundo e a cultura japonesa alcançam e permeiam o palco cultural global e contemporâneo, defendemos a relevância dos estudos que procuram saber mais sobre estas dinâmicas e, igualmente, como a mesma se manifesta naqueles que usufruem destes artefactos, os videojogos japoneses. Do ponto de vista ético, seguimos as diretrizes éticas da American Sociological Association: questões relacionadas com o financiamento não deverão revelar-se problemáticas, devido à natureza voluntária da participação dos grupos focais e a investigação em si não exigirá particulares custos. Os participantes tiveram acesso total e transparente aos resultados obtidos graças à sua cooperação nos grupos focais e serão respeitadas todas as diretivas éticas que se encontram no Código Deontológico da Associação Portuguesa de Sociologia, assim como aquelas especificadas e indicadas pela própria Universidade do Porto no que tange à condução e resultados desta investigação.

3.1. Adentramento ao trabalho de campo

Para a nossa incursão empírica, recolhemos as opiniões, as perceções e as experiências dos jogadores no Norte Litoral de Portugal através da realização de grupos focais (David & Sutton, 2004: 5). Em termos de amostragem, adotamos uma amostragem por conveniência e por bola de neve; isto é, procuraram-se jogadores relativamente próximos para permitir uma reunião presencial e estes, por sua vez, direcionavam-nos

a mais jogadores para possibilitar a formação de mais grupos. Dentro do plano global da nossa pesquisa, esta incursão empírica está intimamente relacionada com a nossa pergunta de partida: **Como é que o contexto e a (sub)cultura japonesa têm modelado e determinam as fruições e o consumo de videojogos emergentes nas últimas duas décadas no contexto do Norte Litoral de Portugal?** Através da nossa exploração empírica com os jogadores, conseguimos responder a uma parte desta questão, especificamente, as fruições e consumo no Norte Litoral de Portugal. Os participantes permitiram um *insight* direto, com a devida compreensão que estão inseridos numa amostra específica, a este contexto sociogeográfico que usufrui do fenómeno nipónico.

Por outro lado, e como adiantámos na Introdução, ao passo que os nossos primeiros três objetivos se prendem com exercícios genealógicos e uma análise direta da indústria, o quinto objetivo diferencia-se em certos aspetos: **explicar e compreender as materialidades e imaterialidades das criações artísticas/videojogos dando particular relevo às questões diaspóricas e étnicas que lhe são inerentes.** Este diferenciou-se por estar relacionado com subjetividades, perceções artísticas e o consumo de obras japonesas em outros contextos (por pessoas fora da cultura de origem); deste modo, para entender quais são os elementos que são mais salientados no ato de jogar e como estes são interiorizados e reconfigurados, é necessário obter estas informações através de jogadores que experienciam videojogos japoneses. Assim, conseguimos formar um ponto de partida baseado em experiência empírica para tornar o subjetivo mais tangível. Do mesmo modo, o quarto objetivo, **destacar a nacionalidade enquanto variável sociodemográfica relevante para a criação dos videojogos**, foi alcançado através da combinação dos contributos que os nossos participantes nos providenciaram com o nosso estado da arte e genealogia.

A nossa pesquisa tem sobretudo um recorte qualitativo. Em relação às escolhas técnico-metodológicas, foram escolhidos os grupos focais e não entrevistas semiestruturadas individuais, inquéritos *online* ou outro tipo de técnicas de recolha de dados devido a um conjunto de razões. Primeiramente, o grupo focal é um exercício coletivo e permite aos participantes debaterem entre si, partilhar experiências e negociar significados; de certo modo, introduz alguma democracia e representatividade coletiva nestes miniuniversos que são cada grupo criado (David & Sutton, 2004: 95). Em segundo lugar, foi dada primazia à interação entre as diferentes opiniões e as dinâmicas

de grupo, face a um aprofundamento individual em entrevistas um a um ou ao número absoluto de participantes que se podia obter com outros métodos. Sendo o mundo dos videojogos e as experiências nele contidas tão diversas e vastas, tinha-se como objetivo conhecer de perto e o mais intimamente possível as narrativas pessoais dos jogadores. A duração média de cada grupo focal foi cerca de uma hora e meia e cada grupo continha entre três a quatro elementos. Todos os participantes serão referidos pelos nomes fictícios que lhes foram atribuídos, preservando assim a confidencialidade.

Interessou-nos potenciar o grupo focal como uma discussão informada sobre tópicos específicos (Wilkinson, 1998). Não obstante subsistam muitas variações face ao método de base (Greenbaum, 1998), esta técnica de pesquisa congrega as discussões de um grupo em que os participantes se concentram coletivamente num tópico de investigação. Os participantes (geralmente entre 6-8 sujeitos de investigação) podem ser grupos de pessoas pré-existentis (por exemplo, membros da família, colegas de trabalho) ou podem ser reunidos especificamente para a investigação. A interação entre os membros do grupo é a característica crucial desta técnica de investigação, diferenciando os grupos focais das entrevistas. Esta interação confere ao grupo focal um potencial de sinergia não possível numa situação de entrevista. Esta especificidade permite, assim, aos grupos focais a emergência e produção de mais informação por comparação a outras técnicas de recolha de informação.

Efetivamente, o nosso guião foi formulado a partir deste eixo prático, assim como com o intuito de ir ao cerne da questão da indústria japonesa nas suas diversas esferas: de um ponto de vista pessoal, a relação e a narrativa dos usufruidores com os videojogos; de um ponto de vista coletivo, as redes e as relações com outros jogadores e de um ponto de vista criativo, os significados, características e perceções atribuídas aos videojogos japoneses (o guião encontra-se no Anexo B).

A ordenação das perguntas em si também foi ponderada com cuidado de forma a “afunilar” gradualmente a especificidade do tema e haver uma separação mais ou menos clara entre os diferentes tópicos. Assim, dividimos o guião em três partes. A primeira parte, corresponde à primeira e segunda pergunta, e remete para as questões de afetividade em relação à cultura japonesa e às relações com a indústria do entretenimento nipónico. A segunda, que vai da terceira à quinta pergunta, aborda o usufruto dos videojogos. O usufruto, no caso, que passa pelas atividades que vão além

do jogar o videojogo, as diferenças que existem entre os videojogos nipónicos e ocidentais (resultando em usufrutos igualmente diferentes) e as dinâmicas coletivas dos jogadores no Norte Litoral de Portugal. Por fim, a última pergunta (que se revelou também a que obteve respostas mais extensas) representa a nossa última categoria. Aqui, especializamos e atomizamos a cultura japonesa, material e imaterialmente, no contexto dos videojogos. Por outras palavras, como é que os videojogos japoneses nos auxiliam a compreender melhor as sensibilidades e as lógicas, nas suas multiplicidades, do mundo nipónico.

3.2. A experiência do trabalho de campo

O processo da realização dos grupos focais envolveu alguns obstáculos, mas, do mesmo modo, envolveu também algumas oportunidades surpreendentes. Ao começar pela recolha dos elementos que viriam a compor a nossa amostra, isto é, a procura por jogadores no Norte Litoral de Portugal, esta não se provou uma etapa particularmente desafiadora. O efeito de bola de neve atuou organicamente e um número satisfatório em si mesmo de participantes foi alcançado sem imprevistos. Isto alude, desde já, para uma quantidade respeitável de adeptos e envolvidos com o objeto de estudo. Contudo, devido a limitações práticas e pragmáticas da investigação, houve sim uma dificuldade em organizar sessões para os grupos focais com jogadores fora da área do distrito do Porto. Adiantando uma informação do capítulo seguinte, todos os participantes pertencem à Área Metropolitana do Porto, à exceção de um participante bracarense. Outra dificuldade prende-se com a logística horária destas sessões. Uma grande porção destes participantes são indivíduos que trabalham a tempo inteiro e, como tal, organizar grupos focais em dias da semana foi desafiante. Esta questão foi relativamente mais contornável com participantes estudantes, mas as sextas à noite e fins de semana foram os horários mais concordáveis para os grupos focais.

Mais, apesar de haver um número prontamente disponível de jogadores interessados em participar, ocorreram, efetivamente, alguns imprevistos perto das datas agendadas que resultaram na não participação dos mesmos e a consequente reestruturação do grupo para alcançar o número adequado de participantes. Assim,

para combater estas situações, recorreremos à seguinte recomendação metodológica: “Wilkinson (1998) sugere o princípio pré-cauteloso do recrutamento por excesso, devido à complexidade acrescida, nas entrevistas de grupo, de conseguir ter os membros todos do grupo a chegar à mesma hora no mesmo sítio. Se espera conduzir uma entrevista em grupo com sete pessoas, o melhor é recrutar oito ou nove para estar seguro” (David & Sutton, 2004: 97).

Encontrar uma localização para a realização destas dinâmicas metodológicas apresentou-se como um contratempo em algumas instâncias. O grupo focal, para ser aplicado, requer um espaço relativamente silencioso, confortável e acessível para todos os envolvidos. A questão do ruído foi particularmente importante na ótica do pragmatismo da investigação, tendo em conta que o áudio das conversas foi gravado para a sua transcrição futura. Mesmo com estas questões presentes, houve um diálogo com um grupo que teve de ser interrompido múltiplas vezes devido a questões relacionadas com o ruído exterior.

Dos oito grupos, dois reuniram-se na casa do próprio investigador, tendo sido este o local mais conveniente para os envolvidos. Dois grupos reuniram-se em instituições académicas: um no Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto e outro na Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Por fim, os restantes ocorreram nos locais de residência dos próprios participantes. Isto só foi possível devido ao facilitamento que representa os participantes serem, em múltiplas instâncias, parte de uma rede mais próxima e promoverem ativamente um efeito de bola de neve. Para organizar as diversas logísticas e agendamentos, assim como manter o contacto com os jogadores da amostra, as plataformas *Messenger*, *WhatsApp* e *Discord* foram usadas.

Em relação ao processamento da informação, o áudio dos grupos foi gravado, como referido anteriormente. Após as sessões com os grupos, os diálogos foram transcritos e as passagens, comentários e pareceres mais importantes para os propósitos da investigação foram tabelados para cada pergunta do guião. Sendo este um processo relativamente demorado e minucioso, especialmente o processo de transcrição (David & Sutton, 2004: 99), estes momentos foram aproveitados também para o agendamento dos grupos focais futuros, revisão da literatura e pesquisa de aspetos específicos que iam surgindo ao longo das discussões.

As interações face a face, apesar destas dificuldades logísticas ocasionais, revelaram-se também produtivas. Indo ao encontro do que os autores David e Sutton (2004: 92) estipulam acerca dos grupos focais, o objetivo principal que motivou a escolha desta metodologia foi atingido: gerar uma discussão acerca de um tópico, neste caso, o objeto de estudo. Em todos os grupos, foi possível alcançar um certo grau de dinamismo e conversas ativas sobre as experiências, opiniões e significados que os jogadores atribuíam em relação à indústria japonesa. O papel de investigador como moderador envolveu, claro está, a administração das perguntas, o controlo devido da duração do exercício e garantir que todos os participantes se sentiam satisfeitos com as respostas que tinham oferecido.

Mencionando uma outra dimensão, certos participantes partilharam nos grupos, por exemplo, alguns objetos das suas coleções pessoais, como jogos, figuras de ação, consolas e outras formas de parafernália. Seguem-se alguns exemplos ilustrativos (as restantes coleções e objetos fotografados encontram-se no Anexo E).



Figura 1 Estante de Lúcio com múltiplos jogos, obras literárias diversas e colecionáveis

Fonte: Rodrigo Diogo.



Figura 2 Estante de Luísa com múltiplos jogos, obras literárias diversas e colecionáveis

Fonte: Rodrigo Diogo.

Dois dos participantes, a Catarina e o Pedro, aquando da realização do grupo focal no qual participaram, eram os respetivos noivos de um do outro. Num momento mais tarde, durante a produção da tese, o seu casamento ocorreu e a oportunidade para estar presente na cerimónia surgiu. Em relação ao evento, a decoração/temática da celebração incluía, exatamente, o mundo dos videojogos e a cultura popular japonesa. Aspetos como a música tocada ao longo do dia, detalhes nos enfeites e outros momentos da cerimónia tinham subjacentes certos videojogos japoneses estimados pela Catarina e pelo Pedro. Na sala principal da festividade, podia-se encontrar a seguinte decoração:



Figura 3 Réplicas das armas fictícias da franquia Kingdom Hearts, conhecidas como Keyblades¹

Fonte: Rodrigo Diogo.

No capítulo 4, serão listados alguns dos sítios onde os participantes apreciam frequentar para adquirir produtos relacionados com o objeto de estudo. De modo geral, a metodologia presencial foi interessante para compreender íntima e visualmente a maneira como os jogadores da amostra cultivam e decoram os seus lares e espaços pessoais com o mundo dos videojogos. Estas partilhas de coleções, pode-se argumentar, vem a reforçar as dimensões afetivas e emocionais que os videojogos mobilizam, esferas estas discutidas no capítulo 2, assim como a mercantilização das cenas (que discutiremos adiante).

¹ Recentemente, Catarina e Pedro celebraram o seu casamento numa cerimónia cujo décor e temática se focou nos videojogos. Ao lado da mesa dos noivos, podia-se encontrar as duas *Keyblades* cruzadas; mais tarde, na celebração, ocorreu uma cerimónia com as duas para simbolizar a união da Catarina e do Pedro. No videojogo, a *Keyblade* da esquerda pertence ao protagonista, Sora, ao passo que a da direita é simbólica do seu interesse romântico, uma personagem conhecida como Kairi. Esta simbologia entre os noivos e as personagens foi representada no casamento através das réplicas.

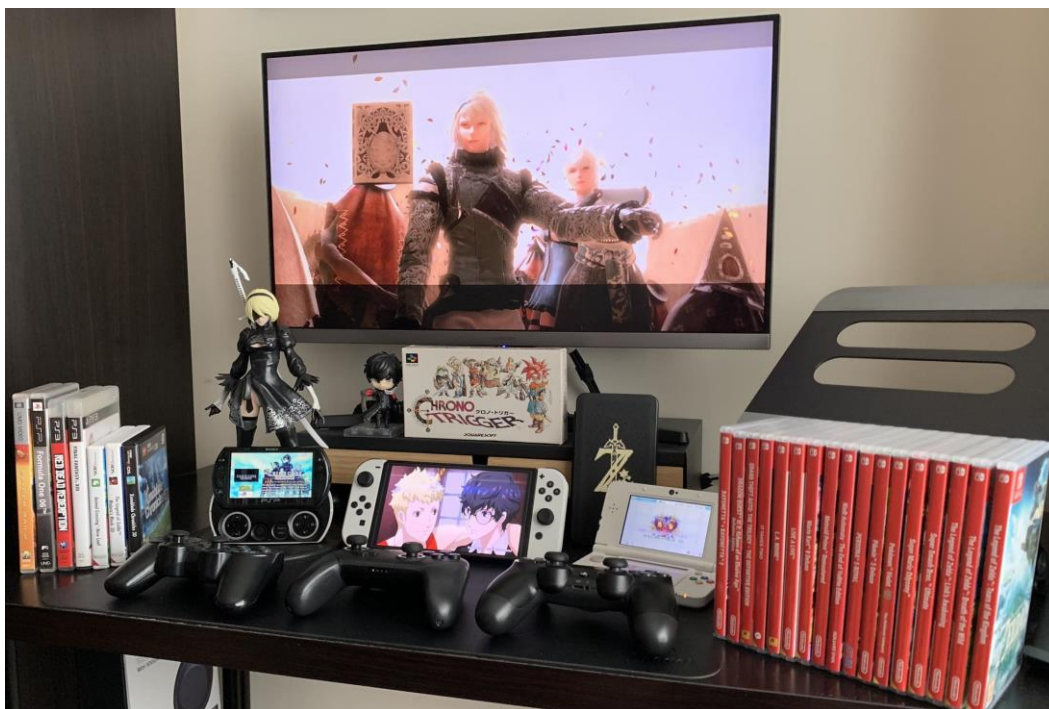


Figura 4 Parte da coleção do participante Diogo, partilhada posteriormente com o investigador por Messenger²

Fonte: enviada pelo participante Diogo.

² O Diogo organizou a imagem de modo a incluir vários jogos; por exemplo, na televisão, o jogo *Nier Replicant* está a rodar e abaixo do mesmo encontramos uma cópia japonesa completa de *Chrono Trigger*.

4. *Human Revolution*. Incursão empírica e interface com jogadores no Norte Litoral português

Neste capítulo, e estando devidamente explicitadas as nossas opções metodológicas e outros aspetos do trabalho de campo, analisaremos de perto os resultados obtidos em relação às características da nossa amostra. Do mesmo modo, as percepções, sentimentos e relações sociais e afetivas destes jogadores com o nosso objeto de estudo, questões centrais para a nossa pesquisa e as hipóteses teóricas elaboradas.

4.1. Os sujeitos de investigação da *Human Revolution*

Em relação à nossa amostra, primeiramente, importa mencionar que foram recolhidas variáveis sociodemográficas. Como é possível ler no guião e no consentimento informado escrito (Anexo A), estas variáveis, recolhidas imediatamente a seguir à administração do guião, são a idade, o género, local de residência, escolaridade e ocupação profissional. No caso dos participantes que são estudantes, foi perguntada a ocupação profissional dos pais para, a partir da variável, estabelecer um lugar de classe. É possível consultar a tabela com as variáveis de todos os participantes no Anexo D.

Explorando estas variáveis, de um ponto de vista mais básico, inicialmente, surgem as seguintes características: No total, foram 28 participantes distribuídos por 8 grupos, todos residentes da Área Metropolitana do Porto, salvo um que é residente no distrito de Braga. Adicionalmente, maioria possui nacionalidade portuguesa, exceto um jogador natural do Brasil. Dos 28 participantes, um deles identificou-se como não binário, sete do sexo feminino e vinte do sexo masculino. Os participantes são todos maiores de idade, tendo o mais novo 20 anos de idade e o mais velho 37, aquando da realização da incumbência empírica. A grande maioria possui um curso de ensino superior, especificamente 20 dos 28 participantes. Dos oito sem um curso superior, quatro frequentam o ensino superior. Dos participantes empregados, dez encontravam-se na

área da engenharia informática ou ciências da computação, inclusive dois que trabalham com o motor de jogo *Unity*. Uma participante, em particular, é *graphic designer* para videojogos, apesar de nenhum ter invocado a experiência laboral na área ao dialogarmos sobre o tópico. Ao invés disso, foram duas participantes que realizaram teses de mestrado na área dos videojogos que, efetivamente, se apoiaram nas mesmas para fazerem as suas argumentações em relação a certos aspetos, como veremos mais à frente. Finalmente, e indo de encontro do ponto anterior e de acordo com a tipologia usada por Guerra (2010), os lugares de classe dos nossos sujeitos de investigação focalizam-se na pequena burguesia intelectual e científica (PBIC) e pequena burguesia técnica e de enquadramento intermédio (PBTEI).

4.2. Representações e quadros de interação

Nesta etapa do capítulo, analisaremos, pelas categorias criadas, as respostas dos nossos jogadores. Claro está, não é possível para este exercício descrever em detalhe todas as respostas dadas; como tal, far-se-á um esforço para ir ao encontro de tendências nas respostas sem homogeneizar excessivamente, correndo o risco assim de tornar homogéneo e linear este universo tão variado. Adicionalmente, manteremos sempre presente o nosso vaivém entre teoria e empiria, não só para colocar a primeira à prova, mas também para “extrair o geral do particular, passar do «micro» ao «macro», ligar o presente ao passado em antecipação do futuro”, sempre a partir de um enquadramento teórico bem definido, mas necessariamente (desejavelmente?) passível de reformulação” (Guerra, 2010: 480).

No âmbito da categoria 1 “Afetividade e diferenciações da cultura japonesa”, as primeiras duas perguntas prendem-se com os contactos iniciais e relacionamentos afetivos com a cultura japonesa em geral, não necessariamente apenas os videojogos. Esta abordagem auxiliou-nos a afunilar gradualmente o tema e também compreender melhor o espaço ocupado pelos videojogos na cultura popular japonesa (pelo menos no contexto sociodemográfico em análise). Apesar dos videojogos japoneses estarem representados nas infâncias dos entrevistados, com títulos como *Super Mario*, *Sonic* e *Pokémon*, os *animes* surgem como a porta de entrada principal para o mundo nipónico.

Mesmo assim, é relevante apontar que os videojogos surgem num contexto de partilha e socialização, quer seja através de colegas da escola, vizinhos ou irmãos, os primeiros encontros dos entrevistados com os jogos foram raramente uma atividade isolada e atuaram, primeiramente, como uma atividade coletiva num dado circuito social, como veremos na secção seguinte.

Retomando o ponto anterior, graças a canais como o Canal Panda, Sic Radical, Animax e programas como Zig Zag e Batatoon, os participantes puderam experienciar *animes* como *Doraemon*, Oliver e Benji (também conhecido como *Captain Tsubasa*), *Naruto* e *Dragon Ball*. Em relação à diferenciação entre estes desenhos animados nipónicos e os do mundo ocidental, a tendência observada na amostra prende-se com o estilo de animação e, especificamente, a continuidade entre cada episódio, apesar da maior parte explicar que, na infância, não era imediato o reconhecimento de que estavam a consumir conteúdo japonês:

“O que me puxou para a cultura japonesa em si é aquela continuidade de ter uma história (...) eu via as *Tartarugas Ninja* ao mesmo tempo, aquilo não tinha seguimento nenhum. Era aquele momento de ação *som de rasgar* *reset*. Então, quando (...) dava na *Sic Radical* ou Zig Zag *Yu-Gi-Oh!*, *Dragon Ball* ter aquela continuidade acho que (...) puxou mais, puxa mais, que era uma coisa se calhar que naturalmente nós não tínhamos.” (Pedro, 27 anos, Trofa, Porto, 12.º, curso profissional de programação, Expedidor, PBTEI).

Ainda em relação a estes primeiros contactos, vale notar o modo como a cultura japonesa suscitou um certo efeito de bola de neve. Isto é, independentemente da porta de entrada, quer tenham sido os videojogos, *anime* ou *manga*, o consumo de um levou à procura dos demais. Este aspeto está de acordo com o conceito do *Cool Japan* e/ou o *Soft Power* (Gerzon, 2018; Ommen, 2018; Chen, 2013) e da interrelação das cenas que abordámos no capítulo do estado da arte. Por um lado, há, como vimos, um esforço deliberado por parte do setor cultural nipónico para que haja uma articulação entre os diferentes tipos de obras, como videojogos baseados em *mangas* ou *animes* e vice-versa (Stalberg, 2020). Por outro lado, há uma certa transversalidade estética, artística e narrativa neste tipo de conteúdo japonês. Esta transversalidade conduz a um usufruto mais holístico destes tipos de obras e, no caso dos nossos participantes, este usufruto torna-se especialmente compreensível ao partilharem que muitos dos elos afetivos com

o mundo nipónico começaram na infância: “A popularidade do Anime pode ser traçada diretamente ao crescimento dos videogames, especialmente a série “Final Fantasy” e outros épicos de role-playing como “Dragon Warrior”. Para os miúdos que cresceram a jogar videogames, as personagens de cabelo espetado e histórias apocalípticas dos animes não parecem tão alienígenas” (Kesten, 2005: s/p). Ao crescerem com a direção artística e narrativa japonesa, a transição para videogames com qualidades similares revelou-se um processo relativamente intuitivo. Em relação à citação anterior de Kesten (2005), olhemos para a Figura 5. Nela, temos a personagem Cloud Strife, protagonista de *Final Fantasy VII*. O design de Cloud pauta-se, exatamente, pelo seu cabelo espetado, enorme espada e protagonizar uma história com contornos apocalípticos.



Figura 5 Cloud Strife de Final Fantasy VII, desenhado por Tetsuya Nomura

Fonte: Final Fantasy Wiki, disponível em https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Cloud_Strife/Gallery

Em relação às diferenciações da cultura japonesa, entre as suas diferentes manifestações, certos aspetos foram mencionados múltiplas vezes pelos nossos entrevistados. Algumas especificidades foram abordadas anteriormente, tais como a continuidade nas histórias dos *animes* face aos *cartoons* ocidentais e as diferenças nos traços dos desenhos, mas agora surgem questões mais exatas e pertinentes aos videogames. Uma primeira diz respeito à natureza mais fantasiosa dos videogames nipónicos em comparação ao realismo do mundo ocidental, uma tendência da indústria japonesa explorada a detalhe na genealogia:

“É extremamente detalhado, fantasioso e eu sou muito fã de fantasia [...] e o *storytelling* é muito mais detalhado do que alguns – não ‘tou a dizer todos

– mas sinto que metem mais ênfase na fantasia do que alguns jogos *western*. *I like that.*” (Maria João, 25 anos, Rio Tinto, Porto, Mestrado, German Content Reviewer, PBIC)

Neste contexto, importará distinguir a forma como a fantasia e/ou a ficção se podem manifestar. Títulos como *Devil May Cry*, *Final Fantasy* e *Bayonetta* foram apontados em diferentes ocasiões não só pelos elementos abertamente fantasiosos como feitiçaria, monstros e artefactos mágicos (ou, no caso de *Metal Gear Rising Revengeance*, características de ficção científica), mas também pelas escolhas estilísticas em relação à ação no ecrã. Estes jogos contêm sequências bastante dinâmicas, cinematográficas e, por vezes, cómicas que servem para enaltecer as características fantásticas dos seus universos:

Nós acreditamos que a perceção ocidental face aos videojogos japoneses ocorre em três diferentes eixos: design das personagens, design do jogo e animação nas sequências cinemáticas com a possível adição de problemáticas de género, identidades e sexismo (Remesal & López, 2015: 8).

Em contraste, os participantes acreditam que os jogos ocidentais, apesar de também serem capazes de fortes momentos de ação como vistos em *Uncharted* ou *Tomb Raider*, são mais realistas e crus nas suas abordagens – apesar de também ser uma característica apreciada consoante o jogo, dado que *The Witcher III: The Wild Hunt*³ foi elogiado devido a este fator por alguns participantes. Igualmente, isto reflete-se nos *designs* das personagens, dado que os jogos japoneses incorporam frequentemente indumentárias, equipamentos e penteados exagerados, em comparação à direção, comparativamente, menos extravagante do mundo ocidental, refletindo, de novo, as diferenças fundamentais entre os dois eixos: “os desenvolvedores japoneses de videojogos estão frequentemente ainda focados no mercado doméstico (...) maioritariamente consistindo em RPGs de fantasia com quantidades pesadas de história e texto” (Gerzon, 2019: 6). A direção e a tonalidade nipónica foram intituladas, frequentemente, nas entrevistas como *wacky japanese humour* ou *over the top*.

³ Terceiro jogo da adaptação em formato de videojogo dos contos de fantasia do autor polaco Andrzej Sapkowski. As histórias são baseadas parcialmente em mitologia e contos folclóricos eslavos com uma tonalidade subjacente bastante crua e pesada. Em anos recentes, *The Witcher* ganhou uma adaptação televisiva com a série do mesmo nome na plataforma *Netflix* (2019).

O comentário da Maria João, assim como a citação acima, aponta-nos para uma outra variável importante, no entanto, que é o nível de detalhe nas narrativas dos videojogos. As entrevistas apontam-nos para o consenso de que os videojogos japoneses, de modo geral, revelam enredos intrincados, extensos e com mais nuances do que os ocidentais. Tal como o ponto anterior, este não é um aspeto estritamente positivo. Alguns participantes partilharam que achavam a saga *Kingdom Hearts*⁴ excessivamente complexa, pelo menos para observantes de fora, devido a fatores como o número de reviravoltas, detalhes e cronologia confusa. Um participante, o Ricardo, diz até, com um sentimento misto, que uma das características principais que associa a jogos japoneses são os “diálogos muito longos”.

A complexidade e o detalhe não se limitam a estas características, uma vez que podem tomar uma faceta mais imaterial. Foi igualmente consensual de que os jogos japoneses deixam espaço aos jogadores para ponderarem as implicações e os significados dos mundos virtuais que exploram, assim como permitir que os jogadores aprendam sozinhos as mecânicas dos jogos (estas que, por sua vez, podem ser um outro desafio para as dominar): há uma subtilidade que reside numa construção de significados e na insinuação temática motivada pela agência do jogador. Por fim, a complexidade e a fantasia manifestam-se e fundem-se também na direção artística visual. Olhemos para a Figura 6, uma *screenshot* de *Dark Souls III*.

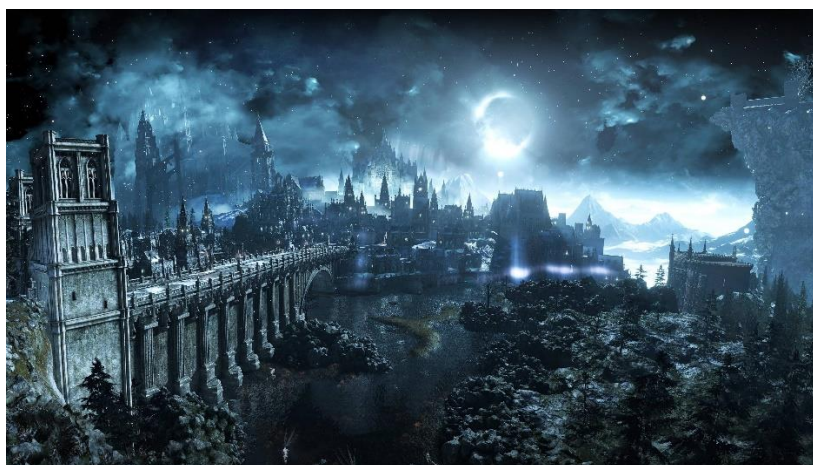


Figura 6 Irithyll of the Boreal Valley, localização de *Dark Souls III*

Fonte: *Dark Souls Wiki* (disponível em https://darksouls.fandom.com/wiki/Irithyll_of_the_Boreal_Valley)

⁴ Série *JRPG* que cruza as suas personagens e história originais com propriedades intelectuais da *Disney*, do estúdio *Pixar* e com o universo de *Final Fantasy*. *Kingdom Hearts*, até perto do fim da década de 2010, tinha os seus múltiplos jogos dispersos em variados sistemas e a narrativa envolve prequelas, sequelas e contos laterais o que dificultou para alguns jogadores o acompanhamento dos acontecimentos da saga.

Jogos como *Shadow of the Colossus*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Dark Souls*, uma vez mais, foram referenciados como exemplos das características previamente mencionadas. Estes são videojogos com mundos misteriosos que deixam pistas no ambiente e na arquitetura para revelar mais sobre os universos, poucas explicações abertas no início e mecânicas desafiantes que exigem algum tempo para aprender, revelando, deste modo, uma união meta-narrativa entre conceito e jogabilidade – algo especialmente prevalente em *Shadow of the Colossus* (Sherman, 2006: s/p) e *Dark Souls* (Battey, 2014: s/p). Na verdade, esta aparente sinergia entre história e mecânicas de jogo foi exatamente um dos aspetos expostos por um entrevistado:

“Eu acho que os jogos japoneses têm uma ênfase mais forte em tudo aquilo que é a *storyline and gameplay complements the storyline, not the other way around*. Eles não fazem um jogo e depois dizem ‘ah, que história é que podemos fazer com esta meia dúzia destes mecanismos?’. Eles não. Eles pegam na história e depois vêm ‘o que é que eu posso meter aqui?’. Pelo menos, é a sensação que eu tenho.” (Guilherme, 26 anos, Espinho, Porto, 12º ano, Estudante de Licenciatura, PBIC)

Este ponto é importante enquanto um vislumbre para a segunda categoria. Além do consumo de videojogos propriamente ditos, os entrevistados apreciavam consumir conteúdo *relacionado* com videojogos, inclusive vídeos, entrevistas ou documentários sobre o processo criativo e de desenvolvimento por detrás dos videojogos. Não obstante, compreendemos desde já que existem diferenciações até nos métodos através dos quais os jogos são feitos. Mais, os entrevistados revelam não só estar cientes das mesmas, mas também revelam uma forte e detalhada argumentação sobre o fenómeno. Com isto, procedamos para a próxima parte.

Na categoria 2 intitulada “Usufruto e as suas pluralidades”, analisaremos aspetos que vão além do ato de jogar videojogos e o consumo da cultura japonesa. Em particular, estas três questões dizem respeito à coletivização (ou não) dos jogadores, às dinâmicas locais e *online* estabelecidas pelos mesmos e o conteúdo usufruído pelos participantes *relacionado* com os videojogos. Este pode incluir vídeos, documentários, música ou parafernália diversa. Sendo esta uma categoria altamente abrangente, abordemos pela ordem como estabelecida pelas questões no guião.

Em relação à questão da rede, foi quase unânime que o ato de jogar é raramente uma atividade isolada: quer seja pela existência de jogos *multiplayer* (jogar em conjunto) ou pela partilha ativa e sistemática das experiências. Uma jogadora, a Marta, que realizou uma tese de mestrado sobre videojogos, explicou que formou uma rede através do seu trabalho académico, mostrando assim a variedade de contextos em que os jogos surgem. Em relação às questões das plataformas sociais, o *Discord* revela-se como a favorecida pelos entrevistados, para chamadas em conjunto, partilha audiovisual enquanto alguém joga e para a criação de grupos. Estes aspetos não significam que os jogadores não apreciam passar tempo sozinhos com um videojogo – na verdade, é algo procurado até como forma de relaxe –, mas sim que possui dinâmicas, em nada mutuamente exclusivas, singulares e coletivas. Vejamos que:

Experiências, ensinam- os videojogos, são únicas, pessoais e contingentes e, ao mesmo tempo, partilhadas, coletivas e estruturais. Neste caso, as experiências não são apenas uma coleção de fenómenos, mas a rede de elementos heterogéneos que fazem esses fenómenos emergirem (Muriel & Crawford, 2018: 182).

Assim, o videojogo atua como uma variável de união, um ponto em comum entre os usufruidores para momentos de lazer e diversão e, igualmente, um *hobby* pessoal. Como nos refere Marco em entrevista,

“Para mim, jogar um jogo é muito mais do [que] um passatempo. Para mim, diz-me muito [...] quanto à minha identidade como pessoa e quanto aos meus gostos, que me [...] deixam feliz, por assim dizer. Mas também, a plataforma de jogar é também uma plataforma social para mim. Muitos dos meus convívios são à base de... chamadas virtuais, não é, as chamadas *online* ou assim. E é impossível eu estar em chamada com os meus amigos sem estarmos a jogar alguma coisa.” (Marco, 25 anos, Águas Santas, Porto, Licenciado, Estudante de Mestrado, PBTEI).

Estas são redes onde os entrevistados conhecem as pessoas nas plataformas, dado que se trata de relações que existem para além deste contexto. Em relação às redes estritamente digitais e *online*, a noção de “comunidade” foi levantada por vários entrevistados. No caso de jogos particularmente apreciados, os jogadores tinham por hábito pesquisar críticas, guias ou vídeos que explicavam mecânicas ou aspetos do

enredo. Jogos como *Nier: Automata*, *Nier Replicant*⁵ (Square-Enix, 2021), *Final Fantasy*, a franquia *Souls*, entre outros, impulsionavam os participantes a pesquisarem por mais informação e conteúdo. Igualmente, de modo geral, havia uma sensação por parte dos participantes de que eram formadas “pequenas comunidades” dedicadas a estes jogos (exemplo: a “comunidade dos *Souls*”, a “comunidade de *Pokémon*”, entre outros) e onde os participantes interagem através da partilha de dicas, experiências, *fan art* ou *fan theories*. Este aspeto enquadra-se na característica da coletivização das cenas (Blum, 2001: 14), ocorrendo, neste caso, em espaços digitais, onde há um agrupamento deliberado de indivíduos com interesses em comuns onde podem exteriorizar e partilhar os mesmos com múltiplos participantes. Leiamos o excerto abaixo,

“Vamos... *online* ou um fórum *Reddit*, qualquer coisa, e vemos tanta gente que partilha a paixão que nós temos e pensamos ‘OK, isto não é estúpido. Há pessoas iguais a mim que também gostam disto, tão ou mais do que eu. É mais do que válido, aquilo que eu estou a fazer não é um desperdício de tempo’. Ver pessoas que partilham as mesmas paixões é... é uma das melhores coisas que pode acontecer.” (Cláudia, 23 anos, Trofa, Porto, Licenciada, Guia Turística, PBIC).

As dinâmicas *online* não são estritamente positivas, no entanto. Uma das participantes, a Carolina, procurou enfatizar a sua experiência enquanto uma jogadora do género feminino e o modo como o mesmo influencia as interações digitais,

“Eu deixei de falar na *Internet* porque... quando ouves uma voz de uma gaja na *Internet*, há sempre pessoas que vão ser um bocado parvas. Ou começam a dizer que tu jogas mal porque és gaja ou, então, começam a tentar assediar-te essencialmente, é isso. Então, houve uma altura em que eu andava muito na cena de, OK, ser mais social a nível de jogar jogos na *Internet*... e depois houve uma altura em que eu deixei um bocado...” (Carolina, 30 anos, Porto, Porto, Mestrado, Software Developer, PBIC)

Adicionalmente, esta participante partilhou que passou por uma situação desagradável com um *stalker* que conheceu através de um videojogo, tendo sido este um dos motivos que levou ao seu distanciamento da cena *online*: “É também importante

⁵ Os jogos da saga *Nier*, não muito diferentemente de *Kingdom Hearts*, são narrativamente intrincados. Contudo, diferem devido aos temas metafóricos e altamente complexos que abordam através das suas personagens e o número de detalhes e material suplementar opcional.

destacar que muitos usam as potencialidades da cultura de participação para realizar ações bastante menos positivas e apoiantes, como assédio e abuso (...)” (Muriel & Crawford, 2018: 79). A variável do género, apesar de ter sido raramente discutida pelos participantes, foi pertinente para esta participante. Ao escutar as experiências dos membros do seu grupo focal com o mundo dos videojogos, ela revelou alguma surpresa dado que, ao crescer, as pessoas do sexo feminino à sua volta não tinham o mesmo interesse que ela por videojogos, levando a interações totalmente diferentes.

Por outro lado, esta questão que a Carolina levantou dos jogos e das interações *online* foi relativamente recorrente ao longo das entrevistas. A partilha pode ser um exercício volátil consoante o quão anónimos os indivíduos escolhem ser e, independentemente desta variável, as discussões acesas, quer seja pelas preferências pessoais, habilidade num dado jogo ou acaso da circunstância, são acontecimentos regulares.

Ao mesmo tempo, poderá ser interessante reinterpretar este comentário à luz de outra abordagem. Isto é, esta suposta hostilidade no tratamento interpessoal entre jogadores, misturada com o humor e o sardónico, pode estar codificada e contextualizada dentro do próprio jogo: “É dito que o riso é um exemplo do modo como ‘interação fática’ (Conway, 2013: 22) emerge dentro da comunidade de jogadores (...) Assim, pode sugerir-se que os jogadores abraçam a hostilidade do carnavalesco como uma forma de estabelecer pistas interativas que promovem coesão social” (Brock, 2017: 179). Esta questão invoca também certos aspetos da transgressão nas cenas, uma vez que há uma rutura com os comportamentos quotidianos e as dinâmicas do entrar ou não entrar na cena consoante as provações que os participantes passam ao participarem: “Isto é para dizer que o perigo da cena está tanto dentro de si como fora: o perigo que promete “dentro” é o incidente da exposição para aqueles que ficaram arrebatados por esta mesma prova de qualificação e o perigo que evoca “fora” através da sua solidariedade e concentração para aqueles que estão dispersos e por se colecionarem” (Blum, 2001: 18).

Avançando para a questão seguinte, temos as diferenças criativas entre os videojogos do mundo ocidental e os do mundo nipónico, como percecionadas pelos membros dos grupos focais. Como referido na categoria anterior, este é um ponto que toca no conteúdo usufruído pelos participantes que se relaciona diretamente com os

videojogos, mas que não envolve necessariamente jogá-los. Esta pergunta do guião envolveu também uma tentativa de decodificar e compreender as decisões por parte dos criadores dos videojogos em relação às características que mais e menos apreciavam nos mesmos.

Tendo isto em conta, o *YouTube* foi altamente referido devido aos diversos canais dedicados aos videojogos que podemos encontrar nesta plataforma: falámos de exemplos como o *videogamedunkey*, *Resonant Arc*, *VaatiVidya* e *Sweet Anita*. O formato do *podcast* ou vídeos mais longos que entram em detalhe sobre as diferentes componentes dos jogos (como os de *Resonant Arc*) são um tipo de conteúdo apreciado pelos participantes, assim como vídeos cómicos (como os de *videogamedunkey*) que realçam partes humorosas mais específicas. Em outras ocasiões, apreciavam também rever momentos memoráveis dos seus jogos favoritos para resgatarem algumas das emoções que sentiram ou para ver a reação de outros jogadores e, assim, comparar com as suas. Mais, alguns participantes mencionaram que gostam, quando possível, de colocar vídeos em formato de *podcast*, aqueles que envolvem discussões semiestruturadas sobre um dado jogo, como barulho de fundo enquanto trabalham ou como forma de relaxar, algo que se aplica também à banda sonora dos videojogos. Na verdade, e lembrando a mercantilização das cenas (Blum, 2001: 25), um jogador partilhou que gosta de colecionar os vinis de certos jogos:

“E outra coisa, que também transcende além dos jogos, tem precisamente a ver com as bandas sonoras que eu coleciono os discos e eu vou adquirindo também [...] Vinis de bandas sonoras de jogos. Tenho *Hollow Knight*, *Cuphead* e coisas desse género e são coisas que eu gosto também – vou além do jogo [...]” (Jorge, 35 anos, Porto, Mestrado, Software Developer, PBIC)

Em relação às diferenças criativas entre os diferentes tipos de jogos, houve uma perceção que foi comum a todos os grupos: a ética de trabalho japonesa em comparação à ocidental aquando da produção dos videojogos. De acordo com os participantes, isto é perceptível em várias esferas. Primeiro, é perceptível no modo como os jogos japoneses são fundamentalmente construídos. Anteriormente, abordou-se a sinergia metanarrativa que certos jogos têm em relação à dinâmica história-jogabilidade e vice-versa, mas é uma questão também das decisões em relação à produção. Nas

entrevistas, os participantes explicaram práticas tais como: as equipas japonesas estão mais dispostas a adiar o lançamento para polir os produtos finais; as partes que compõem os produtos tendem a ter um significado ou propósito específico e a cultura do *crunch* manifesta-se diferentemente. Em relação a esta última característica, vários jogadores enunciaram que, na indústria japonesa, o *crunch* (condensar quantidades elevadas de trabalho num espaço de tempo curto ou insustentável a longo prazo) ocorre porque os próprios produtores desejam trabalhar no jogo e é um ritmo autoimposto, ao passo que percebem que as equipas ocidentais são forçadas a trabalhar horas extra devido a pressões hierárquicas. Um jogador, o Luís, partilha o seguinte:

“Fazem menos compromissos na crença de que vai correr melhor o jogo. Acho que [...] eles vêem mais os jogos como uma peça de arte e acreditam que se desenharem bem o jogo, se fizeram um bom *game design*, que o jogo vai correr bem. Em vez de procurar se calhar [algo] que não funciona.” (Luís, 22 anos, Porto, Licenciado, Estudante de Mestrado, PBIC).

Em relação à abordagem que os dois lados da indústria têm em relação às suas obras, uma outra tendência surgiu nas discussões, que é o debate acerca da “visão”. Com isto, referiam-se à coesão e ao foco nas ideias estabelecidas e, como o Luís explica, as equipas mantêm os esforços orientados para as concretizar até ao fim com o intuito de ter um bom *game design*. A visão nipónica, para os jogadores entrevistados, também parece ser um sinónimo de “inovação”: “Produtos criativos que falham em continuar a atrair usuários podem facilmente ser substituídos por outros produtos (...) De Vaan e Boschma (2013) mostram que a complexidade desta indústria oferece mais espaço para reputação e status quando se avalia a compra de um jogo específico” (Ernkvist & Ström, 2018: 3). Esta ideia conecta-se ao modo como Becker explicou as peças convencionais na arte poderem correr o risco de entediar as plateias, sendo necessário, então, por vezes, violar as normas para criar uma peça nova (Becker, 1982: 204).

Além dos exemplos práticos que abordámos na genealogia, como a planta do *Third Person Shooter* de *Resident Evil 4* ou o *Hack And Slash* e *Devil May Cry*, foram referidos pelos participantes outros exemplos. O género do *Metroidvania*⁶ (uma junção

⁶ *Metroidvania* é um género de jogo inspirado nas franquias *Metroid* e *Castlevania*. Tipicamente, os *Metroidvania* envolvem a exploração não linear de mundos vastos e labirínticos. O vaivém entre diferentes secções do mundo, um grau modesto a elevado de dificuldade e a recompensação pela curiosidade dos jogadores são características comuns encontradas nestes jogos.

dos nomes *Metroid* e *Castlevania*), um estilo de jogo prevalente na cena *indie* e que teve a sua origem na indústria japonesa, o modo como os títulos *Super Mario* evoluem ao longo dos anos e introduzem mecânicas diferentes em cada interação ou o facto da franquia *Final Fantasy* representar a vanguarda da inovação tecnológica, gráfica e musical da indústria. A inovação, de facto, revela-se um aspeto valorizado pelos participantes e é uma variável importante para a indústria dos videojogos: “Apesar da inovação não ter garantido o eventual sucesso no mercado, era uma arma estratégica obrigatória para os desafiadores” (Gallagher & Park, 2002: 80).

Em oposição, os participantes confessavam uma certa fadiga face à indústria ocidental devido à oferta quase constante dos mesmos géneros de jogos (nomeadamente, *First Person Shooters*) e a falta de polimento que múltiplos jogos desse setor revelam no lançamento, apesar da indústria japonesa também possuir diversos clichés ou padrões, como a análise dos jogos mais à frente nos mostrará; ao mesmo tempo, dentro do mesmo género de jogo, existem assinaturas metafóricas específicas, tais como “jogos hack and slash de ação, como as séries *God of War* e *Bayonetta*, representam duas formas de compreender o género (...) o primeiro foca-se no espetáculo, chefes gigantes, hibridação de género, sequências e história, ao passo que o segundo coloca uma maior ênfase em habilidades, combos, ritmo e sistemas de recompensas” (Remesal & López, 2015: 10).

Em relação às diferenças no processo de desenvolvimento, um participante em particular, o Henrique, ofereceu uma explicação distinta: ele argumenta que a “visão” nipónica é altamente influenciada por questões hierárquicas e a confiança que é depositada nos diretores dos videojogos e as suas visões para os jogos:

“Porque há uma coisa que eu cada vez, agora – e agora que já trabalho há uns anos – eu acho que eles fazem uma coisa... sobretudo no meio dos videojogos, que também é o meio que eu tenho mais contacto, que eu aprecio muito que é – e eu acho que resulta... normalmente os melhores jogos são a visão de um gajo e depois uma equipa muito forte a executar. Kojima, *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Nier Automata* com o Yoko Taro... *Dark Souls*...” – (Henrique, 30 anos, Trofa, Porto, Mestrado, Product operations manager, PBIC).

Isto ressoou com os outros membros do seu grupo e estes contribuíram para a linha de pensamento do Henrique ao adicionarem que além de confiança, existe

também o respeito pela senioridade e pelos trabalhos dos diretores. De facto, explicou Becker em *Art Worlds*, a reputação dos artistas é uma soma dos valores que atribuímos às suas obras (Becker, 1982: 23) e o contexto da indústria japonesa parece valorizar este aspeto nos seus criadores. Ao discutirem um criador em particular, Yoko Taro (conhecido pelas franquias *Nier* e *Drakengard*⁷) os membros do grupo todos concordaram com o Henrique quando ele descreveu Taro como “um perfeito maluco”. Contudo, devido à sua visão artística e minuciosa para os seus jogos, os membros do grupo focal acreditavam que havia uma qualidade inspiradora neste criador e um compromisso para concretizar as suas ideias mesmo quando elementos da equipa não concordassem em certos aspetos (ou, como o explicaram, *disagree and commit*). De certo modo, Yoko Taro seria um tipo de *Maverick*, um artista que desafia ativamente alguns dos constrangimentos do seu *art world*, apesar de continuar a fazer parte do mesmo e não ter rompido as relações com outros agentes: “Todo o mundo artístico organizado produz *mavericks*, artistas que fizeram parte do mundo artístico convencional da sua época, local e meio, mas que o acharam inaceitavelmente constringente” (Becker, 1982: 233).

No que toca à descrição deste criador, será interessante notar que múltiplos participantes de diferentes grupos partilharam que achavam Yoko Taro uma personalidade excêntrica e curiosa, devido às suas histórias intrincadas e com tópicos tabu, presença mediática distinta e comentários humorosos. Neste aspeto, é possível analisar este criador à luz do conceito das cenas, especificamente na categoria da teatralidade, dado que Yoko Taro usa uma máscara fantasiosa em público e atua de uma forma atípica de outros criadores da indústria, até porque “Isto significa que os sujeitos da cena laboram sempre para desfazerem-se das suas auras de simples espectadores ao fazerem ou exibirem o compromisso requeridos daqueles que apreciam serem vistos, isto é, como aqueles que apreciam a imersão na prática” (Blum, 2001: 14-15). Na Figura 7, temos uma fotografia de Yoko Taro e a sua característica máscara.

⁷ A franquia *Drakengard* é a saga que precede *Nier*. *Drakengard* e *Nier* ocorrem no mesmo universo partilhado e são jogos com similaridades mecânicas.

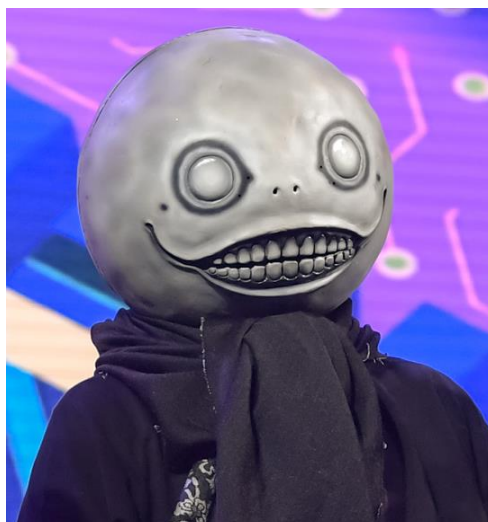


Figura 7 Yoko Taro em 2018 numa aparição pública

Fonte: Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Yoko_Taro)

A terceira e última categoria em análise diz respeito às dinâmicas dos videojogos japoneses intrínsecas ao Norte Litoral de Portugal. As respostas obtidas nos grupos focais abordaram múltiplas modalidades e formatos, além das redes formadas pessoalmente que abordámos anteriormente. Assim, incluímos os eventos, lojas ou outros espaços físicos e dinâmicas organizadas por entidades ou pelos próprios jogadores numa ótica *do-it-yourself* (DIY). Será relevante adiantar que estes jogadores não acreditavam que as dinâmicas meramente relacionadas com os videojogos japoneses eram vastas ou particularmente variadas. As suas respostas incluíram a cultura japonesa como um todo: os *animes*, *manga*, *cosplay* e jogos de cartas, para além dos videojogos. De facto, apenas um grupo dos oito achou que a cultura japonesa estava altamente presente no Norte Litoral de Portugal.

Com isto em mente, abordemos este ponto por partes. Em relação aos eventos, dois foram mencionados por todos os grupos, não por serem dedicados aos videojogos japoneses, mas sim por estes estarem fortemente representados, nomeadamente o *Iberanime*⁸ e a *Comic-Con*⁹. O primeiro é um evento que se realiza apenas em Portugal e cujo *website* oficial descreve a convenção como “a maior reunião de fãs da cultura japonesa em Portugal” (Iberanime, 2023: s/p). Ocorre duas vezes por ano, uma em Lisboa na primavera e uma segunda no distrito do Porto no outono. A *Comic-Con*, por sua vez, teve o seu início em Portugal no ano de 2014 e no distrito do Porto. Passaria a

⁸ Link para a página do evento: <https://www.iberanime.com/>

⁹ Link para a página do evento: <https://evento.comic-con-portugal.com/>

ocorrer em Lisboa durante algumas edições, mas a edição de 2024 está planeada para ocorrer uma vez mais no Porto (Comic-Con, 2023). Dos dois, o *Iberanime* é aquele que mais se foca na cultura japonesa, estando representados o *cosplay*, a *manga*, o *anime* e, efetivamente, as consolas e os videojogos. A *Comic-Con*, apesar de ter também estas dinâmicas, abrange a *pop culture* como um todo, refletindo as suas origens como uma exposição para bandas desenhadas, filmes e séries de TV dentro dos géneros da fantasia e ficção-científica.



Figura 8 Cosplayers no Iberanime de 2020

Fonte: Site oficial do evento (disponível em <https://www.iberanime.com/>)

Não obstante as diferenças entre ambos, estes são eventos apreciados pela grande maioria dos nossos jogadores e muitos lamentaram a ausência da *Comic-Con* no Norte de Portugal durante os últimos anos. Uma terceira convenção foi mencionada pelo nosso único participante bracarense, o *Aonime*¹⁰, com um conceito similar ao do *Iberanime*. Poderá ser interessante notar que não foram mencionados eventos específicos ou espaços fora das cidades, especialmente o Porto. Isto parece confirmar o papel da cidade nas cenas, enquanto um núcleo de atrações, fluxos e interações, algo que se articula com os ideias de Blum, pois o autor enuncia que “A cidade prolifera graças às cenas, não como um recipiente se equipara ao que contém, mas essencialmente; em parte, enquanto as oportunidades diversas e heterogêneas para se ser seduzido começam a marcar uma grande cidade como memorável” (Blum, 2001: 20).

¹⁰ Link para uma página a divulgar o evento: <https://www.centralcomics.com/evento-aonime/>

O nosso jogador bracarense e também o mais velho, o Lúcio, partilhou uma opinião verdadeiramente singular, mas interessante para a análise. Este jogador argumentou que em relação a eventos de grande escala relacionados com o objeto de estudo, ele achava que já soava “bastante capitalista” e que pode “puxar valores” que não se ajustam a esta cena dos videojogos. Apesar de não ter sido um tópico recorrente nos diálogos, o sentimento do Lúcio ecoa os temas que permeiam a cultura *DIY*: “Para alguns, é uma forma de evitar os mandamentos de uma sociedade de consumo no capitalismo tardio, uma questão que ganhou relevância após a crise económica de 2008, os efeitos da qual ainda sentimos hoje” (Guerra, 2020a: 56).

De facto, os videojogos para o Lúcio representam uma esfera íntima e afetiva, em muito cultivada, de acordo com o próprio, através da sua rede próxima e familiar ao longo das múltiplas décadas que é jogador. Ao mesmo tempo, esta dimensão afetiva é reconfigurada e fundida com a sua transição para a vida adulta e, como a citação anterior o indica, o contexto pós crise de 2008, onde a questão económica, em nada menos relevante em Portugal, deve ser conciliada com a cena dos videojogos: “Alternativamente, e mais frequentemente no contexto português, tem vindo a significar as práticas associativas e recreacionais organizadas pelos participantes em si mesmos num processo de empoderamento que impacta os seus projetos pessoais. *DIY* serve como uma força oposta ao neo-liberalismo” (Guerra, 2017b: 289).

Em relação a lojas e outros espaços similares, duas lojas de *franchise* foram frequentemente mencionadas, a da Fnac e da CeX. Em relação à primeira, os participantes acreditavam que a oferta desta loja de produtos da cultura popular japonesa tinha crescido consideravelmente nos últimos anos, incluindo os videojogos. Na CeX, por outro lado, é possível comprar produtos eletrónicos em segunda mão, o que inclui diversos videojogos e consolas, a preços mais acessíveis. Um detalhe relevante para esta temática é que, ao contrário de outras lojas *franchise* como a Fnac, é possível encontrar na CeX jogos e consolas antigas, até sensivelmente aos anos 1990 e da geração 16-bit. No capítulo anterior e no Anexo E, como vimos, estão incluídas algumas fotografias dos jogos, consolas e outros produtos que alguns participantes decidiram mostrar durante e após os diálogos.

Na cidade do Porto, especificamente, é possível também encontrar videojogos antigos na loja O Sótão da Tia Becas. Outras lojas na cidade onde se pode encontrar

dinâmicas e produtos da cultura japonesa popular são Mundo Fantasma, Aniplay, Quebra-Dados e Arena. Nas últimas três especificamente, os participantes partilharam a existência de dinâmicas associadas à troca de cartas (como *Yu-Gi-Oh!* e *Pokémon*) e torneios do jogo de luta *Super Smash Bros. Ultimate*, algo que também acontece no *Aonime* e no *Iberanime*. Mencionando uma segunda vez o meio académico, alguns grupos mencionaram as *LAN Parties* (convívios presenciais onde os jogadores se conectam a uma rede local para jogar) que ocorrem na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto onde, por vezes, os participantes trazem consolas antigas como a *Super Nintendo* ou a *Famicom*.

Em relação a eventos organizados por entidades específicas e a lojas dedicadas, um sentimento que era altamente recorrente nas entrevistas era a percecionada falta de divulgação dos mesmos e dinâmicas associadas:

“Isso falta em Portugal [...] esta, tipo, cena de gostar cenas estrangeiras de lá do Japão e isso tudo, só começou a ficar *mainstream* há pouco tempo, relativamente, e é por isso que nós não damos tanto valor e então, os torneios que há, há, em zonas focais... videojogos. Estou a falar de videojogos [...] havia eventos na *Fnac* para ir buscar *Pokémons*, também pararam de existir. [...] Há um mês ou dois atrás, houve lá, tipo, coisas para o *Sword and Shield* ou *Scarlet and Violet*, tudo bem, mas é pouco – eu nem sabia! [...] É muito pouco divulgado. Essa é a minha *stance*. Se há, não é divulgado. Pronto.” – (Manuel, 25 anos, Matosinhos, Porto, Licenciado, Junior Unity Developer, PBIC)

Vários participantes explicaram que para estar dentro deste circuito, além das dinâmicas caseiras ou *DIY*, era preciso procurar com algum afinho os espaços e lojas de *hobby* para participar presencialmente. Alternativamente, explicam que seria necessário conhecer outros entusiastas que já estivessem cientes destes espaços; ou, usando a expressão de um participante chamado Francisco, as pessoas que “estão *in the know*”. Com isto, desviemos o nosso foco, exatamente, para as atividades *DIY* e das redes informais. Certos jogos tiveram uma predominância considerável ao longo das entrevistas: *Pokémon Go* (Niantic, 2016), *Super Smash Bros. Ultimate*, a iteração mais recente da franquia, e a série *Tekken*¹¹ (Bandai Namco Studios).

¹¹ A série *Tekken* são jogos 2D de luta que tiveram o seu início na década de 1990. O foco da jogabilidade envolve batalhas corpo-a-corpo com sistemas complexos de placagens, chutes e golpes.

Pokémon Go difere consideravelmente dos jogos mencionados até então pois requer estar no exterior e encontrar os locais onde os jogadores podem caçar os titulares *Pokémon*. Ou seja, não é realmente possível jogar dentro de uma só divisão. Adicionalmente, *Pokémon Go* tem diversos contornos sociais e aspetos associados à atividade física dos jogadores (Khamzina et. al, 2020: 2). Alguns jogadores gostam de jogar *Pokémon Go* até hoje, inclusive em contextos organizados coletivamente por/com outros jogadores, ao passo que outros entrevistados jogaram quando o jogo saiu com amigos e família numa ótica lúdica e diferente do típico jogo *multiplayer*. *Smash Bros.*, apesar da sua popularidade, parece ter algumas das dificuldades mencionadas anteriormente. Especificamente, os jogadores entrevistados sentiram que a cena dos torneios e das sessões de jogo atuam numa lógica de circuito fechado:

“Não digo *gatekeeping*, mas como estás a dizer, uma comunidade mais fechada que é focada num certo grupo de pessoas, que quase que não atrai pessoas novas, é quase para quem já conhece. O exemplo do *Smash* acho que é um bom exemplo para isso porque é uma comunidade mais pequena, mas acho que não trabalham tanto em ser uma entidade para promover isso a um nível de ter publicidade em redes sociais ou o que quer seja. Acho que é mais para um certo grupo de pessoas focado para isso.” (João Paulo, 22 anos, 12º ano, Estudante de Licenciatura, PBIC).

Múltiplos entrevistados apreciavam jogar este jogo em suas casas ou em casas de outros conhecidos, mas o circuito formal dos torneios só foi representado por dois participantes. O mesmo parece ocorrer com *Tekken*, inclusive uma jogadora cujo padrão organizava *LAN Parties* do jogo, de novo, uma modalidade que parece incidir nas redes informais. Terminando a enumeração por aqui, o panorama que podemos traçar pauta-se por um corpo de jogadores relativamente variado e interessado nas dinâmicas dos videojogos japonesas e a subcultura japonesa. No entanto, a oferta comercial e dinâmicas promovidas por entidades não parecem ser os formatos principais através dos quais os jogadores interagem coletivamente. Efetivamente, há uma predominância das redes pessoais, próximas e caseiras compostas pelos amigos e familiares dos jogadores:

“Ah, eu todas as semanas estou sempre a jogar alguma coisa com os meus amigos. E ver *animes*, também vemos muito. Em vez de fazermos *game nights*, fazemos *anime nights*. (...) Acho que há muita gente que gosta de

cultura japonesa para a quantidade de coisas que nos oferecem cá.” (Tomás, 20 anos, Matosinhos, Porto, Estudante de licenciatura, PBIC).

No tocante à categoria 3, que designámos como “Materialidades e imaterialidades culturais como vistas nos jogos”, excetuando dois participantes, que mencionaram apenas um cada, todos os participantes escolheram três videojogos para ilustrarem a cultura japonesa representada neles, direta ou indiretamente, material ou imaterialmente. Ao administrar esta última pergunta, foi explicado que a análise final funcionaria numa espécie de votação, onde os jogos mais mencionados seriam aqueles analisados posteriormente. Isto foi feito para manter a abordagem democrática como foi mencionado no início do capítulo. Para fins de análise da votação em si, alguns videojogos foram agrupados em franquias, quer seja pela própria decisão dos participantes (isto é, acreditavam que um qualquer jogo da franquia representava o que estavam a tentar explicar) e também para não atomizar os resultados. Com isto em mente, os videojogos mais votados foram: *Persona* (7 votos) e *Yakuza* (7 votos). Em segundo lugar, temos *Metal Gear* (6 votos) e a *Final Fantasy* (6 votos). No Anexo C, encontra-se uma tabela com todos os jogos mencionados na sexta questão e os respetivos votos.

É de notar que esta distribuição por franquia pode ofuscar também alguns destaques isolados. Por exemplo, seis dos sete participantes que votaram em *Persona* referiam-se especificamente a *Persona 5* e não aos demais. *Yakuza*, por sua vez, foram mencionados *Yakuza 0* (Sega, 2015) e *Yakuza Like a Dragon*, por motivos similares, mas a maior parte das respostas abordavam a saga como um todo. *Final Fantasy* foi a com mais variação na escolha. Houve votos dirigidos à franquia em geral, mas foram referenciados isoladamente *Final Fantasy X*, *Final Fantasy VIII*, *Final Fantasy VII Remake* e *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*. Em relação a *Metal Gear*, o título *Metal Gear Rising Revengeance* foi o mais falado pelos participantes.

5. À procura de uma sociologia dos videojogos

Neste capítulo, como estipulado, faremos análises aprofundadas dos títulos mais votados pelos jogadores nos grupos focais. No caso, serão análises de *Final Fantasy VII*, dois títulos da saga *Yakuza* em conjunto, *Persona 5* e dois títulos da saga *Metal Gear*. No caso de *Yakuza* e *Metal Gear*, foi escolhido analisar mais do que um jogo por dois motivos: o facto dos participantes terem discutido estas sagas como um todo em múltiplas ocasiões, ao invés de um só jogo e, em segundo lugar, existem transversalidades temáticas e analíticas dentro da franquia que ficarão mais bem esclarecidas se recorrermos a múltiplos títulos. No caso de *Final Fantasy VII*, este foi escolhido por ser o mais popular e lembrado pelo mundo dos videojogos e, também, pelas votações dos jogadores na franquia *Final Fantasy* nunca ter incidido duas vezes no mesmo jogo. Já *Persona 5* foi diretamente votado pelos jogadores, não sendo necessário passar por nenhum critério de seleção específico.

Em relação à ordem de análise, propõe-se a seguinte: *Final Fantasy VII*; *Yakuza*; *Persona 5* e, por fim, *Metal Gear*. Esta não corresponde exatamente à ordenação de mais votado a menos votado ou vice-versa. No entanto, estabeleceu-se esta ordem com o intuito de construir, de análise para análise, uma coerência temática orgânica nas transversalidades que existem entre os títulos e uma incremental complexificação dos tópicos. De facto, em *Final Fantasy VII* são apresentados diversos tópicos e questões que voltam a surgir em *Metal Gear*, e o mesmo se aplica a *Yakuza* com *Persona*, por exemplo.

5.1. *Boy, oh boy. The price of freedom is steep.* Identidade e riscos na modernidade (tardia) representada em *Final Fantasy VII*

Dentro do metafórico panteão dos *JRPG*, e do mundo dos videojogos como um todo, a franquia *Final Fantasy* é um título estimado na e pela indústria (Sykes, 2016: 456). Com dezenas de iterações, sequelas, obras complementares e, regra geral, forte receção crítica, *Final Fantasy* revela-se como um fenómeno internacional desde os anos de 1990 e é a franquia responsável pela popularização deste género de jogo (Britannica, 2020:

s/p). Especificamente, como verificámos anteriormente, devido a *Final Fantasy VII* (Kent, 2001). Estes são os motivos principais que nos levam a escolher analisar a sétima iteração da saga numa lente sociológica. Claro está, *Final Fantasy VII* não é o único da franquia com potencial sociológico nas suas análises – títulos como *Final Fantasy VI* e *Final Fantasy X*, que antecederam e sucederam, respetivamente, a jornada de Cloud Strife também seriam escolhas válidas – mas o papel de *VII* na indústria torna-o apropriado para um exercício mais focado. Adicionalmente, dos participantes que escolheram *Final Fantasy* como um dos videojogos representativos da cultura japonesa, dois mencionaram títulos complementares a *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* e *Final Fantasy VII Remake*. Deste modo, torna-se ainda mais pertinente analisar o título original e explorar o porquê do seu contínuo interesse para os jogadores.

A popularidade, contemporânea e em termos de legado, de *Final Fantasy VII* atribui-se a diversos fatores, tais como as suas mecânicas, direção de arte e música. Não obstante, a sua relevância prende-se talvez ainda mais com os objetos da nossa análise: a história, os temas e as personagens.

Final Fantasy VII é um RPG icónico que aborda problemas ambientalistas, capitalismo e desigualdade de classe de uma só vez. É uma história que parece abranger tudo, com o seu dedo no pulso de, aparentemente, todos os problemas sociais. De acordo com o produtor de *Final Fantasy VII Remake*, Yoshinori Kitase, assim o é por desígnio (Colantionio, 2022: s/p).

Assim sendo, qual é a narrativa de *Final Fantasy VII* e como é que a mesma nos interessa sociologicamente? Em relação à primeira, *VII* conta-nos a história do mercenário Cloud Strife, um ex-soldado da superempresa Shinra. Shinra, que domina o mundo a partir da cidade de Midgar, extrai a energia do planeta, a *Lifestream* e processa-a para criar uma substância chamada *Mako*. Graças a *Mako*, os cidadãos de classe alta de Midgar usufruem de uma vida confortável, especificamente, os cidadãos que vivem nas camadas superiores. Já os cidadãos das camadas inferiores, muitos destes habitam em favelas ou em bairros de lata onde o crime e a precariedade dominam. Um efeito secundário da exploração da *Lifestream* é a destruição lenta, mas inevitável, do

planeta, uma consequência que Shinra ignora face à riqueza gerada pela distribuição de Mako.

Para travar a oposição dos defensores do planeta e manter a sua dominância, Shinra criou duas organizações: os *Turks*, agentes especialistas em operações secretas e os *SOLDIER*, dos quais Cloud fazia parte. Os *SOLDIER*, que se dividem da terceira à primeira classe, são guerreiros sobre-humanos criados por Shinra através da injeção de *Mako* nos seus corpos. Sephiroth, o antagonista principal, era também um *SOLDIER* e, tal como Cloud, de primeira classe. Sephiroth não só foi submetido às experiências com *Mako* para o aprimorar fisicamente, mas foi também vítima de uma experiência mais sinistra: enquanto ainda estava no útero da sua mãe, Sephiroth foi injetado com o ADN de uma alienígena, Jenova, que caiu no planeta (conhecido como Gaia, como a divindade Grega) muito antes da história se desenrolar. Alguns anos antes do começo do jogo, numa missão com Cloud na aldeia natal do protagonista, Sephiroth descobre a verdade ao visitar um laboratório que contém a alienígena selada. Levado à loucura pela revelação, Sephiroth massacra a aldeia de Cloud e, após um duelo violento com o herói, desaparece para as profundezas do planeta, levando a sua “mãe” consigo e decidido a acabar com o planeta num ato final de vingança.

O nosso enredo arranca quando Cloud encontra-se em Midgar, tendo sido contratado por Barret e Tifa, o líder de um grupo eco-terrorista chamado *AVALANCHE* e uma amiga da infância de Cloud, para explodir um dos vários reatores de *Mako* que rodeiam a cidade. Apesar da missão ser um sucesso, o grupo separa-se na explosão do reator e Cloud cai nas camadas inferiores da cidade. A partir daqui a narrativa continua, onde várias reviravoltas, personagens e acontecimentos esperam os jogadores. Antes de explorarmos alguns dos detalhes revelados mais à frente, analisemos a premissa inicial e vejamos quais coordenadas sociológicas e da cultura nipónica podemos encontrar na mesma.

A nível da apresentação dos seus temas, *Final Fantasy VII*, assim como os demais jogos da franquia, não se apoia abertamente em pensadores, autores ou acontecimentos no mundo real específicos para a construção do seu enredo. Em títulos como a trilogia *Bioshock*, cujas influências de Ayn Rand (Gillen, 2007: s/p) e George Orwell conseguem ser traçadas diretamente ou, no caso de *Metal Gear*, devendo-se ao facto do mesmo se desenrolar numa versão hipotética do nosso mundo, os pilares

destes universos estão firmemente assentes na realidade. De facto, *Metal Gear*, aborda questões como o 11 de setembro, a Guerra Fria e outros conflitos históricos. Similarmente, *Yakuza*, como veremos mais à frente, são negligenciáveis os seus elementos fantásticos.

Já *Final Fantasy VII*, por sua vez, acolhe a fantasia do seu mundo como um pano de fundo para explorar temas e questões tão reais como estes títulos. A estética *anime* exagerada, tão comentada pelos nossos participantes e patente da indústria nipónica, com os seus penteados e indumentárias extravagantes, armas implausíveis (a *Buster Sword* de Cloud Strife sendo uma das armas mais reconhecidas da indústria) e sequências de ação impossíveis não detraem da seriedade da nossa história. Isto é tido como universal para os quatro jogos em análise. Os nossos participantes, de novo, assim como a nossa genealogia, apontam-nos para a capacidade dos videojogos japoneses de surfarem nesta fronteira entre o demais e o subtil, sem abandonar o conceito chave que dita a direção das obras:

“Mas isso aí vem dos *animes*, vem – tu notas isso tudo. E isso é espetacular. E isso não os impede de cobrir temas superpesados. Eu acho que, se calhar, na parte ocidental é levam-se muito a sério em tudo. Mesmo com essas partes leves levam-se a sério demais e não... não tem as partes parvas. Que é espetacular.” – (Lúcio, 37 anos, Cabreiros, Braga, Licenciado, Engineering Manager, PBIC)

A genealogia, também, ajuda-nos a lembrar o que o Lúcio discute aqui, o modo como o mundo ocidental revelou-se muitas vezes dedicado ao realismo e como certos videojogos japoneses passaram por um período de menor popularidade aquando da afirmação do realismo em alta-definição. *Final Fantasy*, também, destaca-se pelos padrões de beleza das suas personagens. De acordo com a Catarina e a Luísa:

“*Final Fantasy* tem a ver mais com os grafismos por causa das pessoas... é raro haver ali alguém que seja feio, as pessoas... os homens com a cara efeminada, que é o que usam muito... as mulheres todas perfeitinhas... Tifa Lockhart, não é, digamos... *risos*” – (Catarina, 24 anos, Trofa, Porto, Nível pós-secundário não superior, Graphic designer para videojogos, PBTEI)

“Porque os japoneses definiram um padrão que agora ‘tá a ser usado em tudo que é a cena de olhos grandes, nariz pequenino, boquinha pequenina, o queixo muito triangular (...) aquilo era o padrão de beleza deles, era o que eles usavam em tudo, ya, obviamente.” – (Luísa, 24 anos, Trofa, Porto, Licenciada, Estudante e engenheira informática, PBIC)

No que toca às questões sociológicas presentes em *Final Fantasy VII*, podemos-nos apoiar, num primeiro momento, em autores como Anthony Giddens e Ulrich Beck. Especificamente, postulamos que *Final Fantasy VII*, enquanto obra, pode servir como um veículo para as seguintes temáticas: além da modernidade tardia, como indica o título do capítulo, temos também o conceito de sociedade de risco e as transformações da identidade. Estes são temas partilhados com *Persona*, *Metal Gear* e também *Yakuza*, cada um com as suas especificidades. No caso de *Final Fantasy VII*, temos, predominantemente, uma mensagem pró-ecológica e um conto de advertência sobre o industrialismo e a tecnologia no contexto do meio ambiente: “FFVII é especialmente útil: o jogo não só é um clássico amado do meio, mas também representa uma abordagem compreensiva dos efeitos da lei (tecnologizada) sobre o ambiente. O mundo de FFVII é um meio social intrincado onde a ficção científica e a fantasia, tecnologia e espiritualidade e a economia e a ecologia interagem” (Sykes, 2016: 456).

O autor Anthony Giddens elabora que as sociedades industrializadas, apesar de protegidas contra “as forças da natureza”, são colocadas em perigo exatamente devido aos sistemas que permitem este “desencaixe”, os mecanismos que fizeram a evolução tecnológica e a transformação das relações com o mundo: quer seja por alimentos alterados cientificamente ou novos perigos ambientais resultantes da ação humana (Giddens, 2002: 25). Isto é análogo com *Final Fantasy VII*. Os cidadãos de Midgar, enclausurados do resto do mundo, estão protegidos dos perigos exteriores, mas vivem na sombra do maior perigo para o planeta, Shinra. Mais, a empresa conseguiu não só criar perigos inéditos para a população inteira do planeta, mas também alterar a anatomia dos seres humanos com a injeção de *Mako*, os *SOLDIER*, para que estes sirvam os seus projetos totalitaristas. De facto, Giddens explica que o totalitarismo dos estados-nação não desaparece com a modernidade. Pelo contrário, ele é ampliado, aperfeiçoado e tornado mais aterrorizante ao combinar as facetas ideológicas, políticas e militares numa só (Giddens, 1991: 14). Junto a este fator, há uma clara ausência de resistência por parte dos cidadãos de Midgar – na visão de Beck, nos sistemas totalitários, não apenas por incapacidade de ação, mas também por uma falsa sensação de segurança, neste caso forjada por Shinra, que impede qualquer gestão de pensamentos de revolta (Alexandre, 2000: 161).

Cloud, além de uma personagem que coloca em prática os temas discutidos desta história, oferece-nos outros vislumbres do lado negro da humanidade. A história de Cloud ecoa certos aspetos da questão da identidade como discutida por Giddens. A certo ponto na história, descobrimos que a identidade de Cloud enquanto um ex-*SOLDIER* é uma mera fabricação. Não conseguindo entrar no grupo de elite, Cloud permaneceu um soldado raso para a companhia, mas tornou-se amigo do *SOLDIER* Zack Fair. Na missão que resultou no desaparecimento de Sephiroth, ambos foram capturados pelo cientista responsável pela criação do vilão. Após quatro anos de experiências com *Mako* e células de Jenova, os dois escapam, mas Zack é eventualmente morto por Shinra ao proteger Cloud, que se encontrava num estado catatónico após as experiências. Entre o trauma de ter tido a sua mãe morta e aldeia natal destruída por Sephiroth e as experiências mórbidas a que foi sujeito, a morte de Zack foi o trauma final para a mente de Cloud. Neste estado instável, o subconsciente de Cloud apoderou-se da personalidade de Zack e nas suas próprias fantasias para construir uma identidade falsa. Na sua mente, Zack nunca existira até perto da resolução dos conflitos na história, que é quando Cloud descobre a verdade e aceita o passado.

Giddens explica que os indivíduos, para combater a ansiedade na modernidade, fazem exercícios de identificação e projeção para “o outro”. Isto é, são adotadas atitudes ou comportamentos que atenuam “os padrões geradores de ansiedade” (Giddens, 2002: 48). Apesar do seu transtorno de identidade e stresse pós-traumático ter deturpado este processo, esta identificação e projeção foi exatamente o que Cloud fez com Zack. Adicionalmente, esta ansiedade torna-se evidente para Cloud quando Zack morre, ou seja, quando o seu cuidador e protetor torna-se ausente (Giddens, 2002: 49). Assim, para se proteger daquilo que Shinra, a nossa incorporação da modernidade tardia, lhe fez, Cloud adotou as atitudes e comportamentos do seu protetor, o *SOLDIER* que ele tanto queria ser. Só quando Cloud reconhece que Zack era um “outro”, finalizando devidamente a identificação e projeção e, também, firmando conscientemente a sua autoidentidade é que o protagonista se torna capaz de enfrentar a realidade e o desfecho da narrativa.

Esta revelação não surge sem precedentes e pistas: várias personagens questionam as lacunas na história de Cloud e Sephiroth tece constantes provocações a Cloud, fazendo-o questionar a sua identidade. Em diversos momentos, o antagonista

insinua que Cloud é apenas um fantoche e um clone falhado seu, após as experiências a que foi sujeito – corroborando a temática de que Shinra absorve e torna homogêneas as identidades de todos que vivem sob o seu domínio. Mais do que qualquer outra personagem, Cloud, antes de enfrentar os seus traumas, mostra-se inseguro, avassalado e a certo ponto incapaz de sustentar uma narrativa pessoal, indo ao encontro de Giddens ao postular que indivíduos “ontologicamente inseguros” não são capazes da “continuidade biográfica” (Giddens, 2002: 55).

Neste aspeto, Cloud e Sephiroth podem ser vistos como reflexos opostos. Cloud teve a sua continuidade biográfica estilhaçada por Shinra, ao passo que Sephiroth adquiriu a sua ao descobrir que a empresa estava por detrás da sua génese. Assim, Sephiroth adota Jenova como a sua “mãe”, a entidade primordial que o fará capaz de acabar com o planeta, no mesmo dia em que assassina a de Cloud, forçando-o a depender de Zack, outro *SOLDIER*, como protetor. Por fim, quando confrontados com a verdade, Sephiroth demonstra raiva, ódio e um foco absoluto para se vingar. Já Cloud interioriza e aceita o que aconteceu consigo, renovando a sua determinação para impedir Sephiroth.

Cloud pode ser interpretado como um plano estilizado de ação para a modernidade, os seus riscos e as suas ansiedades. Sephiroth, a sua antítese, seria a personalização do lado negro do mundo moderno, um recipiente, vítima e causador dos riscos e perigos associados ao mesmo. Como antigo *SOLDIER*, temos o totalitarismo dos estados-nação e a força que exercem militarmente e, também, as experiências de *Mako* e com células de *Jenova* a que foi sujeito e a experimentação genética em sistemas orgânicos e biológicos. Podemos equiparar a sua demanda para acabar com o mundo (assim como a exploração da *Lifestream* por parte de Shinra) ao perigo latente associado ao meio ambiente e à ameaça do apocalipse nuclear (apesar de alegoricamente, no caso do segundo) no contexto pós Segunda Guerra Mundial.

Há um aspeto final do jogo e da visão de Sephiroth que vale analisar à luz da sociologia. O trajeto apocalíptico de Sephiroth envolve transformar-se num ser divino através da *Lifestream*, mas, originalmente, Sephiroth procurou por um local conhecido como “A Terra Prometida”, uma região lendária no planeta onde, de acordo com o mito, é possível encontrar quantidades infinitas de *Mako*. O antagonista, deturpado pelas suas ambições messiânicas, tinha como um dos seus desígnios, antes de optar pela via

apocalíptica, fazer do planeta um paraíso para Jenova, acreditando que é o direito da sua mãe governá-lo.

Existem fortes e diversas alusões religiosas no enredo de *Final Fantasy VII*. Além do nome do planeta, Gaia, Sephiroth é muito similar a “Sefirot”, as manifestações de Deus na religião hebraica, ao passo que Jenova relembra “Jeová”, assim como a própria natureza da Terra Prometida face a outros paraísos: “No caso do Judaísmo e do Cristianismo, a jornada é do Éden para um futuro paraíso, variavelmente mundano ou de outro mundo” (Levitas, 1979: 21). No entanto, importa destacar as similaridades da Terra Prometida em *Final Fantasy VII* com as utopias da nossa realidade como descritas pelo autor Zygmunt Bauman:

A utopia tem quatro funções: (...) tornar claro que este não é o único estado possível para o homem e a sociedade; relativizar o futuro e explorar resultados finais alternativos do presente; retratar o futuro como um conjunto de projetos em competição e comprometermo-nos a um destes; e influenciar eventos históricos (Levitas, 1979: 22).

Apesar de catastróficos para o resto da humanidade, a utopia de Sephiroth cumpre, egoisticamente, estas funções. Indo de encontro a Paula Guerra (2020), de facto, entre o seu conjunto de opções, Sephiroth compromete-se àquela que resulta no fim da soberania industrial e económica da Shinra, causando assim uma regressão tecnológica no planeta. Curiosamente, em *Final Fantasy VII Remake*, lançado mais de duas décadas depois do jogo original, Sephiroth interfere com a narrativa através de mecanismos mais metafísicos e procura desafiar o destino do seu universo o que resulta, muito literalmente, no influenciar de eventos históricos.

A questão da utopia é crucial também quando contextualizada na insegurança ontológica e a falta de controlo na modernidade tardia (Guerra, 2020d), dois aspetos relevantes em *Final Fantasy VII*. De certo modo, Cloud criou uma utopia para si próprio também, uma fictícia onde ele era um *SOLDIER* de primeira classe e camarada do lendário de Sephiroth. Uma vez mais, não obstante, este foi um mecanismo para combater o seu trauma e não um dispositivo de retaliação, reforçando a noção dos dois serem opostos temáticos (Guerra, 2020c).

Utilizando os termos do autor, a utopia de Cloud advém de um “fatalismo”, e a mesma é desfeita através da resignação e uma resolução para enfrentar a realidade, ao passo que a de Sephiroth surge de um sentimento de “cesarismo”; no fim, ambas

acabam por ser fantasia exatamente porque Cloud passa a confiar na sua capacidade para combater o seu fatalismo e o cesarismo de Sephiroth: “Apesar de uma mudança para cesarismo ser necessário para a utopia existir no futuro sob estas condições, é mais provável que isto seja um resultado do que uma causa para mudança. A mudança crucial não se encontra longe do pensamento evolutivo, mas na confiança na possibilidade do controlo humano sobre o fatalismo (...) Fatalismo e cesarismo contribuem ambos para a utopia ser uma dimensão de possibilidade ou fantasia, em vez de uma dimensão de potencial atualidade” (Levitas, 1979: 30).

5.2. *I’m sure all of us here are a little crazy.* As questões da sociedade japonesa em *Yakuza*

A nossa segunda franquia em análise é *Yakuza*, renomeada no ano de 2023 para *Like a Dragon* em territórios fora do Japão. Desde 2005 que a franquia *Yakuza* tem trilhado o seu caminho na indústria, sendo vista por alguns como um sucessor espiritual a *Shenmue*, também da Sega (Linneman, 2017: s/p). Na sua primeira década, *Yakuza* não usufruiu de vendas tão fortes como outros títulos dentro do género. De facto, as histórias de *gangsters* nos videojogos encontravam os seus fãs em títulos como *Grand Theft Auto* ou *Max Payne*, ambos da produtora norte-americana RockStar. Quando o primeiro título foi lançado, muitos interpretaram *Yakuza* como um “GTA Japão” (apesar das inúmeras diferenças entre ambos), e as suas mecânicas não impressionaram o mercado ocidental (Gallagher, 2020: s/p).

Interação após interação, a franquia permaneceu relativamente obscura no mundo ocidental, especialmente quando a porta de entrada ficava cada vez mais difícil com a crescente complexidade do seu enredo. Em 2017, no entanto, *Yakuza 0*, uma prequela ao primeiro jogo, foi lançado, deixando assim diversos jogadores conhecerem Kiryu Kazuma e Goro Majima pela primeira vez, sem a bagagem dos demais jogos. As ruas de Tóquio dos anos 1980, a história emocionante e o refinamento da fórmula da franquia provaram-se populares na crítica, firmando, assim, a presença de *Yakuza* no Oeste. A jornada principal de Kiryu foi terminada em 2016 com *Yakuza 6: The Song of Life* e, desde então, surgiu um novo “herdeiro” para o cargo de protagonista. Com o

lançamento de *Yakuza: Like a Dragon* em 2020, aos jogadores foram apresentados a um novo herói e novas mecânicas: com a saída de Kiryu e as suas combinações intrincadas de socos e chutes nos becos de Tóquio, entra Ichiban Kasuga, o salvador de Yokohama e um combate por turnos inédito na franquia.

Yakuza pauta-se por possuir algumas características específicas. As principais que surgiram nos nossos grupos focais prendem-se com a dissonância tonal deliberada (mas distinta do que foi falado anteriormente em *Final Fantasy VII*), o facto de ser visto quase como um “simulador” do Japão e a maneira como é retratada a sociedade japonesa. Em relação ao primeiro aspeto, a Marta partilha:

“Os jogos de *Yakuza* têm uma história que é bastante séria, mas está pautada por momentos que são... momentos ridículos e... a junção dos dois funciona e faz com que o jogo seja muito bom. E eu acho que, em jogos ocidentais, mesmo que eles também tenham momentos pautados por... partes mais divertidas, não têm o mesmo tom de ridículo.” – (Marta, 26 anos, Espinho, Porto, Mestrado, Técnica de customer service, PBIC).

Yakuza difere de *Final Fantasy* devido à sua amplitude tonal mais acentuada. A história que compõe a campanha principal é, regra geral, pesada, mas o conteúdo opcional secundário tende para o humor, desfechos divertidos e a frequente lição moral bem-intencionada. Adicionalmente, a violência e os momentos em *Yakuza* caem naquilo que os participantes designaram de muitas vezes como “wacky japanese humour”: os ataques das personagens são comicamente exagerados e as situações em que os protagonistas se encontram por vezes, apesar de não necessariamente impossíveis, seriam altamente bizarras. Tendo os nossos participantes falado, mais em particular, de *Yakuza 0* e *Like a Dragon*, a prequela que trouxe vitalidade à saga no mundo ocidental e o mais recente que introduz novos temas junto com o seu estreante herói, foquemos o nosso olhar nos eventos destes dois títulos.

Final Fantasy difere na medida em que o exagero reside mais no *design* e em momentos abertamente impossíveis ou sobrenaturais, ao passo que *Yakuza*, se bem que firme na realidade, leva a mesma aos limites: “É esta dissonância tonal que faz “Yakuza” tão especial: a combinação de duas coisas que absolutamente não deviam combinar, mas que de algum modo assim fazem” (Craig, 2022: s/p). Ao mesmo tempo, e ao contrário de jogos como *Grand Theft Auto*, não é dada liberdade ao jogador para

cometer atos de violência indiscriminada, uma vez que um dos objetivos da franquia passa por humanizar os membros do mundo criminoso nipónico. Por muito intimidantes e fisicamente poderosos que estes possam ser, seria incongruente oferecer esta opção aos que escolhem encarnar os protagonistas: “É assim que o jogo pega no demónio Yakuza invencível que Kiryu é retratado como e o humaniza” (Craig, 2022: s/p). A seriedade do seu enredo principal, por sua vez, não é menosprezada. A franquia *Yakuza* lida com questões pertinentes e complexas não só da sociedade japonesa, mas também da condição humana inserida no mundo moderno como um todo: “Sem abrigos, trabalho sexual, a fina linha pela qual imigrantes ilegais caminham para sobreviver sem serem deportados – quase que se perdoaria esquecer que estamos a jogar uma obra de ficção” (Argyros, 2022: s/p).

No caso de *Like a Dragon*, a ação do jogo decorre no ano de 2019, principalmente na cidade de Yokohama, mas também na capital. Ao longo do jogo, Ichiban, ou “Ichi”, mostra que difere dos demais membros da *yakuza*. Apesar de ter passado 18 anos na prisão por um assassinato que não cometeu, sob o pretexto de proteger a reputação de Arakawa, o seu patriarca, Ichi é alegre, otimista e, ao contrário do estoico Kiryu, é emocional. Numa referência e homenagem que se aproxima do ato de quebrar da quarta parede, Ichi é um fã da franquia *Dragon Quest* e um autointitulado *gamer*.

Por detrás da personalidade do protagonista, encontramos, no entanto, uma origem complicada. Ichi foi encontrado abandonado num cacifo de uma estação de comboio e adotado pelo dono de uma *soapland*, uma espécie de estabelecimento dedicado a serviços sexuais. Lá, Ichi foi criado não só pelo dono, mas pelas trabalhadoras sexuais, vivendo entre indivíduos nas margens da legalidade. Apesar de criado com amor (e recorrer a *Dragon Quest* para conforto emocional), Ichi vivia em pobreza e os seus guardiões eram desprezados pelo resto da sociedade. Após uma adolescência perturbada por violência e um encontro quase fatal com os *yakuza*, Ichi juntou-se à família do patriarca Masumi Arakawa após este ter salvo a sua vida. Devido às suas qualidades e boa relação com Arakawa, foi confiada a Ichi a responsabilidade de tomar conta do filho paraplégico de Arakawa, Masato, que vive frustrado preso a uma cadeira de rodas e na sombra do seu pai.

A sua sentença de 18 anos não lhe roubou apenas anos passados em liberdade. Quando liberto da prisão no fim do prólogo, Ichi é imerso num ano de 2019 em que o

mundo avançou sem ele: os *smartphones* eram aparelhos estranhos para si, a sua família (nem adotiva nem *yakuza*) não esperava por si às portas da prisão e não tinha nenhum sítio para chamar de casa. Por fim, neste espaço de tempo, Masato mudou a sua identidade (Guerra, 2017b), transformando-se em Ryo Aoki. Tendo conseguido abandonar a cadeira de rodas graças a uma cirurgia, “Aoki”, escondendo a sua conexão a Arakawa, é um político aspirante com grandes planos para purgar o Japão daqueles que vivem em zonas cinzentas legais: grupos como trabalhadoras sexuais, imigrantes ilegais, minorias étnicas e os sem-abrigo são os alvos da *Bleach Japan*, o partido político fictício de extrema-direita e um dos principais antagonistas do enredo. Leiamos o excerto abaixo:

“O único que joguei foi o *Like a Dragon* e tens lá a parte a extrema-direita de lá [...] fez-me olhar de uma forma muito mais humana para os sem abrigo, os *petty criminals* do que um *GTA* ou os filmes de *Hollywood* de *gangsters* alguma vez me fizeram, por exemplo e... pronto, foi uma exploração pessoal que tive aos 28 anos [...] que mais nenhum *media* me deu até lá. [...] Ele esteve preso 18 anos e jogava os *Dragon Quest* originais antes de ser preso, então, quando vem cá fora não conhece telemóveis, a primeira reação que ele tem quando vê um *vape* e os telemóveis atuais é ‘o que é que se passa aqui?’ (António, 31 anos, Porto, Porto, Mestrado, Engenheiro de software, PBIC).

Na história, Ichiban surge como um defensor e aliado destes grupos: não só são estes que o acolhem após uma tentativa falhada de reunião com Arakawa, mas Ichi compreende intimamente também o que é viver nas margens da sociedade devido à sua infância na *soapland*. Ao mesmo tempo, Ichi é constantemente troçado pela sua confiança nos outros e pela sua devoção infalível a Arakawa e a Masato, mesmo após estes parecerem terem-no traído. Neste aspeto, a conduta de Ichi, mostra-nos Giddens, é atípica na modernidade tardia. A necessidade psicológica de encontrar indivíduos em quem confiar torna-se mais difícil numa sociedade organizada em instituições e sistemas abstratos e, também, a confiança em si mesma torna-se num projeto que deve ser trabalhado a longo prazo (Giddens, 1991: 107-108), algo que Ichiban (e também Kiryu e Majima nos seus respetivos jogos) demonstra consistentemente. De facto, os protagonistas de *Yakuza*, quais *mavericks*, não aceitam serem constrangidos por estes sistemas e instituições, inclusive as próprias famílias *yakuza*, quando estas se revelam desprovidas dos valores pelos quais eles orientam as suas condutas e códigos de honra.

A questão dos rótulos, do desvio e dos grupos indesejáveis é um ponto importante para a análise de *Yakuza* (Guerra & Oliveira, 2023). Ichiban e estes supostos grupos cinzentos são rotulados e segregados da restante sociedade japonesa devido às características carregadas por estes rótulos. Ichiban carrega consigo o rótulo de *Yakuza* desgraçado e o de um ex-recluso encarcerado por ter matado alguém no passado, assim como carregava no passado e reconhecia em si o rótulo de “lixo” devido às suas origens familiares. Assim, no contexto da sociedade japonesa, e aplicando o pensar sociológico do interacionismo simbólico, Ichiban e aqueles que o rodeiam são desviantes: “teóricos da etiquetagem social designaram por desvio qualquer forma de comportamento que transgrida as normas aceites e definidas por um grupo, ou por uma instituição, numa dada sociedade” (Guerra, 2002: 11).

O interacionismo simbólico postula algumas premissas básicas: os seres humanos atuam tendo como base os significados que os objetos têm para eles; os significados surgem através da interação entre pessoas e os mesmos são usados e mudados através das interpretações dos espaços e das experiências (Hall, 2016: 1). Deste modo, o desvio não é tido como uma característica inerente a um dado indivíduo, mas sim uma designação atribuída por outros indivíduos quando a transgressão é reconhecida como tal, isto é, esta corrente prevê as situações em que os indivíduos são tidos como desviantes, apesar de obedecerem às regras, tratando-se então de uma pessoa “falsamente acusada” e o oposto, o “desviante secreto” (Guerra, 2002: 23). Isto é relevante para contextualizar a dicotomia entre Ichiban e Aoki, assim como a relação de ambos com a sociedade japonesa. Primeiramente, sendo o filho do patriarca Arakawa, com conexões *yakuza* e recorrendo a táticas corruptas para o projeto da *Bleach Japan*, Aoki faz mais transgressões às regras, em absoluto, do que Ichiban. No entanto, a sua faceta de político honesto, transparente e que deseja tornar o país mais seguro são condutas longe do que é tido como uma transgressão. Já Ichiban, além de ter sido um “falsamente acusado”, não começou a sua vida como um desviante.

Contudo, devido a esta etiquetagem social, o rótulo de “lixo” que a sociedade japonesa impôs devido à sua perceção da camada social à qual o protagonista pertencia, este viu o caminho *yakuza*, grupo rotulado de desviante, como a sua única opção (Guerra, 2023b). O tratamento que recebeu como aparente desviante foi o que levou a personagem a, eventualmente, sê-lo. Após o seu encarceramento, Ichiban enfrenta o

peso do rótulo de “ex-recluso” e “ex-yakuza”, ofuscando muitas vezes as suas características inerentes, isto porque “O status de desviante, dependendo (dependendo do tipo de desvio) é esse tipo de status principal (...) Ela será identificada primeiro como desviante, antes que outras identificações sejam feitas” (Becker, 2008: 44).

Por outro lado, se Sephiroth era a antítese de Cloud, Masato/”Aoki” seria a de Ichiban. Sendo ambos os “filhos” do patriarca, será interessante notar como os dois seguiram caminhos diferentes: um o protetor oriundo das camadas menos privilegiadas da sociedade japonesa, o outro o filho pródigo de uma família *yakuza* que, ironicamente, é em si mesma um grupo legalmente cinzento. Vale também notar as similaridades de Aoki e *Bleach Japan* com grupos de extrema-direita no mundo real que têm revelado crescente popularidade no fim dos anos 2010 e começo dos anos 2020. Ao mesmo tempo, foram notadas semelhanças nas personalidades de Aoki e o ex-presidente norte-americano Donald Trump: “O que é parcialmente o porquê de eu achar a personagem tão fascinante; olhar para Aoki é um pouco como olhar através de um espelho negro. Um “e se”, por assim dizer, e um que parece ser assustadoramente relevante, tendo em conta a altura em que *LAD* foi lançado” (Argyros, 2022: s/p).

A questão da política, do circuito económico nipónico e a corrupção são temas que sempre estiveram embrenhados nas temáticas dos jogos. A sociedade japonesa e os *yakuza* são retratados, adicionalmente, com uma visão local/nacional (Lima, 2022: 14) estabelecendo, ao mesmo tempo, os seus próprios comentários e observações codificadas. Em *Yakuza 0*, por exemplo, Kiryu e Majima não melhoram os seus parâmetros como em outros *JRPG*, através dos *experience points*. No seu lugar, eles “investem em si mesmos”. Ao ganharem dinheiro através de negócios (Majima é gerente de um cabaré e Kiryu trabalha no setor imobiliário), combates nas ruas ou até em apostas, os jogadores “investem” este dinheiro para adquirir habilidades e melhorias para os protagonistas. Isto pode ser visto (assim como *Yakuza 0* em geral) como uma espécie de comentário meta e/ou sarcástico sobre o contexto dos anos 1980 no Japão, devido à sua emergência como uma superpotência global e uma economia nacional pautada por investimentos fortíssimos em diversos setores – algo simultâneo com a vida noturna boémia, caótica e altamente sexualizada das ruas de Tóquio e Osaka: “Com riqueza vem a indulgência, e há muitas opções de entretenimento distintamente dos anos 80 representadas no jogo. Os cabarés extravagantes fazem um espetáculo luxuoso,

ao passo que a onda de cabarés aspirantes focam-se mais em providenciarem anfitriões belos para partilhar bebidas e conversas com a clientela” (Kemps, 2017: s/p).

Em *Yakuza 0*, diversos problemas são resolvidos quando os jogadores lhes atiram dinheiro para cima. Num espaço anímico onde a narrativa nos dá a entender que a antiga honra romântica que regia as famílias *yakuza* (Férrandez, 2022: 9) desvanece-se num mundo governado por dinheiro, é relevante observar que o conceito é usado como uma mecânica de jogabilidade. Além de ser o sistema usado para tornar os protagonistas mais fortes, o jogador é ativamente recompensado ao comprar as melhores propriedades, ao fazer as melhores apostas e até ao escolher a melhor jovem para contratar nos cabarés: as anfitriãs podem ser ainda mais otimizadas estatisticamente se Majima passar tempo com elas ou customizar as roupas e acessórios. Esta visão numérica e orientada para a eficiência económica está de acordo com os padrões nas metrópoles do mundo moderno, como elaborado por Georg Simmel: a vida moderna transforma o mundo em questões matemáticas e calculistas, sistema este criado e sustentado pela economia do dinheiro (Simmel, 1973: 14).

A imersão realista do mundo de *Yakuza* manifesta-se também através da sua recriação das cidades japonesas que visitamos e as atividades que nelas encontramos:

“Tipo, tu no *Yakuza* vives a vida de um yakuza japonês, ou seja, tens... os passatempos que eles fazem e... uma das coisas boas dessa saga de jogos é que aquilo é muito fiel ao que de facto acontece no mundo real com yakuzas mesmo [...] o Japão lá é retratado, tipo, ao detalhe... já me disseram que se tu fores ao Japão hoje e, tipo, fores à cena do *Yakuza 0* e se te guiares pelo mapa do jogo, tipo, sabes onde é que estão as coisas no Japão...” – (Francisco, 23 anos, Gaia, Porto, Licenciado, Estudante de Mestrado, PBTEI).

Vaguear as cidades digitais de *Yakuza* mobiliza certas características importantes para a nossa análise. Como o Francisco explica, as cidades são retratos muito fiéis das suas inspirações originais, desde as ruas, bares, lojas, as *arcades* e monumentos (Carrigan, 2020: s/p), formulando, então, uma espécie de “turismo digital” para quem as experienciam. Mais, estas podem ser interpretadas como entidades em si mesmas e são fulcrais para a construção de um elo afetivo e etnográfico entre os jogadores e as histórias que vivem nelas (Lima, 2022: 9). Por vezes, os jogadores podem sentir-se perdidos e intimidados com as cidades de *Yakuza*, pois num momento encontram-se a trocar golpes com bêbedos na esquina atrás de um restaurante e, no próximo, estão no

bar de *karaoke* já tão familiar a cantarem a sua balada favorita. Deste modo, mostrando de nova a sua faceta de crítica e paródia da modernidade japonesa, *Yakuza* parece adotar uma atitude estritamente anti-*blasé* que permeiam os habitantes das metrópoles modernas (Simmel, 1973: 16).

Firme nesta demanda de não deixarem os seus jogadores caírem no tédio ou na apatia face às cidades tão voláteis e cheias de oportunidade (para o bem e para o mal), *Yakuza* inunda os protagonistas com jogos e atividades prazerosas, qual protesto inocente contra a seriedade dos temas do enredo e a sociedade nipónica problemática no pano de fundo. Ao mesmo tempo, há uma qualidade de aprendizagem na cidade de *Like a Dragon*. A primeira vez que Ichi conhece Yokohama é simultânea com o jogador: no caso, ambos começam no caixote de lixo no acampamento da população sem-abrigo e os dois partem a partir daí, desbravando o desconhecido para conhecer a enorme metrópole e o sítio que virão a chamar de casa com o tempo (Troughton, 2023: s/p).

Note-se, contudo, que há sim uma atitude *blasé* em *Yakuza*. Ela encontra-se no mero ato de explorar as ruas e nos momentos contemplativos ao viajar de um distrito para outro. Com a sabedoria e a experiência crescente dos protagonistas, também os jogadores passam a domar e dominar as cidades tão perigosas para os não iniciados. Aos poucos, os perigos desvanecem, os novos espaços tornam-se familiares e a metafórica cacofonia passa a fazer parte da experiência: as lojas, as personagens e as atividades passam a fazer parte do nosso reportório de ações que podemos tomar quando os obstáculos deste espaço geográfico são ultrapassados (Lima, 2022: 10).

Por fim, vale apontar o modo como os protagonistas em *Yakuza* demonstram um aspeto que Simmel discute também, a criatividade e a espontaneidade na ação que é revelada quando os indivíduos são deparados com a “inamovibilidade de normas lógicas” e “morais” (Simmel, 1998: 7). Quando estes sistemas materiais e imateriais abalam as heranças e a espiritualidade dos protagonistas, estes revelam todas as oportunidades que estão por detrás desta imutabilidade, a volatilidade oculta do mundo moderno e uma marcada não resignação à indiferença dos perigos que permeiam o mundo de *Yakuza*: sejam estes grupos criminosos que emboscam os incautos, o mercado imobiliário de Tóquio de há quarenta anos ou as purgas sociais da *Bleach Japan*.

5.3. *You are held captive - a prisoner of fate to a future that has been sealed in advance.* Cognição, rebeldia e quotidiano nipónico em *Persona 5*

Persona 5, tendo sido de longe o mais votado da franquia pelos nossos participantes, será a nossa terceira análise. Lançado em 2016, no Japão, e em 2017 para o resto do mundo, *Persona 5* veio no seguimento do *Persona 3* e *4* que se revelaram incrivelmente populares na crítica: *Persona 4* em particular, um dos últimos grandes jogos da *PlayStation 2* e lançado em 2008 originalmente, é tido como um dos melhores *JRPG* alguma vez feitos (Higham, 2021: s/p). As dinâmicas de *Persona* de parte simulador social do quotidiano num liceu japonês, parte *JRPG* dedicado à fusão de entidades mitológicas e parte comentário do psíquico humano na atualidade, provaram-se populares não só no Japão, mas também no Oeste, particularmente desde a terceira interação em 2006 (Wadeson, 2016: s/p).

As esperanças dos jogadores, porém, não foram em vão e *Persona 5* fez jus ao entusiasmo que gerou: no site *Metacritic*, a crítica especializada avaliou o jogo, em média, 93/100 (Metacritic, 2023) e é visto como um marco de excelência no género graças à sua apresentação, valores de produção e fator de imersão (Donaldson, 2022: s/p). Estes sentimentos, por sua vez, são partilhados pelos nossos participantes:

“Eu acho que há uma coisa em particular, até tendo jogado o *Persona 5* [...] relativamente há pouco tempo joguei o *Persona 5* e algo que me saltou à vista no jogo foi, digamos, a imersão. A capacidade de nos transportar para uma sociedade que não a nossa, que é muito diferente. Eu acho que foi isso, se calhar o jogo que mais... me deu contacto, pelo menos, sei lá... eu não conhecendo super bem a cultura japonesa, sinto que foi o mais próximo que ‘tive da cultura.” (Diogo, 23 anos, Valongo, Porto, Licenciado, Engenheiro informático e estudante de mestrado, PBIC).

Esta observação do Diogo é relevante por alguns motivos. Primeiramente, traz-nos de volta à questão do envolvimento afetivo com as narrativas dos videojogos, o escape e a fantasia, temas abordados no nosso estado da arte e na análise da incursão empírica. Em segundo lugar, *Persona 5* e *Yakuza* partilham esta faceta em comum, apesar das suas abordagens distintas. *Yakuza* raramente entra no sobrenatural e no estritamente impossível, ao passo que *Persona* é notável, exatamente, pela sua mistura

do cotidiano banal e familiar com os seus elementos fantásticos. Mais, *Yakuza* oferece aos jogadores um mundo aberto e uma estrutura livre de calendarizações e de prazos, ao passo que *Persona* segmenta os seus espaços em zonas separadas. Assim, o conteúdo, obrigatório e opcional, sujeita-se ao calendário dentro do próprio jogo, obrigando os jogadores a ponderarem a melhor forma de organizarem os seus dias.

Esta abordagem de *Persona* está alinhada com a fantasia, a simulação que é a sua premissa. A simulação começa, exatamente, com a nossa personagem principal. Este protagonista, mudo e cujo nome podemos escolher, respeitando a tradição de muitos *JRPG*, é conhecido pelo nome de código *Joker*. Material suplementar e relançamentos vieram a canonizar *Joker* com o nome Ren Amamiya; para manter a consistência, ao falar do protagonista, usaremos o nome “Ren”. Importa destacar esta característica como um fator de imersão em si mesmo: o protagonista mudo e nomeável enquanto um veículo para o mundo do jogo. Este tipo de heróis, “telas brancas” que permitem os jogadores escolherem os seus nomes e os seus traços de personalidade, facilitam a entrada para o universo do jogo e criam uma intimidade mais próxima com a narrativa.

No extremo, se escolhermos os nossos próprios nomes, iremos vê-los nas caixas de diálogo, e estes serão os vocativos das personagens que chamam por “nós” e o jogo dirá que “nós” fizemos algo. Este aspeto é acentuado em diversos *JRPG*, jogos com narrativas tipicamente longas e motivadas pela caracterização das suas personagens (Ommen, 2018: 24) e, no caso de *Persona 5*, onde o jogador é dotado de considerável agência (Robertson, 2020: s/p). No caso de um jogo como *Yakuza*, Kiryu será sempre Kiryu, com ações e diálogos predefinidos, ao passo que os protagonistas de *Persona* são mutáveis.

Qual é exatamente, então, o enredo de *Persona 5*? A história ocorre em 2016, ao longo de um ano letivo em Tóquio. Ren, um jovem de 16 a 17 anos, é transferido para um liceu na capital após ser processado por Masayoshi Shido, um político em ascensão. Numa noite, antes do começo da história, Ren encontrara Shido alcoolizado e a abusar sexualmente uma mulher na rua. Ao tentar protegê-la de Shido, Ren fez com que o político tropeçasse sozinho: irado e usando a sua influência para silenciar a vítima e construir um caso contra Ren, o jovem protagonista é sentenciado a um ano em liberdade condicional.

Apesar da jornada de Ren começar em abril (o início do ano letivo japonês) de 2016, a jornada dos *jogadores* começou noutro contexto, meses mais tarde: *Persona 5* abre com uma equipa de ladrões vestidos coloridamente a assaltarem um luxuoso casino. O assalto parece não decorrer como planeado no fim e Ren, ou *Joker*, como ele é chamado pelos seus aliados, é capturado pela polícia e sujeito a uma interrogação brutal. Uma procuradora, Sae Niijima, que aparenta conhecer o protagonista, pede-lhe que ele conte o seu lado da história e estritamente a verdade. Ren concede e recuamos vários meses, de volta a abril, onde o jogo começa por valer: uma grande parte da história é um *flashback* de Ren enquanto ele narra a Sae os acontecimentos do jogo.

Em Tóquio, Ren passa a viver no sótão de Sojiro, um conhecido dos seus pais e dono do café *LeBlanc*, no qual trabalha ocasionalmente para ajudar o seu guardião relutante. Após incidentes com uma aplicação de telemóvel bizarra, Ren adormece e, nos seus sonhos, encontra-se numa cela e algemado. Neste momento, Ren visita pela primeira vez a “Velvet Room”, um espaço onírico governado por um homem chamado Igor e duas pequenas guardas prisionais. Igor descreve Ren como “um prisioneiro do Destino” e que se deseja evitar a ruína no seu futuro, o protagonista deve ser “reabilitado para se tornar num homem livre”. Por fim, Igor pergunta a Ren se ele está preparado para lutar contra a corrupção do mundo e, após o protagonista afirmar que sim, Igor despede-se, uma vez que o amanhecer não tarda. Ren acorda confuso, mas sem muito tempo para ponderar na natureza da *Velvet Room*, sendo este o seu primeiro dia de escola. A aversão (inicial) de Sojiro é negligenciável em comparação ao tratamento que Ren recebe na escola secundária. Tanto o corpo estudantil como a docência de *Shujin Academy* estão cientes do cadastro de Ren, não perdendo oportunidades para vocalizarem as suas reticências, desconfiança e os diversos rumores que circulam à volta do protagonista. Rótulos como “delinquente”, “punk” e até “criminoso” seguem Ren por onde quer que ele vá na escola, assim como os olhares de lado de colegas que o temem e, até, o ocasional giz que um professor lhe atira à testa durante as aulas.

Exploremos, por um momento, este contexto inicial: apesar de algumas similaridades a títulos anteriores, nomeadamente *Yakuza* com o(s) seu(s) protagonista(s) injustiçado(s) que enfrentam construções sociais tão vastas como a lei e a grande metrópole nipónica, com as suas infinitas surpresas, como pano de fundo,

existem diferenças marcadas. Ren, ao contrário de personagens como Cloud e os heróis de *Yakuza* (e, como veremos no próximo capítulo, Raiden de *Metal Gear*) é colocado numa posição onde uma rebelião física, aberta, espada ou bastão em riste, comprometerá apenas a sua posição, já de si, precária. De facto, iria apenas confirmar os preconceitos dos quais é alvo: de que Ren não passaria mais do que um delinquente violento. O objetivo de Ren é, então, corrigir a injustiça da qual foi vítima às mãos de Shido e, em simultâneo, provar que não é o criminoso que a sociedade à sua volta foi levada a crer que era.

A partir desta descrição do videojogo e do seu enredo, torna-se possível estabelecer um paralelismo com os contributos de Bourdieu, principalmente no que se refere ao campo artístico, isto porque o videojogo expressa a ideia do meio como sendo um símbolo das relações de poder que pautam as sociedades contemporâneas. Como referimos anteriormente, estamos perante um “campo de forças” (Wacquant, 2005: 117) que ilustra, por sua vez, os constrangimentos, determinações e hierarquias de procedimentos que os interessados e iniciados vão ter de enfrentar para progredir no campo artístico; algo que pode ser aplicado quer aos criadores, aos personagens e até mesmo aos consumidores de videojogos. Mais ainda, na nossa análise deste videojogo, podemos ver operacionalizados um dos três passos que são enunciados por Wacquant (2005) em relação à noção de capital artístico, sendo esse passo o do “microcosmos artístico” (*Persona 5*). Paralelamente, a partir da enunciação desse primeiro passo, podemos seguir para o segundo e para o terceiro, sendo que o segundo diz respeito às redes de poder e de dominação que são expressas na narrativa do videojogo (Guerra, 2023a) e, ademais, o terceiro passo, refere-se ao retrato do envolvimento dos jogadores com a trajetória que é socialmente construída por parte dos personagens, acabando – esta relação – por evidenciar as disposições sociais individuais e coletivas dentro de um panorama mais abrangente inserido do conceito de campo artístico. A par disso, na trajetória de Ren, também podemos elencar uma abordagem em torno do conceito de *habitus*, pois podemos obter um vislumbre de uma espécie de esquema mental que todos os indivíduos possuem para lidarem com situações de diversas naturezas, bem como para estabelecer reações face a estímulos externos [sociedade japonesa] (Wacquant, 2004: 36). Logo, aplicar o *habitus* face aos valores simbólicos a videojogos

como *Persona 5*, implicam um exercício crucial e que marca as representações emocionais e culturais dos e sobre os usufruidores.

Numa outra perspectiva, Giddens postula que o ato de “tomar conta das nossas vidas” envolve risco, uma vez que coloca a possibilidade de enfrentar novas possibilidades, aquelas que não englobam os antigos hábitos; de igual modo, pode forçar uma rutura com a segurança alcançada pela obediência aos padrões, segurança esta já em si mesma efémera (Giddens, 2002: 72). A rutura que Ren precisa, então, face a uma obediência a padrões que o falharam, é uma que se prende com uma mudança *cognitiva*. Eis que entram Igor, a *Velvet Room* e as titulares *Persona*.

Em *Persona 5*, existe uma dimensão chamada de *Metaverse*, um mundo cognitivo criado a partir dos pensamentos deturpados dos seres humanos. As cognições de indivíduos particularmente deturpados criam “Palácios”, manifestações metafísicas das suas cognições. No começo da história, Ren e dois colegas igualmente marginalizados, Ryuji e Ann, graças à estranha aplicação nos seus telemóveis, encontram o primeiro Palácio: um castelo governado pelo professor de educação física de *Shujin*, Suguru Kamoshida, um docente que, no mundo real, abusara sexualmente as alunas da escola, desejando fazer o mesmo a Ann.

Este castelo, que no *Metaverse* encontra-se no sítio onde a academia fica, é uma representação dos pensamentos de Kamoshida, dado que ele se vê a si mesmo como um rei onipotente em *Shujin*. Como pessoas, alunos quase excomungados no mundo real, o grupo é incapaz de trazer Kamoshida à justiça, mesmo após uma aluna tentar cometer suicídio devido às ações do professor. Na verdade, devido a uma tentativa falhada de o expor, Kamoshida planeia expulsar Ren e Ryuji, ameaçando a liberdade condicional do primeiro. No *Metaverse*, face à extrema frustração e impotência que sentem em relação à corrupção que testemunham, o trio desperta as suas *Persona*: a manifestação dos seus espíritos rebeldes que tomam a forma de figuras e criaturas mitológicas.

Nos holofotes da jurisdição legal do mundo físico, Ren e os seus aliados não conseguem combater o professor corrupto: carismático e um atleta prestigiado, Kamoshida, tal como Shido, usa a sua influência para travar todas as acusações. Mas nas sombras furtivas do *Metaverse*, graças às *Persona*, o grupo, que rapidamente cresce ao longo da história, torna-se nos *Phantom Thieves of Hearts*. No *Metaverse*, a equipa

rouba as manifestações físicas dos corações toldados por ambições desmedidas que prejudicaram inúmeras pessoas no processo. Quando o coração corrupto é furtado, os Palácios desabam e os alvos, com as suas cognições alteradas, confessam publicamente os seus crimes. Além de Kamoshida e Shido, uma grande porção dos alvos dos *Phantom Thieves* são indivíduos com conexões diretas ao grupo, tais como Okumura e Sae Nijima, pai e irmã, respetivamente, de dois dos membros. Em relação a Okumura e Nijima, o Gonçalo explica:

“Tens a parte do *work culture* porque tens várias vezes mencionado, até tens um *palace* só para isso... é como o gajinho pensa que a empresa dele é, MAS [...] tens muitas *black companies* [...] que é, literalmente, tu trabalhas segunda, terça, quarta, quinta, sábado o dia todo, domingo só não trabalhas porque pronto e é se não trabalhares ao domingo, também e [...] depois também tens a Sae como exemplo disso e a Sae já é mais uma referência ao sistema judicial de lá do que do trabalho porque lá tu és 90% *guilty until proven innocent* em vez de ser ao contrário e é isso que a Sae basicamente representa.” (Gonçalo, 25 anos, Porto, Licenciado, Analista de sistemas, PBIC).

Têm vindo a ser feitas observações em relação ao modo como *Persona 5* aborda problemáticas endémicas da sociedade nipónica, tais como “dinâmicas sociais, *bullying*, cultura de trabalho e políticas nacionalistas” (McCarthy, 2017: s/p), assim como as temáticas freudianas e do autor suíço Carl Jung (Iuliano, 2022: s/p; Utama, 2018). Sobre estas questões, primeiramente, poderá interessar a forma como Giddens interpreta a “recapacitação”. O autor comenta que se trata de readquirir conhecimentos e habilidades, como o próprio nome indica, para variados contextos sociais, dos mais íntimos aos mais envolventes; esta recapacitação é mais profunda consoante a importância da transição que os indivíduos querem fazer ou das decisões que têm de tomar (Giddens, 2002: 14).

Como vimos anteriormente, Ren passa por uma reabilitação: a de um prisioneiro por um crime que não cometeu para um homem livre, um indivíduo capaz de ver além das construções sociais que o algemaram a si, e aos seus aliados, no primeiro lugar. Na *Velvet Room*, Ren aprende não só a controlar o poder conferido pelas *Persona*, mas também a importância dos *Confidants*: uma mecânica de jogabilidade que permite aos jogadores estabelecerem laços de amizade com as personagens (ou de romance, no caso das personagens femininas). Similarmente a *Yakuza* e fortalecendo a fantasia do

quotidiano, Ren pode visitar variadas lojas, bares e restaurantes, assim como envolver-se em atividades típicas de um estudante, como estudar, trabalhar em empregos *part-time* e ler variados livros: todas estas atividades ajudam Ren a desenvolver os seus parâmetros sociais. Mobilizando as palavras de Simmel, Ren, enquanto “Joker”, “não se ordena à realidade natural do mundo como o animal”, mas luta contra ela numa relação onde “violenta” e é “violentado” (Simmel, 1998: 1); todavia, “Ren Amamiya”, o estudante de *Shujin*, mostra ao jogador que a esfera social é uma componente crucial na vida moderna e necessária para a proliferação holística dos indivíduos (Iuliano, 2022: s/p).

Na esfera social, como vimos no começo da análise, o rótulo de “delinquente” foi o obstáculo que impulsionou o trajeto da personagem, uma temática de relevo no escopo das ciências sociais, nomeadamente na sociologia, e que é tanto mais evidente em termos conceituais nos trabalhos de Becker (Becker, 2009; Goffman, 2004), onde o autor aborda a forma como o estigma e os estereótipos são socialmente construídos, dando origem ao conceito de *outsider*; conceito esse que é explorado neste videojogo em específico, ou seja, pegando na questão dos *art worlds*, também podemos enunciar que os videojogos são, na verdade, uma forma de retratar as sociedades e, como tal, devem ser entendidos, de igual modo, como um objeto empírico de relevo.

Este processo não é dissimilar ao que se observou em *Yakuza*, mas tem sim uma molduragem diferente. A semelhança encontra-se, no caso, na maneira através da qual Ichiban e Ren adquiriram o estatuto de desviantes sociais, tendo envolvido em ambos uma punição formal por um crime que não cometeram (sentença de prisão e liberdade condicional, respetivamente), as repercussões sociais destes rótulos e o terem-se unido a indivíduos com problemáticas equiparáveis. No caso de *Persona 5*, todavia, forma-se uma relação antagónica com a sociedade japonesa devido à injustiça percebida e os sistemas abstratos que a governam, tornando-se importante o conceito do *outsider*: “Mas a pessoa assim rotulada pode ter uma opinião diferente sobre a questão. Pode não aceitar a regra pela qual está sendo julgada e pode não encarar aqueles que a julgam competentes ou legitimamente autorizados a fazê-lo (...) pode pensar que os seus juízes são outsiders” (Becker, 2008: 1).

De certo modo, muito similarmente a Ichiban, Ren passa a atuar como um desviante, um *Phantom Thief*, exatamente *por causa* do rótulo que lhe foi falsamente

atribuído pelas ações de Shido. As diferenças encontram-se principalmente nos contornos sobrenaturais da premissa e o sentimento de revolta, de rebelião e de transgressão que permeiam na conduta dos *Phantom Thieves*. Tal Ichiban, Ren é um indivíduo falsamente acusado, mas difere porque (muito literalmente) transforma-se num desviante secreto que tenta passar por uma pessoa obediente às regras a fim de não violar a sua liberdade condicional; ou seja, Ren tenta passar por um “conformista” (Guerra, 2002: 23). Por fim, os *Phantom Thieves*, enquanto grupo, oferecem uma estrutura organizada que permite uma abordagem metódica para as suas transgressões, assim como um leque de justificações éticas e morais que impulsionam as suas ações: “Assim, o desviante que ingressa num grupo desviante organizado e institucionalizado tem mais probabilidade que nunca de continuar nesse caminho. Ele aprendeu, por um lado, como evitar problemas; por outro, assimilou uma fundamentação para continuar” (Becker, 2008: 49).

Em relação aos *Confidants*, não só estes permitem ver mais aspetos narrativos do mundo, mas também conferem benefícios mecânicos diretos para os momentos de combate e exploração, dado que são as ligações com os *Confidants* que permitem Ren criar *Persona* mais poderosas. Igor e a *Velvet Room*, deste modo, conferem a Ren os *conhecimentos* e *habilidades* que o ajudam a proliferar não só no abstrato e profundo *Metaverse*, mas também na sua vida quotidiana, *íntima*, em Tóquio. Quanto melhor for o domínio destes aspetos por parte dos jogadores, mais segredos descobrirão sobre não só o mundo cognitivo e as *Persona*, mas também das restantes personagens – o poder no *Metaverse* depende, em muito, dos laços forjados na metrópole.

Para terminar esta exploração, discutamos as relações de poder como demonstradas em *Persona 5*, através dos contributos do autor francês Michel Foucault sobre este conceito. Foucault explica que o poder e, consequentemente, as relações de poder encontram-se em qualquer sítio; não por um dado poder tocar em todos os sítios, mas porque pode vir de qualquer lugar (Dwana, 2018: 21). O poder e as suas relações nascem, por sua vez, numa sociedade predicada na comunicação entre os seus indivíduos, pois estes formam sistemas e instituições, partilhando conhecimentos com valorizações variáveis. Estes conhecimentos e estas rotas de comunicação são o que estão na base do poder, na medida em que a utilização destes torna as pessoas objetos

de conhecimento – ecoando os contributos de Simmel, numa relação onde se subjugava e se é subjugado (Dwana, 2018: 6) pelos conhecimentos que fluem.

As relações de poder encontram-se, efetivamente, em diversas instituições. Vejamos que, trabalhando o contexto de *Persona 5*, encontramos estas relações no sistema académico, judicial, político, no mundo artístico (o que nos traz de volta aos contributos de Pierre Bourdieu) e empresarial. Esta variedade, por parte dos alvos, de adaptação às diferentes formas de poder, do seu uso e diferentes tipos de liderança (Dwana, 2018: 17) mostra a pluralidade das manifestações do poder. No caso de Yusuke Kitagawa, um dos aliados de Ren, este possuía conhecimentos e capacidades artísticas cobiçadas pelo seu mentor, Madarame. Explorando a vulnerabilidade económica e emocional de Yusuke, assim como a sua influência no mundo das artes, Madarame usou a sua influência para plagiar o seu protegido até que os *Phantom Thieves* utilizaram a sua própria forma de poder para o travar. Estes temas repetem-se sistematicamente ao longo da história, dado que todos os *Phantom Thieves* foram, numa dada altura, vítimas do abuso de poder. Esta rebelião é análoga a um outro aspeto que Foucault prevê nas relações de poder: o uso indevido e negativo do poder traz consigo a resistência (Dwana, 2018: 22) e, reiterando aquilo que foi discutido em *Yakuza*, traz ao de cima a criatividade dos indivíduos quando deparados com a imutabilidade das normas lógicas (Simmel, 1998: 7).

5.4. *Rules of nature!* Cultura americana, guerra e ameaça nuclear em *Metal Gear*

Chegámos ao nosso quarto e último jogo, a saga *Metal Gear*. *Metal Gear* teve a sua estreia na década de 1980, mais especificamente em 1987, quando foi lançado para a MSX2 e a NES. Como vimos na genealogia, a franquia apenas viria a popularizar-se em 1998 sob a égide do título *Metal Gear Solid*, uma continuação direta do primeiro jogo e da sequência lançada, originalmente, apenas no Japão, intitulada *Metal Gear 2: Solid Snake* (Konami, 1990). *Metal Gear Solid* estabeleceu um conjunto de características que viriam a tornarem-se sinónimas da saga, tais como valores de produção elevados, como observámos anteriormente e, igualmente, histórias complexas, repletas de reviravoltas e que ativamente referenciam eventos históricos no mundo real (Guerra, 2020d, 2023).

Estes eventos estão contextualizados num universo onde as operações militares e os conflitos bélicos dos diferentes agentes mundiais evoluíram numa direção distinta e, no caso, fictícia. Assim, *Metal Gear* manobra esta premissa para representações meta das realidades em que se enquadra, que são as enquanto videogame, como exploraremos mais à frente e a de uma história inserida no mundo real: “Estes modos, por sua vez, facilitaram uma exploração revolucionária de temas narrativas maduros (proliferação nuclear, os efeitos do que é inato e adquirido no desenvolvimento dos seres humanos e a moralidade da engenharia genética, entre outros (IGN, 2000), que representaram um passo significativo na construção da história intrincada e de conspirações geopolíticas pela qual a franquia é agora conhecida” (Stamenkovic, 2016: 3).

Adicionalmente, o criador de *Metal Gear*, Hideo Kojima, destaca-se por ser um dos poucos criadores de “classe mundial” na indústria de videogames (Richards, 2021: s/p). Além de produzir títulos consistentemente aclamados pela crítica, o criador destaca-se devido à sua presença mediática e colaborações com outras personalidades famosas no mundo do entretenimento, tais como Norman Reedus¹², Guillermo Del Toro¹³ e Mads Mikkelsen¹⁴. Por fim, Hideo Kojima é dos poucos criadores que coloca o seu nome nas capas dos jogos, qual *poster* para um filme, com o texto “A Hideo Kojima Game”, algo distintivo no mundo dos videogames.

“A ideia do Kojima [...] nota-se claramente que é uma inspiração na cultura ocidental e estar a fazer uma transposição para um ponto de vista, porém conturbado e todo cheio de conspirações do Hideo Kojima – para quem visse aquilo numa fase inicial pensaria ‘pronto, isto é um coiso de agentes secretos’, mas depois quando se junta toda aquela história.” – (Ricardo, 27 anos, Porto, Mestrado, Professor, Investigador e Estudante de Doutorado, PBIC)

¹² Ator norte americano conhecido principalmente pelo papel de Daryl Dixon na série *The Walking Dead* (2010-2022) e por ter dado a voz e aparência ao protagonista de *Death Stranding* (2019), Sam Porter, um videogame também dirigido por Hideo Kojima.

¹³ Realizador de cinema mexicano e triplo vencedor nos *Oscars*, conhecido pela sua conexão com o horror, os contos de fada e diferentes tipos de monstros. Realizou filmes como *The Shape of Water* (2017), *Hellboy* (2004) e *Pinocchio* (2022). A sua aparência foi a base para a personagem Deadman em *Death Stranding*.

¹⁴ Ator dinamarquês destacável pela trilogia de filmes *Pusher* (realizada por Nicolas Winding Refn, outra personalidade associada a Hideo Kojima), a série *Hannibal* (2013-2015) na qual desempenha o papel titular e pelo seu desempenho enquanto o antagonista Cliff Unger em *Death Stranding*.

Contudo, procurando manter a consistência com aquilo que foi discutido no nosso estado da arte com os contributos de Howard Becker, explicações que coloquem o criador enquanto o génio isolado e romantizado (Becker, 1982: 14) serão evitadas ao máximo, apesar de terem sido feitos esforços académicos que exploram Kojima enquanto um *autor* de videojogos (Kalsveen, 2021; Patalita, 2018). *Metal Gear Rising Revengeance*, o título mais votado pelos participantes que escolheram falar desta saga, é uma história à parte do conto que são os jogos *Solid* (ou seja, os cinco títulos que compõem a narrativa estruturante da franquia, lançados entre 1998 e 2015). *Revengeance* ocorre no fim da cronologia e requer relativamente pouco conhecimento do contexto de jogos anteriores para o seu aproveitamento – uma característica ideal também para uma análise neste contexto específico. Ao mesmo tempo, importa compreender aquilo que a saga *Solid* alcançou, ao longo das suas cinco partes, para ser frequentemente lembrada pelos jogadores e pela indústria. Um primeiro ponto a explorar - identificado na incursão empírica - foi que *Metal Gear* é, de certo modo, um reflexo daquilo que uma equipa japonesa pensa em relação à cultura americana, algo que o Ricardo elaborou ao discutir a mentalidade de Hideo Kojima. O Carlos, por sua vez, observa:

“Qualquer *Metal Gear* que eu acho que é uma perspetiva interessante, é uma interpretação japonesa da cultura americana. O que eu acho superinteressante, né, o que um *outsider* acha dessa cultura pode dizer bastante da cultura do *outsider*.” – (Carlos, 21 anos, Maia, Porto, 12º ano completo, Estudante de Licenciatura, PBIP)

Assim sendo, esta representação da cultura americana que vemos em *Metal Gear* não é uma dinâmica unilateral. Ao caracterizar a cultura americana, *Metal Gear* caracteriza indiretamente também os seus criadores, a *Kojima Productions*, uma vez que são dadas pistas e coordenadas que nos ajudam a compreender quais são os elementos culturais que prevaleceram nos desenvolvedores japoneses quando escolheram esta temática.

Em relação ao que se entende por “cultura americana”, a saga *Metal Gear* percorre quase oito décadas, contando uma história que decorre da referência a eventos tais como a Guerra Fria, a Guerra ao Terror e o 11 de setembro, principalmente a partir da perspetiva de personagens americanas: *Solid Snake* e *Big Boss*, dois espões

e soldados americanos que se encontram no centro de inúmeras conspirações bélicas, políticas e nucleares ao longo das décadas cobertas pela franquia.

A terceira personagem que vale também mencionar da saga *Solid* é Raiden, um soldado libanês-americano com um passado traumático e aprendiz de *Solid Snake*. Estas personagens passam por marcos históricos que são, por sua vez, fundidos com a ficção da narrativa, mas, como iremos ver, a serviço de comentário e um reflexo da realidade: “Apesar de fantástico em muitos aspetos, o mundo de “Metal Gear” é frequentemente um reflexo bizarro do nosso próprio mundo” (Gilbert, 2015: s/p). Raiden vai ser a personagem em que nos iremos mais focar nesta análise.

Metal Gear, ao longo das suas múltiplas partes e narrativa intrincada, aborda diversas questões; entre elas: inteligência artificial, economia de guerra, pós-verdade, câmaras de eco e *fake news*. Estes são fenómenos marcadamente modernos e, tal como em *Final Fantasy VII*, são riscos com uma origem artificial, tecnológica e não cataclismos naturais, uma esfera da sociedade atual importante para a sociologia: “A indústria moderna, modelada pela aliança da ciência com a tecnologia, transforma o mundo da natureza de maneiras inimagináveis às gerações anteriores. (...) os seres humanos vivem num *ambiente criado*, um ambiente de ação que, é claro, é físico, mas não mais apenas natural” (Giddens, 1991: 57).

Uma questão central de *Metal Gear*, pelo facto de ocorrer num contexto pós Segunda Guerra Mundial, é exatamente a ameaça nuclear. O título dos jogos refere-se às máquinas que fazem parte da narrativa, armas nucleares de tamanho colossal, bípedes e capazes de operarem sem plataformas logísticas, podendo assim ser empregues em qualquer parte do mundo. Diversos confrontos são contra variados modelos de *Metal Gear* e travar a sua mobilização é um dos objetivos principais dos protagonistas.

Este é um aspeto que foi mencionado no fim da análise de *Final Fantasy VII*, uma vez que esse jogo também alude a questões nucleares através do *Mako* e as explosões dos seus reatores (Hutchinson, 2018). No entanto, é uma alusão de cunho alegórico, pois trata-se de um detalhe narrativo na temática ambientalista. *Metal Gear*, por sua vez, firma as armas nucleares, assim como as políticas que as governam, no centro da sua história e o mundo que foi mudado para sempre devido ao seu uso. Isto traz-nos de volta a Giddens e a Beck, dado que o apocalipse nuclear é um dos principais riscos da

era moderna e o facto das guerras do século XX terem sido sem precedentes na sua destruição e fatalidades (Giddens, 1991: 15). Mais, a ameaça nuclear, tais como outros riscos mencionados, tem a sua origem na ação humana, um produto do progresso científico e não da volatilidade da natureza e desastres que dela originam. Este risco, não obstante, não se traduz numa preocupação constante por parte dos indivíduos: “Os riscos globais tornaram-se um aspeto tão conhecido das instituições modernas que, no nível do comportamento diário, ninguém dedica muita atenção ao problema de como evitar desastres globais” (Giddens, 2002: 159). De facto, estas questões de grande escala, “o ambiente social mais amplo”, como o autor denomina, são vistas como imutáveis por agentes individuais. Isto conduz os indivíduos da era moderna a preocuparem-se com características pessoais, tais como o aspeto físico e saúde psicológica; ao mesmo tempo, nota o autor, estes “anseiam por segurança psíquica e por uma sensação – sempre fugida – de bem-estar” (Giddens, 2002: 159).

Recuemos momentaneamente para o comentário do Carlos, especificamente, o facto de *Metal Gear* ser a interpretação de um *outsider* sobre a cultura americana, algo que é reconhecido pela indústria em geral: “Kojima parece estar igualmente confortável ao fazer piadas escatológicas como está ao comentar sobre a proliferação nuclear nos seus jogos (...) com *Ground Zeroes*, ele elevou a fasquia ao colocar na sua mira as políticas contemporâneas da América do Norte face aos suspeitos do terror” (Parkin, 2014: s/p). É importante colocar em ação aqui o conceito do *habitus* uma vez mais, dado que não é exclusivo às noções artísticas: na verdade, aplica-se a muitas esferas, e mantém a sua coerência com a dimensão política também (Wacquant, 2004: 37). Assim, importa interpretar *Metal Gear*, assim como outros videojogos, como uma obra cultural completa, tanto artística como um invólucro e veículo de temáticas sociais complexas: “Entendamos o videogame, portanto, como produção cultural em seu sentido mais amplo; não como simples reflexo da realidade, mas como uma manifestação que a envolve, a fertiliza e, dessa forma, possibilita que a compreendamos” (Perin & Beccari, 2022: 5).

Em relação às outras temáticas, importa mencionar *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* em particular. Lançado meses após o 11 de setembro e envolvido em múltiplas destas questões, o mesmo é visto como tendo *previsto o futuro* das duas décadas que o seguiriam (Moran, 2020). O que alcançou *Sons of Liberty* no seu enredo para serem

feitas estas observações? O jogo de 2001 mostra Raiden, um recruta da mesma unidade de *Solid Snake*, numa missão para resgatar o presidente dos Estados Unidos após este ter sido raptado em 2009 por um grupo terrorista, os titulares *Sons of Liberty* – que inclui um especialista em bombas chamado *Fatman*, uma alusão à bomba atômica detonada em Nagasaki. Durante o jogo, Raiden, recebe informações para a sua missão através de um comunicador, no qual fala principalmente com o seu Coronel e a sua namorada, Rosemary. Assim, os objetivos dos jogadores são transmitidos, supostamente, por estas duas personagens aliadas de Raiden, personagens estas em quem ele confia e obedece. Perto do fim da história, é revelado que esta missão foi uma espécie de simulação; um teste ao qual Raiden foi sujeito, chamado *S3 Plan (Selection for Social Sanity)*, orquestrado por um grupo chamado *The Patriots*. O Coronel e Rosemary com que Raiden falou ao longo do jogo são, na verdade, produtos da inteligência artificial chamada *GW*, um diminutivo para George Washington.

GW explica que Raiden aceitou a “ficção”, as ordens que lhe foram dadas, revelando assim que os *Patriots* seriam capazes de controlar as ações dos outros, assumindo o controlo da informação a que os indivíduos teriam acesso, nomeadamente o “contexto”. Este controlo de informação cuidado é um ponto importante: o *S3 Plan* possui também outra faceta mais complexa, explicada a Raiden no clímax do enredo. *GW* explica que o mundo digital está inundado por informação trivial e inútil, tornando-se assim difícil escrutinar a informação importante e verdadeira. Deste modo, pequenas comunidades digitais, cada uma com a sua própria forma de “verdade”, são formadas, não participando assim no fórum social mais envolvente. Nas palavras de *GW*: “Ninguém é invalidado, mas ninguém tem razão. Nem sequer pode ocorrer seleção natural aqui. O mundo está a ser engolido por «verdade»”. A inteligência artificial conclui que o objetivo dos *Patriots* é “filtrar” este excesso de informação para permitir o avanço social da espécie humana, sendo isto supostamente a “moral e disciplina” que a população americana deseja – daí o nome do grupo, “Patriotas”.

Este aspeto é remanescente, tal como em *Persona 5*, dos trabalhos de Foucault: “Foucault denomina essa produção como ‘efeitos de verdade’, uma vez que, assim como os indivíduos e saberes, as verdades são relativas a dado contexto e dado momento histórico. De modo que “a ‘verdade’ está circularmente ligada a sistemas de poder, que a produzem e apoiam, e a efeitos de poder que ela induz e que a reproduzem” (Perin &

Beccari, 2022: 8). O *S3 Plan* pode ser enquadrado como uma operacionalização bastante próxima desta abordagem teórica, inclusive a importância que é dada ao “contexto”: tanto o contexto que os *Patriots* querem criar, como as múltiplas verdades que competem entre si no mundo digital. A verdade e o contexto dos *Patriots*, indo ao encontro das heterotopias de Foucault (1986), são apenas possíveis através de uma sistematização do poder que esta organização possui e não uma verdade absoluta. Foucault postula também o choque, ou o “embater”, das verdades, algo que os *Patriots* argumentam que não se pode encontrar no mundo digital devido ao fechamento das comunidades digitais em si próprias; o contexto político-económico é especialmente relevante para este embate: “Contrariamente, o embate se dá ao redor do que diferencia a verdade de outros saberes, e do papel político-económico que ela adquire em determinado contexto” (Perin & Beccari, 2022: 9).

O surgimento de redes sociais digitais complexas nas primeiras décadas do novo milénio, assim como os algoritmos complexos que gerem estes milhões de utilizadores estão sustentadas no manuseamento de dados e de informação, assim como as variáveis sociodemográficas dos utentes – panorama este que não ressoou tanto em 2001 como nos anos que viriam:

O enredo tem similaridades desconcertantes com os eventos que antecedem as eleições de 2016 e o escândalo da Cambridge Analytica. Nessa altura, a Facebook expôs os dados de até 87 milhões utilizadores a um investigador da Cambridge Analytica associado à campanha de Donald Trump. A Cambridge Analytica usou estes dados para criar perfis pessoais e conteúdo personalizado para cada um destes indivíduos, apesar de alguns terem acreditado que a Cambridge Analytica tencionava plantar “fake news” nas redes sociais (Nelson, 2020: s/p).

A “moral e disciplina” desejada, como postulado em *Sons of Liberty*, revela contornos similares às observações feitas por Giddens que apresentámos anteriormente. Especificamente, podemos traçar um paralelismo entre uma população que não se preocupa mais com questões de desastres globais, e que se orientou para questões individuais com a população que não está interessada em continuar a participar nos fóruns sociais maiores, fechando-se nas “verdades” que se retroalimentam constantemente. Igualmente, as soluções que se apresentam são deixadas à discrição de instituições/entidades especializadas e governamentais: ou o

que o autor denominava de “sistemas peritos” (Giddens, 1991: 30). Os *Patriots*, assim como a inteligência artificial *GW*, podem ser tidos como sistemas peritos, uma instituição perita no controlo de informação, uma das características que determina o acesso ao poder na atualidade: “Deveríamos ao invés olhar para o controle racionalizado da informação como a característica principal subjacente?” (Giddens, 1991: 17).

Simmel, por sua vez, explica-nos também que a interação dos círculos sociais fechados com círculos vizinhos, muitas vezes numa interação antagonística, fez sempre parte da história do ser humano, não sendo diferente na contemporaneidade: “A primeira fase das formações sociais encontradas nas estruturas sociais históricas bem como contemporâneas é o seguinte: um círculo relativamente pequeno firmemente fechado contra círculos vizinhos, estranhos ou sob qualquer ou sob qualquer forma antagonísticas” (Simmel, 1973: 17). *Metal Gear* mostra reconhecer esta historicidade, o choque de grupos e esferas que atuavam (e atuam) muitas vezes como a força motora para a estruturação social, ao mesmo tempo que se preocupa com um futuro digital que possa vir a anular estas interações. De igual modo, *Metal Gear* reconhece o fórum social enquanto o “estádio” (Benson, 2010: 278) para o discurso público onde os agentes envolvidos são sujeitos a influências, tanto quanto influenciam; algo que o jogo reconhece como crucial para a evolução social do ser humano, uma vez que perceciona o mundo digital inundado por trivialidades e pequenos circuitos fechados como o catalisador para um novo tipo de crise, uma de natureza ontológica.

O conflito dos *Sons of Liberty* e dos *Patriots* não seria a última vez que Raiden se encontraria embrenhado em conspirações políticas. *Rising Revengeance*, que ocorre no ano de 2018, revela os acontecimentos após a resolução destes conflitos e o percurso de Raiden enquanto um agente empregado numa Empresa Militar Privada (EMP). Durante os eventos de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, Raiden é sujeito a uma operação que transforma o seu corpo num exoesqueleto cibernético; mesmo com o apoio de tecnologia dedicada a naturalizar a sua aparência externa, o soldado continuava com uma aparência desumana e desconcertante. Isto, aliado às dificuldades económicas no mundo pós *Patriots*, levou a que Raiden não conseguisse assegurar um emprego no mundo civil. As suas habilidades orientadas para contextos de conflito, corpo cibernético sobre-humano e a necessidade de providenciar para a sua mulher e

filho forçaram Raiden a voltar ao mundo militar, desta vez na EMP *Maverick Security Consulting, Inc.*

Antes de avançarmos mais, a questão do corpo cibernético de Raiden merece um olhar focado. Isto é, parecerá à primeira vista contraditório que a personagem não conseguiu proliferar no mundo civil devido aos seus aumentos cibernético, uma vez que o mundo de *Metal Gear* conta com tecnologia altamente avançada e Raiden revelou-se múltiplas vezes como altamente qualificado. Esta é uma questão que nos conduz ao pós-humanismo e às decisões que governam o merecimento de uma identidade: “O conceito de pós-humano, no cerne deste artigo, refere-se a um questionamento básico que, por sua vez, pode ser rastreado até à génese do ecofeminismo: o que é que significa ser humano? Mais, serão os corpos humanos os únicos que têm uma identidade?” (Guerra & Oliveira, 2023: 43).

Raiden não escolheu adquirir o seu novo corpo, tendo este sido um produto de experimentação forçada em si às mãos dos *Patriots*. Mais, apesar das vantagens físicas no cenário de conflito, a sua aparência deturpada traduziu-se no facto de este ser o único contexto que restava para o protagonista e no controlo exterior a que se passou a sujeitar devido ao perigo que as suas capacidades representam. Raiden, através desta operação, foi metaforicamente ressuscitado, mas emergiu da experiência não sendo mais totalmente humano e vulnerável às implicações políticas da sua nova condição: “Mbembe (2003) introduz os conceitos de necropoder e necropolíticas de modo a explicar a inserção de vida – humana e não-humana – numa estrutura biopolítica que, deste modo, se encontra num processo contínuo de subjugação determinada pelo poder da morte e do renascimento” (Guerra & Oliveira, 2023: 48).

A premissa de *Revengeance* demonstra um reconhecimento das questões relacionadas com o pós-humanismo e, ao mesmo tempo, as consequências macro/a longo prazo que a saga toda elabora em relação aos riscos da modernidade tardia e o domínio da natureza, algo que a canção *Rules of Nature* do jogo comenta simbolicamente: *O tempo chegou ao fim / Yeah – isto é o que a natureza planeou*. No caso específico de *Revengeance*, olhemos para a seguinte passagem:

Sem a compreensão das pulsações biofísicas que energizam os humanos enquanto seres materiais, não há remediação para os problemas

internacionais que as comunidades contemporâneas e os governos enfrentam (Salleh, 2016: 423)

Podemos enquadrar a narrativa, através desta enunciação, de duas formas. A primeira envolve uma aproximação metafórica do corpo de Raiden e a sua perda de humanidade física como uma representação do escalar de conflitos bélicos do mundo de *Metal Gear*: muito além das armas de fogo e do armamento nuclear convencional, os seres humanos, neste caso Raiden, são transformados eles mesmos em armas. Não obstante, tal como em *Persona 5*, há uma dimensão no conflito de Raiden que não pode ser combatido fisicamente; esta dimensão diz respeito às experiências pelas quais passou não só em *Sons of Liberty*, mas também aquelas que envolvem o seu passado traumático como soldado no Líbano. Apesar de fisicamente poderoso, ou “energizado”, e o invólucro de afeto graças aos seus companheiros e família, o contexto pós-humanista ao qual é sujeito forçam-no a enfrentar uma vez mais sistemas propagados por opressão e violência militar e simbólica: “O self é biofisicamente energizado e afetivamente incorporado, mas são demasiadas as vezes em que é desfeito por experiências de opressão e negação” (Salleh, 2016: 428). De facto, em *Metal Gear*, há uma união teórico-analítica eclética com outros temas discutidos até então, tais como o controlo da natureza e dos riscos, a manipulação genética e a interpretação da vida moderna (tardia) como uma equação matemática:

“Séculos mais tarde, a manipulação científica de sistemas biofísicos e sistemas sociais seriam perpetrados ao utilizar-se este enclausuramento simbólico rude, cortando o fluir dos processos vitais dentro da natureza eco sistémica e os corpos humanos inseridos nela. Nos dias de hoje, no suposto mundo desenvolvidos, a matéria térrea é reduzida a índice matemáticos ad hoc na crença de que, algum modo, isto facilita controlo sobre a mesma” (Salleh, 2016: 424)

Procedamos, agora, para a história propriamente dita do jogo. A narrativa arranca com Raiden numa missão num país africano não especificado, enquanto consultor de segurança para o primeiro-ministro. O político acaba por ser raptado e assassinado pelos membros de outra EMP, os *Desperado*. Um dos membros, Sundowner, revela a Raiden que as intenções do grupo envolvem criar uma Guerra ao Terror para estimular a economia mundial, alegando que o conflito bélico cria vários

postos de trabalho e que a procura por EMPs vai disparar, tais como “nos bons e velhos dias do 11 de setembro”: o plano envolveria matar o Presidente dos Estados Unidos da América enquanto o mesmo visitava o Paquistão para discutir negociações de paz, desencadeando assim tensões internacionais.

No fim da história, após derrotar os (supostos) membros finais da *Desperado*, Raiden dirige-se para o Paquistão para prevenir o assassinato do Presidente dos Estados Unidos da América. Quando alcança o local onde o golpe iria acontecer, uma base aérea ocupada por soldados americanos, Raiden é atacado por um *Metal Gear* pilotado. Do *cockpit* da máquina sai Steven Armstrong, um senador do estado do Colorado, investidor da EMP *World Marshall* e candidato às eleições presidenciais de 2020. Por fim, a personagem é dotada também de aprimoramentos físicos que rivalizam os de Raiden. Armstrong revela que o plano que envolvia assassinar o presidente era apenas uma manobra política para culpar os *Desperado* e fortalecer a sua própria EMP, a *World Marshall*. O consequente fluxo económico e popularidade resultaria na sua vitória absoluta nas eleições, que seria quando Armstrong poderia finalmente alcançar o que desejava: uma utopia onde os fortes prevalecem e os fracos são purgados.

A utopia, aqui, não tem necessariamente as mesmas qualidades metafísicas/esotéricas da “Terra Prometida” de Sephiroth, apesar de haver, evidentemente, similaridades. Neste caso, Armstrong propõe uma realidade cujas propriedades sociais, políticas e económicas são irrealistas: “O que uma utopia normalmente significa é um delinear de uma sociedade que não existe no momento e que é considerada desejável. O termo traz também consigo a implicação para muitas pessoas que a sociedade não conseguiria existir, que os desejos são irrealistas” (Levitas, 1979: 22). De facto, o projeto revolucionário desta personagem é muito diferente do local mitológico desejado por Sephiroth. O radicalismo de Armstrong, ao contrário da Terra Prometida e com alusões religiosas de *Final Fantasy VII*, nasce de uma motivação sociopolítica: “Para muitas pessoas, a ideia de uma quebra radical teve de ser combinada com a ideia de progresso antes da evolução poder levar à utopia (...) era verdade para Marx e é verdade para muitos grupos revolucionários, por definição” (Levitas, 1979: 27). Por fim, há um elemento sobrenatural tanto em Sephiroth como em Armstrong, uma vez que ambos os antagonistas possuem capacidades sobre-humanas e almejam um estado final para os seus mundos muito distante das condições atuais,

não realizável através da evolução social natural. No entanto, fundamentalmente diferente de diversos grupos históricos reais, estas personagens não surgem de um contexto onde não havia empoderamento prévio; pelo contrário, são as suas capacidades físicas, sociais e prepotência que atuam como a força motriz para as suas utopias: “A quebra radical é também percebida como necessária por movimentos milenais, apesar de, aqui, a agência a afetar a mudança é, pelo menos, em parte sobre-humana” (Levitas, 1979: 27). O conceito do sobre-humano leva-nos a uma análise pós-humanista de novo:

“Conforme postulam os próprios defensores do movimento, a “pessoa” possuidora de capacidades físicas e intelectuais sem precedentes, a entidade possuidora dos princípios de sua autoformação e um caráter transcendente, porque potencialmente imortal, é pós-humana, seja ciborgue ou máquina de inteligência artificial” (Rüdinger, 2007: 7).

Podemos apontar uma coerência temática entre estas antagonistas, os seus objetivos e as suas condições metafísicas que transcendem o humano em múltiplos níveis. Sephiroth transcende a humanidade, metafisicamente, enquanto *SOLDIER*, enquanto produto genético de uma entidade alienígena e, no fim, como algo que se aproxima a um semideus: como tal, a sua utopia corresponde ao seu estatuto, um lugar mitológico. Já Armstrong, além de incrivelmente aprimorado, é um pós-humano diferente do ciborgue Raiden, devido, utilizando a expressão do autor, à sua “autoformação” que resulta numa visão completamente inédita para o mundo em que habita. Neste aspeto, enquanto entidades e invólucros de desígnios, representam paradigmas sem precedentes: um tema recorrente nos questionamentos pós-humanistas, uma vez que as identidades, outrora mais sujeitas à “ordem coletiva”, adquirem crescentemente uma faceta experimental cultural e biologicamente possibilitadas pela “intervenção tecnológica e maquinista” (Rüdinger, 2007: 14). Ao mesmo tempo, os videojogos, enquanto obras de ficção, são altamente propícias para temáticas pós-humanistas, ainda para mais ao discutirmos um título como *Metal Gear* que, como esclarecemos no começo, constrói sobre a realidade para explorar os seus cenários: “A conexão entre criação artística e progresso técnico não ocorre por acaso, porque, como se tem notado, a tecnociência se projeta com a exigência feita no sentido de se expressar através de ficções” (Rüdinger, 2007: 6). Inversamente, pode-se proceder

a uma leitura diferente em *Revengeance* e o que Armstrong representa. Isto é, poder-se-ia fazer uma leitura distópica:

A grande diferença entre a ficção utópica e a distópica, seja na literatura, nos filmes ou nos videojogos, é a sua relação com a realidade que vivemos. Na ficção utópica é enfatizada uma sociedade ideal, enquanto os escritores distópicos apresentam uma visão-pesadelo, quase que apocalíptica eminente num futuro próximo. Mais ainda: as utopias frequentemente iniciam-se com uma jornada mágica em torno de *outro mundo*, enquanto na distopia mergulhamos - de forma inesperada - num mundo terrível, quase como se este estivesse à distância *de um abrir e fechar de* (Guerra, 2020d: 395).

Esta é a principal desigualdade entre Sephiroth e Armstrong. A *Terra Prometida* de Sephiroth é, para todos os efeitos, um local supostamente alcançável após uma “jornada mágica” num mundo distintamente não o nosso, um local idílico de uma profecia esquecida pelo tempo. A visão de Armstrong tem esta vertente altamente distópica exatamente porque é apresentada como um futuro possível da nossa própria realidade: de certo modo, a única pessoa que manteve a metafórica porta fechada foi Raiden. Mais, esta distopia é racionalizada e orquestrada metodicamente pela personagem antagonística, um pesadelo que ressoa por ter na sua base “preocupações éticas e políticas sobre tendências sociopolíticas que poderiam transformar o mundo contemporâneo assustadoramente” (Guerra 2020d: 395). O comentário de *Revengeance* não é inteiramente desprovido de um lado mais otimista e flexível, contudo. Armstrong e Raiden, apesar de forças opostas, assemelham-se em diversos pontos: ambos lutam por uma ambição, nomeadamente, contra o aparelho sociopolítico e visam um futuro melhor livre do conflito bélico. Isto reflete-se nas letras da canção que toca no clímax, *It has to be this way: Estando aqui / Eu percebi / Que és tal como eu (...) Quando baixarmos a guarda / Acho que ambos concordaremos / Que a violência gera violência / Mas no fim, tem de ser assim*. De facto, Raiden alcança uma verdade, talvez ainda mais sinistra, que não passa por Armstrong ser um mero corrupto ou insano, mas sim um indivíduo lúcido, extremo e que não pode ser travado por palavras:

Focando a nossa análise na distopia crítica, (...) a mesma funciona como uma espécie de aviso ou de advertência, enquanto que a anti-utopia provém de uma convicção bastante distinta sobre o facto de a natureza humana ser corrupta que nunca poderia ser salva (Guerra, 2020d: 397).

Ao longo da demorada batalha entre os dois, o político norte-americano elabora mais profundamente a sua (complexa) visão. Altamente patriótico, Armstrong despreza a América “atual” dominada por interesses económicos, os média e o conceito de “orgulho americano”, desejando intensamente recapturar a essência do sonho americano. Assim, ele usará uma guerra, a despoletada contra os *Desperado*, para *terminar* a guerra como negócio. Armstrong chega a citar brevemente o discurso “I have a dream” de Martin Luther King e afirma que “fará a América grande de novo”, referenciando a campanha de Reagan dos anos 1980 e, acidentalmente, prevendo a sua reutilização em 2016 por Donald Trump. Mais, Armstrong acredita que a sua filosofia é correta graças a, ironicamente, Raiden. De acordo com ele, o protagonista foi forçado a lutar a sua vida inteira para sobreviver e emergiu da experiência com uma resiliência física e mental louváveis, o modelo que deseja para as restantes pessoas da sua própria América: um país onde cada indivíduo luta pelo que acredita e se alguns inocentes perecerem pelo caminho, qual Darwinismo social, que assim seja. Raiden, traumatizado pelas suas experiências e querendo evitar ao máximo que outros passem pelo mesmo, nega a visão de Armstrong e derrota-o em combate.

Mesmo assim, Armstrong diz que a vitória de ideais continua a ser sua, dado que Raiden provou-lhe que a verdadeira justiça reside na força que os indivíduos exercem sobre outros e que ele é o sucessor dos seus dogmas: que a população deve decidir por si mesma o curso das suas vidas, que a América deve ser uma terra dos “verdadeiramente livres” e não daqueles que servem os desígnios do governo. Uma das músicas que toca nesta sequência final, *Collective Consciousness*, reflete o modo como Armstrong vê o estado atual do mundo: *Vive em ignorância / E compra a tua felicidade / Quando sangue e suor é o custo real / O pensar cessa, a verdade perde-se (...) Eu dou ao meu povo a vida de que eles precisam / Os justos irão suceder*. A canção apresenta-se como uma crítica ao capitalismo e ao aparelho político americano corrupto, assim como um hino pessoal dos seus planos para o futuro. Tematicamente, Armstrong aparenta ser ele mesmo um sucessor dos *Patriots*, dado que visiona, tal como o grupo do passado, uma seleção natural para o povo americano, desígnio este apoiado na sua personalidade e retórica beligerante e sensacionalista: “(...) um instigador que explora o temperamento volátil dos americanos ao incitar uma guerra com o Médio Oriente. *Revengeance*

posiciona-o como um símbolo de belicismo crasso e invoca deliberadamente frases e a retórica da segunda administração de Bush ao discutir os seus planos” (Alexandra, 2016: s/p).

Apesar desta caracterização, será curioso notar que a intenção final da personagem envolve não só o fim do conflito por interesses económicos (nas suas palavras, “não por dinheiro, não por petróleo”) e o fim da institucionalização da guerra como uma atividade económica – ecoando o comentário da personagem Sundowner em relação à guerra originar diversos postos de trabalho. Deste modo, argumenta Armstrong, os indivíduos tornam-se livres para escolherem os seus próprios conflitos e não os da nação – um projeto que tanto Raiden e Armstrong reconhecem como paradoxal, dado que o segundo precisa do capital e do aparelho político e militar dos Estados Unidos para concretizar a sua visão:

A hegemonia militar dos EUA, em vários aspetos importantes, assemelha-se aos seus antecessores imperiais (...) Assim, é a configuração geopolítica, não a revolução humanitária ou o avanço civilizacional, que deu à luz tanto a *Pax Romana*, *Pax Mongolica*, *Pax Britannica* como a *Pax Americana* (Maleševic, 2016: 80).

Desconstruamos, por partes as implicações de Armstrong, assim como da *Desperado*, quando aplicadas à nossa realidade. Estas personagens existem num contexto pós século XX, isto é, a época mais destrutiva da história do planeta, devido a duas guerras mundiais e inúmeros conflitos de pequena a média escala (Maleševic, 2014: 66). Sundowner e Armstrong não percecionam a guerra como inteira ou necessariamente má, no entanto. O primeiro argumenta no começo do jogo que a guerra trouxe também benefícios, tais como a criação de empregos e uma causa em comum, ao passo que o segundo vê a guerra como um passo importante para a criação da sua utopia, que cada ser humano deve ser livre para escolher as suas batalhas e que não deve ser forçado a lutar as de outros. Será interessante notar, também, o modo como *Revengeance* captura a essência e a natureza do fenómeno da guerra na era moderna, especificamente, a partir dos meados do século XX. Como o sociólogo irlandês Maleševic comenta: “são descentralizadas, menos contidas, mais caóticas e brutais,

menos focadas no território e mais no controlo da população e regularmente caracterizadas pelo alvejar deliberado em civis” (Maleševic, 2014: 67).

Na história dos jogos, incluindo *Revengeance*, as fações antagonísticas demonstram pouca ou nenhuma relutância em mobilizar armas nucleares em diversos locais, quer seja numa cidade africana ou numa base paquistanesa, apesar do conflito não envolver diretamente nenhuma nação específica salvo os Estados Unidos da América. Simultaneamente, tanto o projeto dos *Patriots* como o de Armstrong afetariam a população em massa; isto porque o grupo de *Metal Gear Solid 2* procurava ativamente controlar a população a fim de instigar uma evolução social forçada, ao passo que Armstrong, apesar das suas intenções “libertadoras”, não via a morte de civis como um custo excessivamente alto. Em *Revengeance*, o fenómeno da guerra é visto como tendo mudado, principalmente graças à crescente automatização. No entanto, várias personagens procuram instrumentalizar a guerra, quer seja para fins económicos ou para forçar uma mudança social – no caso do Armstrong, o seu plano ia alterar irreversivelmente não só a sociedade, mas, de novo, cessar a guerra enquanto “um negócio”: “Se compreendermos a guerra como um instrumento de poder social e político, então, quando a ordem social muda, muda também a natureza da guerra” (Maleševic, 2014: 73).

Adicionalmente, Maleševic explica-nos que estes conflitos são gerados pela proliferação não controlada de uma globalização neoliberal que, na procura pelo mercado, mão-de-obra barata e recursos, erode a soberania e capacidade de vários estados – em casos extremos, isto conduz à perda da legitimidade da violência por parte dos estados e o surgimento de organizações privadas paramilitares que lutam por recursos e resquícios de estruturas estatais (Maleševic, 2014: 67- 68). Este é exatamente a situação retratada em *Revengeance*. A queda dos *Patriots* e a consequente crise levou ao surgimento de várias EMP que competiam entre si para preencher o espaço deixado pelos mesmos. Isto deixou os países à mercê dos interesses destas empresas militares (possuidoras da verdadeira força marcial) que, mais do que expansão territorial, desejavam controlar o tecido social dos Estados Unidos da América.

“Diria *Metal Gear Rising Revengeance*, assim um bocado representativo de *Metal Gear* no geral, porque... é o único eu joguei mesmo. Acho que também

é um bom modo de demonstrar (...) a capacidade de misturar temas sérios com... com coisas mais levianas e também um bocadinho uma demonstração de... como eles conseguem fazer ação de um modo diferente de muitos outros. Acho que também mostra a... introspeção do estado do mundo, politicamente, militarmente e um bocadinho também compreender o modo em que a cultura se espalha e se pode disseminar... o *Social Awareness* deles mesmos.” – (Alexandre, 26 anos, Trofa, Porto, Engenheiro Informático/Business Analyst, PBIC)

Por fim, há um ponto em que Armstrong toca que é importante não só para os temas de *Revengeance*, mas também para *Sons of Liberty*, que é a questão dos *mass media*. Armstrong mostra aberta repulsa (entre outras coisas) pelos *media* e aquilo que descreve como “o regurgitar 24/7 da Internet de trivialidades e m***** sobre celebridades”, sendo este um dos fatores que aponta para o seu ódio atual pelos Estados Unidos da América. Este padrão mediático, o caráter sensacionalista da divulgação, não foi ignorado pela sociologia dedicada à comunicação e aos *mass media*. De acordo com Rodney Benson, podemos assinalar que “o aumento da competição conduz a uma cobertura das notícias mais sensacionalizada e superficial” (Benson, 2010: 282). Isto, por sua vez, traz consigo uma vez mais continuidade com *Sons of Liberty*, tendo em conta que GW alegava que trivialidades e um fluxo constante de informação afogava questões verdadeiramente importantes, misturadas em circulações digitais acumuladoras e cada vez mais homogéneas.

Rumo a um POST-game. Considerações finais

Chegando, então, ao fim desta dissertação e com os objetivos estipulados, podemos procurar responder à nossa pergunta de partida através das nossas hipóteses teóricas e a verificação da sua confirmação ou não. Em relação à primeira hipótese, a que coloca os videojogos como um meio autónomo de entretenimento e presentes em diversas esferas de vida, desde o trabalho, estudo, lazer e em relação interpessoais, há confiança ao afirmar que é uma hipótese que se confirma. Ao longo do texto, foram apresentados diversos dos contornos, mecanismos e atores da indústria que contribuem ativamente para o ímpeto que o mundo nipónico revela atualmente neste setor, assim como o modo que os videojogos japoneses influenciam o resto do mundo do entretenimento. Além do destaque dos videojogos japoneses como parte do trio videojogos-*manga-anime*, o nosso objeto de estudo revela uma autonomia e uma cristalização clara no circuito da cultura popular global.

Igualmente, os videojogos japoneses revelam a sua presença em diversas esferas das vidas dos nossos jogadores. Os videojogos são uma parte integrante das amizades, relações amorosas e do tempo de lazer, mostrando, assim, uma variedade de fruições que os mesmos podem oferecer. São uma componente tanto da vida individual dos participantes como da vida social e a partilha de experiências, opiniões, sentimentos e narrativas pessoais com o meio é patente nos agentes desta cena no Norte Litoral de Portugal. Além disso, os videojogos podem até surgir em contextos laborais e académicos. No primeiro, de modo mais indireto, através dos *podcasts* e das bandas sonoras que alguns jogadores escutam enquanto trabalham e no segundo de um modo mais holístico, dado que duas participantes realizaram teses de mestrado à volta de, exatamente, videojogos. Na questão do contexto laboral, importa até relembrar o modo como o participante Henrique traçou um paralelismo entre a sua própria experiência de trabalho com o modo como as equipas criativas dos videojogos estabelecem as suas dinâmicas hierárquicas, demonstrando, assim, um consumo ativamente reflexivo. Em último lugar, para esta hipótese, vale lembrar também alguns aspetos discutidos no capítulo 1 e 2 sobre o modo como a indústria japonesa de videojogos interage com outros setores de entretenimento e a cultura como um todo: questões como o turismo

e distritos de cidades como Tóquio dedicados à mercantilização dos videojogos, a sinergia com os *anime* e as *manga*, a presença de jogos como *Ocarina of Time* no *Strong National Museum of Play*, a adesão dos visualizadores, anos após ano, nas *Game Awards* e as bandas sonoras de certos videojogos que foram integradas Jogos Olímpicos.

A nossa segunda hipótese consistia na noção de que os atores sociais, os jogadores no Norte litoral de Portugal, faziam um exercício de diferenciação e distinção em relação às características dos videojogos, tais como o género do jogo, os criadores responsáveis, a base tecnológica e o país e cultura de origem. Importa, desde já, esclarecer um aspeto: ao longo das entrevistas, os participantes não afirmavam que procuravam ativamente videojogos japoneses devido ao facto de serem japoneses. Será mais correto constatar que algumas características e sensibilidades valorizadas eram mais regularmente encontradas em videojogos japoneses. Este é um aspeto importante a ter em conta para não cair numa falsa causalidade.

Posto isto, como a nossa análise da incursão empírica o demonstra, emerge uma evidente distinção e diferenciação dos videojogos por parte dos atores sociais da amostra. O exemplo anterior da questão laboral e a experiência do Henrique é um aspeto que podemos oferecer como exemplo, mas há outros. Os jogadores mostravam reconhecer a não homogeneidade do objeto de estudo, assim como aspetos relativos ao processo criativo do fenómeno que explicavam estas diferenças: questões relacionadas com as hierarquias produtivas, focos temáticos, éticas de trabalho, design e direção artística, entre outros. Usemos a questão do *crunch*, um fenómeno que existe em múltiplas culturas, como um segundo exemplo. Esta prática não foi tida como idêntica no mundo ocidental e no mundo nipónico, sendo percecionado pelos jogadores que no primeiro a motivação passa por pressões exteriores, como metas e prazos de entrega, ao passo que no segundo existe mais uma dimensão intrínseca às horas de trabalho extra. Finalmente, podemos mencionar uma terceira diferença muito presente na consciência coletiva da nossa amostra, que é a seriedade e o realismo nos diferentes jogos. Os jogadores reconhecem que o mundo nipónico tende a incorporar elementos fantasiosos e um humor excêntrico (o *wacky japanese humor*), características estas que podem ser interpretadas como as heranças do *anime* e da *manga* que influenciaram o design também dos videojogos; uma influência que, como vimos na incursão empírica, os jogadores da amostra também reconhecem.

O mesmo pode ser dito em relação a questões como a base tecnológica, como é o caso da atenção dada à inovação tecnológica e mecânica de alguns criadores da indústria. No entanto, é relevante aqui lembrarmos-nos da genealogia para não equivaler a base tecnológica sólida e impressionante a imediato sucesso, sendo crucial os aspetos da inovação e criatividade mecânica que certos géneros demonstram. De facto, nesta esfera, apontamos para as preferências que os jogadores da amostra demonstram por certos géneros de videojogo; por exemplo, jogos que incidem no género *Japanese Role-Playing Game*, que, como vimos, difere em si mesmo do *Western Role-Playing Game*, foi um género popular nos votos dos participantes. Em relação aos criadores dos videojogos japoneses, a maioria dos participantes colocava a visão, um aspeto abordado no capítulo anterior em detalhe, como uma componente importante do design. Além do aspeto hierárquico, isto é, o diretor principal do videojogo que coordena o projeto como um todo, existe similarmente a questão da reputação dos *art worlds* de Becker, dado que certas personalidades foram abordadas e discutidas pelos jogadores. Os criadores referenciados incluem: Hideo Kojima (*Metal Gear*, *Death Stranding*), Yoko Taro (*Nier*), Shigeru Miyamoto (*The Legend of Zelda*, *Super Mario*, *Donkey Kong*), Fumito Ueda (*Ico* e *Shadow of the Colossus*) e Hidetaka Miyazaki (*Demon's Souls*, *Dark Souls*).

A terceira e penúltima hipótese elaborava uma interrelação entre a fruição e o consumo dos videojogos japoneses e as características sociográficas dos atores sociais que participavam na(s) cena(s), procurando evidenciar, deste modo, a influência que a trajetória social desempenha no objeto de estudo. No caso, referimo-nos às variáveis dos jogadores que foram recolhidas ao longo da nossa incursão empírica. Tendo em consideração os resultados obtidos, especificamente, posições de classe e fração de classe pouco variadas e ausência de diferenciações notáveis nos discursos, posições e formatos de usufruto dos participantes quando procuramos traçar padrões através destas variáveis, podemos - com alguma segurança - afirmar que esta hipótese teórica não se parece confirmar nesta amostra. A única tendência (ténue) que se pode estabelecer envolve a idade dos participantes e o envolvimento dos mesmos com as dinâmicas organizadas formalmente e promovidas por entidades; ou seja, a frequência dos torneios, convenções e eventos, principalmente. Existe a evidência de uma cena local, translocal e virtual mas não a vivência subcultural. No caso, revelou-se uma ligeira

tendência para que os participantes perto da casa dos 30 anos e para cima procurem menos este tipo de atividades e dinamismos, preferindo, pelo contrário, atividades mais caseiras, íntimas e informais. Podemos argumentar que este efeito advém de uma crescente valorização da esfera familiar e caseira e uma menor disponibilidade temporal para participar e procurar este tipo de atividades em comparação a jogadores mais novos. No entanto, no que diz respeito a posições, relações e experiências com a indústria japonesa de videojogos, as variáveis sociodemográficas não se revelaram como altamente influentes no objeto de estudo. Coordenadas como o que diferenciava a indústria japonesa dos demais criadores, sensibilidades narrativas e temáticas, conteúdo consumido e até mesmo os videojogos mais votados não seguiram um padrão decifrável ao olharmos para estas variáveis.

A nossa quarta e última hipótese pressupunha de que, ao longo das duas últimas décadas, o consumo e usufruto dos videojogos japoneses no Norte Litoral de Portugal estavam articulados a uma esfera de sociabilidade e de cooperação a nível local, translocal e virtual. Efetivamente, esta hipótese também se parece confirmar, tanto pelas dinâmicas comercializadas e divulgadas públicos e, no caso da amostra, principalmente através das redes informais. Os eventos como o *Iberanime*, *Aonime* e a *Comic-Con* e as lojas, especialmente aquelas que se encontram na cidade do Porto, apresentam-se como formatos bastante populares entre os jogadores para a coletivização das dinâmicas relacionadas com os videojogos, mas a perceção de que as ofertas comerciais não eram vastas, assim como divulgações pouco fortes por parte de espaços e estabelecimentos menores era patente na amostra. Mais, contextos de grande dimensão como os eventos mencionados anteriormente ocorrem apenas algumas vezes por ano e não são representativos das dinâmicas quotidianas, semanais ou até mesmo mensais dos nossos participantes. Nesse aspeto, os torneios de videojogos de luta em espaços como *Quebra-Dados* ou a procura por diversos videojogos em lojas como a *Cex* e *Sótão da Tia Becas* são mais representativos das dinâmicas mais recorrentes destes jogadores, devido, exatamente, à sua acessibilidade e regularidade – sendo a regularidade, como vimos no nosso estado da arte, um aspeto crucial para as cenas proliferarem. A ótica *DIY*, caseira e íntima é uma das formas principais através das quais os videojogos japoneses se encontram presentes no Norte

Litoral de Portugal e não se restringe (apesar de ser uma componente relevante para as narrativas pessoais) ao usufruto individual.

Com isto, o que se procura afirmar é que os jogadores no Norte Litoral de Portugal não se apoiam apenas, nem se procuram apoiar, nas atividades, eventos e espaços promovidos por terceiros para manter o ato de jogar, usufruir e interagir com o nosso objeto de estudo. Apesar de serem contextos procurados e a divulgação dos mesmos serem importantes, como o participante chamado Manuel frisou, os jogadores da nossa amostra mantêm a cena viva através da interação com outros usufruidores e adeptos. Este pode ter o efeito mais ou menos adverso de resultar num ocasional circuito fechado dos jogadores e das dinâmicas. Como tal, os jogadores que optam pelas dinâmicas próximas e locais não por resistência e/ou protesto ao circuito fechado ou até mesmo à lógica capitalista (Guerra, 2022), mas sim por ser o formato que lhes permite a interação com a cena sem arriscar os constrangimentos e provações que estão envolvidos com o entrar na cena: “A realidade é mais prosaica: DIY tem sempre sido mais uma necessidade do que um ethos de resistência” (Guerra, 2020a: 59).

Retomando a enunciação anterior, o jogador chamado Francisco apontou para este fator ao argumentar que, para conhecer os espaços e locais onde certas dinâmicas ocorrem, é preciso conhecer pessoas (jogadores) que “estão *in the know*”. Por outro lado, o João Paulo explicou um efeito muito similar nos torneios de *Smash Bros.*, que parecem ser organizados para pessoas já envolvidas na cena e não revelam um foco particular em crescer a mesma para englobar novos participantes. Por outro lado, esta divulgação mais ténue reforça o agrupamento informal dos jogadores, como observámos nas interações associadas, por exemplo, às *LAN Parties* e aos grupos de *Discord* onde a partilha e o aproveitamento coletivo revelam-se facetas fortes.

Uma outra faceta que mostrou alguma preponderância foi o cultivar dos videojogos e a cultura popular japonesa nos próprios lares e a inserção destes elementos no quotidiano dos participantes. Aqui, referimo-nos às coleções pessoais que foram partilhadas por alguns participantes, o usufruto das bandas sonoras e dos *podcasts* e, talvez a situação mais destacável, temos o casamento da Catarina e do Pedro que incorporou elementos do objeto de estudo na celebração. Esta cerimónia atua também como um vislumbre, uma pista, dos modos através dos quais as subculturas são

renegociadas com a transição na vida adulta, ao invés de serem substituídas por outras esferas ou, mais simplesmente, interrompidas:

Esta preocupação com a transição para a vida adulta e o modo como afeta a subcultura tem sido um foco de atenção recente para os investigadores, particularmente na forma como mostra que a subcultura se dissemina e se transforma para a vida adulta, ao invés de enfrentar um fim abrupto (Guerra, 2017b: 292)

Quer seja através do espaço online ou nas casas dos participantes, o reunir para jogar, partilhar e debater sobre os videojogos é uma forma de usufruto universal para todos os participantes da amostra. Este é, potencialmente, o elo e aproximação teórica mais próxima que o nosso objeto de estudo estabelece com um dos nossos pilares principais, as cenas musicais. As dinâmicas e interações não se restringem a um dado espaço e os seus contornos englobam tanto contextos, momentos e atividades de teor individual tanto quanto coletivo. É de relembrar, igualmente, que os primeiros contactos com videojogos e a cultura japonesa dos jogadores desta amostra envolveram a partilha na infância com indivíduos de uma rede próxima. Como tal, os videojogos, nos parâmetros desta análise, encontram-se no centro da formação de relações em diversos contextos espaciais; isto vem a reforçar, de novo, a compatibilidade das cenas musicais com o objeto de estudo, assim como a forte transversalidade de opiniões, sentimentos e experiências nos participantes independentemente das suas variáveis sociodemográficas: “As cenas musicais transcendem o espaço físico e invocam relações entre indivíduos baseadas na partilha de afinidades, valores, simbologias, música e estilo de vida” (Guerra, 2020a: 56).

Mais, importa frisar que esta afetividade pelo meio, os videojogos japoneses, tem vindo a ser cultivada pelos jogadores desde a juventude e até mesmo desde a infância: referimo-nos, especificamente, à exposição que a maior parte dos participantes da amostra teve aos *animes*, tendo os mesmos levados ao interesse pela cultura japonesa em geral, e também a videojogos como *Mario*, *Sonic* e *Pokémon*, tendo estes atuados como porta de entrada para este universo. Estes são jogos que foram mencionados na nossa genealogia, efetivamente, mostrando a relevância dos mesmos tanto a um nível da historicidade do mundo dos videojogos como à escala empírica. Reconhece-se, contudo, a menor preponderância de *Pokémon* na genealogia devido ao

facto de ser uma franquia que, no mundo dos videojogos, se destacava mais no setor das consolas portáteis e não no foco do exercício que se especializou mais nas consolas caseiras.

Em relação a outros títulos mencionados na genealogia e a sua representatividade na incursão empírica, podemos olhar para alguns videojogos, tanto japoneses como ocidentais, que foram pouco abordados pelos jogadores. *Halo*, o exclusivo da *Xbox* que se destacou largamente a partir do novo milénio, não se revelou como um constituinte preponderante das experiências dos jogadores. Mais, na amostra, os jogadores contactaram mais com as máquinas da Sony, da Nintendo e com os computadores pessoais, sendo a *Xbox* pouco representada em geral. Como tal, os títulos da saga *Fable*, *Gears of War* e *Forza* não surgiram regularmente, ou de todo, também. Por outro lado, *Call of Duty* e *Counter Strike* (Valve) parecem ter sido os *First Person Shooters* de excelência para os participantes: no caso, só o primeiro foi abordado na genealogia. Outros títulos ocidentais como *God of War*, *Assassin's Creed*, *The Witcher* e *Tomb Raider* e *The Last of Us* fizeram parte de ambos os capítulos, por outro lado.

O título mais votado na incursão empírica que não surgiu na genealogia foi o jogo *Ōkami* (Capcom, 2005). Este videojogo foi votado por 3 participantes e foi descrito como representativo da cultura japonesa principalmente pela sua direção artística, história e ambientação. Em concreto, *Ōkami* passa-se no Japão clássico e é uma interpretação estilizada de múltiplos contos folclóricos nipónicos (e da religião Xintoísta). Os restantes jogos mais discutidos nos diálogos, tais como os títulos mais votados e analisados ou outros como *Dark Souls*, *The Legend of Zelda*, *Resident Evil* e títulos do Fumito Ueda como *Ico* e *Shadow of the Colossus* foram abordados na genealogia; como tal, há alguma confiança ao argumentar que a nossa genealogia é maioritariamente representativa da socio história que os próprios jogadores partilham coletivamente em relação ao objeto de estudo. Igualmente, para além dos videojogos em si mesmos, argumenta-se o mesmo em relação a fenómenos e dimensões como a importância da inovação, o foco no realismo do mundo ocidental e a saturação que os jogadores sentiram por alguns géneros.

Para terminar esta secção, podemos enumerar algumas possibilidades de estudo relacionadas com o objeto de estudo que não fizeram parte desta dissertação. Para um estudo futuro, poderá ser uma abordagem produtiva fazer uma pesquisa similar em

contextos geográficos diferentes, quer seja dentro do espaço português, mas na região Centro ou Sul, por exemplo, ou, numa outra perspetiva, num território fora de Portugal. Poderá ser relevante, para as questões da consciência coletiva dos consumidores e usufruidores desta indústria, testar a hipótese de que as noções que os jogadores do Norte Litoral de Portugal possuem podem ser partilhadas pelos jogadores de outras nacionalidades. Por outro lado, resta também a possibilidade de delinear um exercício orientado para a indústria ocidental dos videojogos e as suas dinâmicas, personalidades, temáticas e agentes. Permanece, ainda, no nosso horizonte a possibilidade de abordar não as fruições e audiências, mas as esferas das criações e das mediações inerentes aos videojogos. E, a este nível, a perspetiva comparativa transnacional, ou mesmo entre o Norte e o Sul Global será da máxima heurística. Não podemos deixar de fechar esta tese com o excerto seguinte:

A thing that doesn't change with time is a memory of younger days...

Sheik, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Referências bibliográficas

- Academy of Interactive Arts & Sciences. (2008). *AIAS Annual Awards > 12th Annual Awards*. Disponível em https://web.archive.org/web/20100713172715/http://www.interactive.org/awards/annual_awards.asp?idAward=2009.
- Alexander, L. (2014). *Republique, and the fight for narrative games in a modern market. Game Developer*. Disponível em <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-republique-i-and-the-fight-for-narrative-games-in-a-modern-market>. Consultado em 3 de março de 2023.
- Alexandra, H. (2016). *A Look Back on Metal Gear Rising's Last Boss, Who Wanted To Make America Great Again. Kotaku*. Disponível em <https://kotaku.com/a-look-back-on-metal-gear-risings-last-boss-who-wanted-1788664025>. Consultado em 8 de agosto de 2023.
- Alexandra, H. (2020). *In Defense of Final Fantasy XIII. Kotaku*. Disponível em <https://rb.gy/bfflgj>. Consultado em 2 de março de 2023. Consultado em 5 de março de 2023.
- Alexandre, Agripa Faria (2000). *A dinâmica da sociedade de risco segundo Antony Giddens e Ulrich Beck. Geosul*. 15(30), 150-167. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/geosul/article/view/14312>
- Allen, J. (2019). *Ten Years of Souls - A Demon's Souls Retrospective. TechRaptor*. Disponível em <https://techraptor.net/gaming/guides/ten-years-of-souls-demons-souls-retrospective>. Consultado em 7 de março de 2023.
- Argyros, C. (2022). *Through the Looking Glass: How Yakuza: Like a Dragon Ryo's Aoki Reflects the Current State of American Politics. RPGFan*. Disponível em <https://www.rpgfan.com/feature/through-the-looking-glass-how-yakuza-like-a-dragons-ryo-aoki-reflects-the-current-state-of-american-politics/>. Consultado em 27 de junho de 2023.

- Asarch, S. (2022). 21 years ago, a Nintendo flop changed the video games industry forever. *Inverse*. Disponível em <https://www.inverse.com/gaming/nintendo-gamecube-21-anniversary>. Consultado em 27 de fevereiro de 2023.
- Ayon, A. (2017). The Hack & Slash Retrospective. *The Daily Star*. Disponível em <https://www.thedailystar.net/shout/overclock/the-hack-slash-retrospective-1358188>. Consultado em 1 de março de 2023.
- Baker, D. (2022). Genesis vs SNES – The 16bit Console Battle. *History-Computer*. Disponível em <https://history-computer.com/genesis-vs-snes/>. Consultado em 1 de fevereiro de 2023.
- Battey, T. (2014). Narrative Design in Dark Souls. *Game Developer*. Disponível em <https://www.gamedeveloper.com/design/narrative-design-in-dark-souls>. Consultado em 25 de julho de 2023.
- Becker, H. S. (1986). *Art worlds*. Berkeley, Los Angeles e Londres: University of California Press.
- Becker, H. S. (2009). *Outsiders*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda.
- Behan, D. (2021). Why Ico Is Still Unforgettable, 20 Years Later. *GameRant*. Disponível em <https://gamerant.com/ico-20-year-anniversary-impact-story-gameplay-design/>. Consultado em 9 de fevereiro de 2023.
- Benfell, G. (2022). Super Mario Galaxy Showed Us Something The Series Hadn't Before. *GameSpot*. Disponível em <https://t.ly/nDKV>. Consultado em 5 de março de 2023.
- Bennett, A. & Peterson, R. (2004). *Music Scenes: local, translocal & virtual*. Nashville, Tennessee: Vanderbilt University Press.
- Benson, R. (2010). Bringing the sociology of media back in. *Political Communication*, 21(3), 275-292.
- Beren, D. (2022). Third Generation Video Game Consoles: the 8-bit Generation. *History-Computer*. Disponível em <https://history-computer.com/third-generation-video-game-consoles-the-8-bit-generation/>. Consultado em 28 de fevereiro de 2023.
- Blum, Alan (2001) Scenes. *Public*, 22-23, 7-35.

- Borges Lima, Leandro Augusto (2022). Kamurochō, Kazuma and I: Experiencing a Ludoformed District in the Yakuza Series. *Replaying Japan*, 4, 9-21.
- Bramwell, T. (2017). Halo 3 Retrospective. *AllGamers*. Disponível em <https://ag.hyperxgaming.com/article/125/halo-3-retrospective>. Consultado em 2 de março de 2023.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2020, June 26). *Final Fantasy*. Encyclopedia Britannica. Disponível em <https://www.britannica.com/topic/Final-Fantasy>. Consultado em junho de 2023
- Brock, T. (2017) Videogame consumption: The apophatic dimension. *Journal of Consumer Culture*, 17(2), 167-183.
- Byrd, M. (2021). *Why the PS2's Sales Record Will Never Be Beaten*. Den of Geek. Disponível em <https://www.denofgeek.com/games/ps2-best-selling-console-ever-record-history-explained/>. Consultado em 9 de fevereiro de 2023.
- Carrigan, L. (2020). Just How Much of the Yakuza Series is a Replica of Japan? A lot. *Gaijin Pot*. Disponível em <https://blog.gaijinpot.com/yakuza-series-locations-in-real-life/>. Consultado em 28 de junho de 2023.
- Colantonio, G. (2022). Final Fantasy VII is more relevant than ever, 25 years later. *Digital Trends*. Disponível em <https://www.digitaltrends.com/gaming/final-fantasy-vii-25-years/>. Consultado a 16 de junho de 2023.
- Comic-Con. (2023). Disponível em <https://evento.comic-con-portugal.com/>.
- Constantine, R. (2019). Who Finally Won: PS3 or Xbox 360. *The Escapist*. Disponível em <https://www.escapistmagazine.com/who-finally-won-ps3-or-xbox-360/>. Consultado em 6 de março de 2023.
- Cook, D. (2013). Xbox One: Microsoft exec explains console's name. *VG247*. Disponível em <https://www.vg247.com/xbox-one-microsoft-exec-explains-consoles-name>. Consultado em 8 de março de 2023.
- Cook, D. (2014). Ni No Kuni: Wrath of the White Witch passes 1.1 million shipped, new edition revealed. *VG247*. Disponível em <https://www.vg247.com/ni-no-kuni>

[wrath-of-the-white-witch-passes-1-1-million-shipped-new-edition-revealed.](#)

Consultado em 4 de março de 2023.

Craig, R. (2022). Opinion: “Yakuza” series brilliantly handles complicated themes. *Jesuit magazine*. Disponível em <https://www.jesuithighschool.org/plank-article/opinion-yakuza-series-brilliantly-handles-complicated-themes>. Consultado em 27 de junho de 2023.

David, Matthew, D. Sutton, Carole. (2004). *Social research: The basics*. Londres: SAGE.

Dean, P. (2016). Valkyria Chronicles remains one of the finest games of its generation. *Eurogamer*. Disponível em <https://www.eurogamer.net/valkyria-chronicles-retrospective>. Consultado em 4 de março de 2023.

Diver, M. (2014). Shenmue – discovering the Sega classic 14 years too late. *The Guardian*. Disponível em shorturl.at/mqAFW. Consultado em 7 de fevereiro de 2023.

Donaldson, A. (2022). Persona 5 is still a masterpiece – and it’s a must-play for those newly able to get it on PC, Xbox, and Switch. *VG247*. Disponível em <https://www.vg247.com/persona-5-is-still-a-masterpiece-and-a-must-play>. Consultado em 3 de julho de 2023.

Donnelly, J. (2021). Why Dark Souls has been crowned the best video game of all time. *GamesRadar+*. Disponível em <https://www.gamesradar.com/why-dark-souls-is-the-best-game-of-all-time/>. Consultado em 7 de março de 2023.

Donovan, T. (2010) *Replay: The history of video games*. West Sussex: Yellow Ant Media Ltd.

Duckworth, J. (2021). Jak 2 is a Grand Theft Auto Game. *GameRant*. Disponível em <https://gamerant.com/jak-2-grand-theft-auto-game/>. Consultado em 26 de fevereiro de 2023.

Dwana, Anfernee Dera (2018). *Representation of power relation by Michel Foucault inside video game Persona 5* [Undergraduate thesis, Universitas Barwijaya]. Malang: Brawijaya Knowledge Garden.

- Eklund, Lina, Sjöblom, Björn, Prax, Patrick (2019) Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage? *Cultural Sociology*, 13(4), 444-460.
- Elias, N. (1994). *Mozart: Sociologia de um gênio*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Ernkvist, M., Ström, P. (2018). Differentiation in digital creative industry cluster dynamics: the growth and decline of the Japanese video game software industry. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 100(3), 263-286.
- Ernkvist, Mirko, Qi, Zeng (2013) The Japanese Social Game Industry [online]. Disponível em <https://creativeindustries.com.cuhk.edu.hk/wp-content/uploads/2014/12/Japanese-Game-Industry-Report-2013.pdf>
- Fanneran, V. (2021). The Enduring Legacy of the Original Xbox. *TechStomper.com*. Disponível em <https://techstomper.com/the-enduring-legacy-of-the-original-xbox/>. Consultado em 1 de março de 2023.
- Farquhar, D. (2021). Genesis vs SNES: Battle of the 16-bit consoles. *The Silicon Underground*. Disponível em <https://dfarq.homeip.net/genesis-vs-snes/>. Consultado em 1 de fevereiro de 2023.
- Fernández, Claudia Bonillo (2022). Yakuza 0: Visiones y versiones virtuales de la mafia japonesa. *Tiempo devorado: revista de historia actual*, 7(1), 74-85.
- Foucault, M. (1986). Of other spaces. *Diacritics*, 16(1), 22-27.
- Frisina, A. (2018). Fable: A Series Retrospective. *Review Fix*. Disponível em <https://reviewfix.com/2018/06/fable-a-series-retrospective/>. Consultado em 1 de março de 2023.
- Furfari, P. (2010). 15 Games Ahead of Their Time. *1up.com*. Disponível em shorturl.at/oGJS9. Consultado em 7 de fevereiro de 2023.
- Gallagher, C. (2020). Yakuza: How the West was (slowly) won. *Doublejump*. Disponível em <https://www.doublejump.co/yakuza-how-the-west-was-slowly-won/>. Consultado em 27 de junho de 2023.

- Gallagher, Scott, Park, Seung Ho (2002) Innovation and Competition in Standard-Based Industries: A Historical Analysis of the U.S. Home Video Game Market. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 49(1), 67-82.
- Gerzon, Dominic (2019). *The fluctuating Japanese videogame industry: Performance on the Western market and effects on Japan's Soft Power* [Tese de Mestrado, Universiteit Leiden]. Leiden: Leiden University Student Repository.
- Giddens, A. (2002). *Modernidade e identidade pessoal*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora.
- Giddens, Anthony (1991). *As consequências da modernidade*. São Paulo: Editora UNESP da Fundação para o Desenvolvimento da Universidade Estadual Paulista.
- Gilbert, B. (2015). Why millions of people love the 'Metal Gear' franchise. *Insider*. Disponível em <https://www.businessinsider.com/why-people-love-the-metal-gear-series-2015-9>. Consultado em 15 de julho de 2023.
- Gillen, K. (2007). First-Person Shooter Bioshock Owes More To Ayn Rand Than Doom. *WIRED*. Disponível em <https://www.wired.com/2007/08/pl-games-4/>. Consultado em 17 de junho de 2023.
- Goffman, E. (2004). *Estigma – notas sobre a manipulação deteriorada*. Rio de Janeiro: LTC.
- Good, O. (2011). *GTA IV Overtakes San Andreas In Lifetime Sales*. *Kotaku*. Disponível em shorturl.at/bklrW. Consultado em 9 de fevereiro de 2023.
- Greenbaum, T.L. (1998). *The Handbook for Focus Group Research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Grimes, H. (2023). Top 10 Highest-Selling Nintendo Wii Games Of All Time. *CBR*. Disponível em <https://www.cbr.com/best-selling-nintendo-wii-games/#new-super-mario-bros-wii>. Consultado em 5 de março de 2023.
- Guerra, P. (2023a). Ninguém nos ensina como viver. Ana da Silva, The Raincoats e a urgência de (re)existir [Nobody teaches us how to live. Ana da Silva, The Raincoats

and the urgency of (re)existing]. *MODOS: Revista de História da Arte, Campinas, SP*, 7(1), 212-249.

Guerra, P. (2023b). Fanzines e (eco)feminismo: além da Fortaleza do Antropoceno e do Faloceno [Fanzines and (eco)feminism: beyond the Fortress of the Anthropocene and Phallocene]. *Arte & Ensaios. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ EBA / UFRJ*, 29(45), 234-261.

Guerra, P. (2022). Barulho! Vamos deixar cantar o Fado Bicha. Cidadania, resistência e política na música popular contemporânea. *Revista de Antropologia*, 65(2), 122-138.

Guerra, P. (2021). O que tem o rock a ver com Bourdieu? Contributos acerca da aplicação da teoria dos campos ao rock alternativo português (1980-2010). *CSOnline – Revista Eletrônica de Ciências Sociais*, 32, 135-160.

Guerra, P. (2020a). Another music in a different (and unstable) room: A route through underground music scenes in contemporary Portuguese society. In Treece, D. (Ed.). *Music scenes and migrations. Space and transnationalism in Brazil, Portugal and the Atlantic* (pp. 185-194). London: Anthem Press.

Guerra, P. (2020b). Under-Connected: Youth Subcultures, Resistance and Sociability in the Internet Age. In *Hebdige and Subculture in the Twenty-First Century: Through the Subcultural Lens* (pp. 207-230). Palgrave Macmillan Cham.

Guerra, P. (2020c). Other Scenes, Other Cities and Other Sounds in the Global South: DIY Music Scenes beyond the Creative City. *Journal of Arts Management and Cultural Policy*. 2020 (1): Special Issue Creative Cities off the Beaten Path, 55-75. DOI 10.14361/zkmm-2020-0104.

Guerra, P. (2020d). Sereias distópicas: um ensaio sobre a relevância da distopia nas criações artísticas contemporâneas portuguesas. *Arte & Ensaios. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/ EBA / UFRJ*, 26(40), 393-407.

Guerra, P. (2019a). Espaços liminares de sociabilidade contemporânea. O caso ilustrativo do Festival Paredes de Coura, Portugal. *Estudos de Sociologia, Recife*, 2 (25), 51-88.

Guerra, P. (2019b). Nothing is forever: um ensaio sobre as artes urbanas de Miguel Januário±MaisMenos±. *Horizontes Antropológicos*, 28 (55), 19-49.

- Guerra, P. (2017a). António e as Variações identitárias da cultura portuguesa contemporânea. *Ciências Sociais Unisinos*, 53(3), 508-520.
- Guerra, P. (2017b). 'Just Can't Go to Sleep'. DIY cultures and alternative economies facing social theory. *Portuguese Journal of Social Sciences*, 16(3), 283-303.
- Guerra, P. (2016). Keep it rocking: the social space of Portuguese alternative rock (1980 – 2010). *Journal of Sociology*, 52(4), 615–630.
- Guerra, P. (2010). *A instável leveza do rock. Gênese, dinâmica e consolidação do rock alternativo em Portugal (1980-2010)*. [Tese de Doutorado]. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Guerra, P. (2002). *Cenários de Insegurança: Contributos do interacionismo simbólico para uma análise sociológica da construção mediática do desvio* [Relatório de uma Aula Prática de Estrutura Urbana e Conflitualidade]. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Guerra, P., & Figueredo, H. G. (2023). Civilizational dissent at late 1990's: body, fashion and club cultures in contemporary society. *IASPM Journal*, 12 (1), 126-148.
- Guerra, P. & Oliveira, C. de. (2023). Always So Mimoso: The Re-Signification of Human and Post-human Bodies in the Global South. *Internation Journal of Arts Theory & History*, 18(1), 39-57.
- Hall, P.M. (2016). Symbolic interaction. In Ritzer, G. (Ed.), *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (pp. 1-5). Malden, Massachusetts; Oxford; Carlton, Austrália: John Wiley & Sons, Ltd.
- Higham, M. (2021). Persona 4 13 years later; A Celebration Of an All-Time Great RPG And Its Legacy. *GameSpot*. Disponível em <https://www.gamespot.com/articles/persona-4-13-years-later-a-celebration-of-an-all-time-great-rpg-and-its-legacy/1100-6460249/>. Consultado em 29 de junho de 2023.
- Hovermale, C. (2019). How Devil May Cry's arcade inspirations shaped character action games. *Destructoid*. Disponível em shorturl.at/BHNT8. Consultado em 9 de fevereiro de 2023.

- Hutchinson, L. (2013). How I launched 3 consoles (and found true love) at Babbage's store no. 9. *Ars Technica*. Disponível em shorturl.at/itxJX. Consultado em 5 de fevereiro de 2023.
- Hutchinson, Rachel (2018) Nuclear Discourse in Final Fantasy VII. *Introducing Japanese Popular Culture*, 69-80. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/330174966_Nuclear_Discourse_in_Final_Fantasy_VII
- Iberanime. (2023). Disponível em <https://www.iberanime.com/#>.
- Iuliano, G. (2022). Persona 5 | Society is a Freudian Prison. *Hypercritic*. Disponível em <https://hypercritic.org/collection/atlus-persona-5-society-is-a-freudian-prison-2016-review/>. Consultado em 4 de julho de 2023.
- Jenkins, R. (2014). From Lara Croft to Bayonetta: what is a 'strong female character'?. *The Guardian*. Disponível em <https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/05/lara-croft-bayonetta-female-games>. Consultado em 5 de março de 2023.
- Kaliroff, M, (2021). 20 years later: The Nintendo GameCube Is The Sixth's Generation Unexpected Champion. *Goomba Stomp Magazine*. Disponível em <https://rb.gy/oio6tn>. Consultado em 26 de fevereiro de 2023.
- Kalsveen, Oyvind Itoc (2021). *Authorship in Video Games: A Hideo Kojima Inquiry* [Tese de mestrado, Norwegian University of Science and Technology]. NTNU Open, Trondheim, Noruega. Disponível em <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/2776693>
- Kemps, H. (2017). 'Yakuza 0' is A Postcard from Another Time. *VICE*. Disponível em <https://www.vice.com/en/article/wnzdvmyakuza-0-is-a-postcard-from-another-time>. Consultado em 28 de junho de 2023.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Nova Iorque: Three Rivers Press

- Kesten, L. (2005). Anime thrives in video games. *NBC News*. Disponível em <https://www.nbcnews.com/id/wbna9327216>. Consultado em 30 de julho de 2023.
- Khamzina, M., Parab, K.V., An, R., Bullard, T., Grigsby-Toussaint, D. S. (2020). Impact of Pokémon Go on physical activity: A systematic review and meta-analysis. *American Journal of Preventive Medicine*, 58(2), 270-282.
- Kuchera, B. (2018). Why the Nintendo Switch is selling so well. *Polygon*. Disponível em <https://t.ly/KY6Z>. Consultado em 8 de março de 2023.
- Kunzelman, C. (2023). How The Last of Us became ‘the greatest story that has ever been told in video games’. *Polygon*. Disponível em <https://www.polygon.com/gaming/23552202/last-of-us-greatest-video-game-status>. Consultado em 2 de março de 2023.
- Lai, R. (2015). We turned on the Nintendo PlayStation: It’s real and it works. *Engadget*. Disponível em shorturl.at/ciWZ9. Consultado em 5 de fevereiro de 2023.
- Laib, S. (2022). Super Mario Sunshine Was the Unappreciated Future of the Franchise. *Den of Geek*. Disponível em <https://www.denofgeek.com/games/super-mario-sunshine-retrospective-future-of-the-franchise/>. Consultado em 27 de fevereiro de 2023.
- Langshaw, M. (2013). Why ‘Uncharted 2: Among Thieves’ is the best PS3 game. *Digital Spy*. Disponível em <https://www.digitalspy.com/videogames/a528460/why-uncharted-2-among-thieves-is-the-best-ps3-game/>. Consultado em 2 de março de 2023.
- Levitas, R. (1979). Sociology and Utopia. *Sociology*. 13(1), 19-33.
- Linneman, J. (2017). Yakuza Kiwami is the next best thing to Shenmue remake. *Eurogamer*. Disponível em <https://www.eurogamer.net/digitalfoundry-2016-hands-on-with-yakuza-kiwami>. Consultado em 27 de junho de 2023.
- Linneman, J. (2020). Xenoblade Chronicles Definitive Edition – how much of an upgrade is it? *EuroGamer*. Disponível em <https://www.eurogamer.net/digitalfoundry->

[2020-xenoblade-chronicles-definitive-edition-tech-analysis](#). Consultado em 1 de março de 2023.

Lisboa, J., Ferro, J. V. R., & Brito, J. R. S. (2020). Nintendo Wii U: A Anatomia do Fracasso Comercial. *SBGames 2020*, 1254-1263.

Loveridge, S. (2023). Best PS4 exclusives that you need to play. *GamesRadar+*. Disponível em <https://www.gamesradar.com/best-ps4-exclusives/>. Consultado em 8 de março de 2023.

Maher, C. (2020). Why The Witcher 3 endures, five years later. *Polygon*. Disponível em <https://www.polygon.com/2020/5/19/21263545/witcher-3-anniversary-open-world-interview-quest-design>. Consultado em 8 de março de 2023.

Malešević, Siniša (2014) Is war becoming obsolete? A sociological analysis. *The Sociological Review*, 62(2), 65-86.

Mauss, M. (2003). *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify.

McCarthy, C. (2017). The Real-World Problems Behind Persona 5. *VG247*. Disponível em <https://www.vg247.com/the-real-world-problems-behind-persona-5>. Consultado em 4 de julho de 2023.

McKean, M. (2021). Halo: Combat Evolved Remains High Up The Evolutionary Ladder. *Goomba Stomp Magazine*. Disponível em <https://goombastomp.com/halo-combat-evolved-retrospective/>. Consultado em 1 de março de 2023.

McWhertor, Michael. (2021). The Olympic opening ceremony was full of video game music. *Polygon*. Disponível em: <https://www.polygon.com/22590146/olympics-2020-games-athletes-parade-of-nations-video-game-music-dragon-quest-kingdom-hearts>. Consultado em 18 de novembro de 2022.

Medin, Jonas, Persson, Erik (2009). *Seven Generations of Gaming* [Tese de mestrado, Lund University]. Lund University Publications, Lund, Suécia. Disponível em <https://www.lunduniversity.lu.se/lup/publication/1474481>

- Metacritic. (2023). *Metroid Prime*. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/gamecube/metroid-prime>. Consultado em 30 de julho de 2023.
- Metacritic. (2023). *Persona 5*. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/persona-5>. Consultado em 30 de julho de 2023.
- Metacritic. (2023). *Super Mario Galaxy*. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/wii/super-mario-galaxy>. Consultado em 30 de julho de 2023.
- Metacritic. (2023). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/nintendo-64/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time>. Consultado em 30 de julho de 2023.
- Milne, O. (2017). How will The Legend of Zelda: Breath of the Wild change the open-world paradigm? *GamesIndustry.biz*. Disponível em <https://t.ly/laUM>. Consultado em 8 de março de 2023.
- Moran, M. (2020). Every time Hideo Kojima predicted the future. *SVG*. Disponível em <https://www.svg.com/197648/every-time-hideo-kojima-predicted-the-future/>. Consultado em 15 de julho de 2023.
- Muriel, Daniel, Crawford, Garry (2018). *Videogames as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Nova Iorque: Routledge
- Nelson, E. (2020). How Metal Gear Solid 2 Actually Predicted The Future. *SVG*. Disponível em <https://www.svg.com/305124/how-metal-gear-solid-2-actually-predicted-the-future/>. Consultado em 4 de março de 2023.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Londres: Routledge
- Oliver, D. (2022). The Real Reason Sega Failed Spectacularly. *History-Computer*. Disponível em <https://history-computer.com/the-real-reason-sega-failed-spectacularly/>. Consultado em 1 de fevereiro de 2023.
- Ommen, M. (2018) Emergent affect in Final Fantasy VII and Japanese role-playing games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 10(1), 21-39.

- Onder, Cade. (2021). The Game Awards Is Outpacing Oscars Viewership Year Over Year. *Screen Rant*. Disponível em: <https://screenrant.com/oscars-game-awards-viewers-ratings-academy-comparison/>. Consultado em 26 de novembro de 2022.
- Park, G. (2020). Perfecting Final Fantasy 7's legacy, as told by its creators. *The Washington Post*. Disponível em <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/03/final-fantasy-7-legacy-creators/>. Consultado em 5 de fevereiro de 2023.
- Parkin, S. (2013). Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King retrospective. *Eurogamer*. Disponível em <https://www.eurogamer.net/dragon-quest-8-journey-of-the-cursed-king-retrospective>. Consultado em 9 de fevereiro de 2023.
- Parkin, S. (2014). Hideo Kojima: 'Metal Gear questions US dominance of the world'. *The Guardian*. Disponível em <https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/18/hideo-kojima-interview-metal-gear-solid-phantom-pain>. Consultado em 5 de agosto de 2023.
- Patalita, Jules (2018). *Auteur theory in videogames: recognizing Hideo Kojima and Thatgamecompany as auteurs in video game medium* [Tese de Mestrado]. Indiana: Ball State University repository, Muncie.
- Pechalin, A. (2022). 20 Years Ago, Morrowind Marked a High Point of Open-World Experimentation. *The Escapist*. Disponível em <https://www.escapistmagazine.com/morrowind-20-years-anniversary-peak-open-world-building-experimentation/>. Consultado em 1 de março de 2023.
- Perin, M., Beccari, M. (2022). O duplo condicionamento de Metal Gear Solid 2: Discursividade e metalinguagem nos videogames. *Visualidades*, 19. Disponível em <https://doi.org/10.5216/v.v19.62318>
- Plante, C. (2020). A review of the Xbox One at the end of its life. *Polygon*. Disponível em <https://www.polygon.com/xbox/2020/9/9/21401034/xbox-review-2020>. Consultado em 8 de março de 2023.

- Reeves, B. (2021). Original God of War Was Almost a First-Person Game. *Screen Rant*. Disponível em <https://screenrant.com/original-god-war-first-person-game/>. Consultado em 9 de fevereiro de 2023.
- Remesal, Victor, López, Antonio (2015) What Makes Gêmu Different? A Look at the distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix. *Journal of Games Criticism*, 2(1). Disponível em https://www.researchgate.net/publication/316890158_What_Makes_Gemu_Different_A_Look_at_the_Distinctive_Design_Traits_of_Japanese_Video_Games_and_Their_Place_in_the_Japanese_Media_Mix
- Richards, D. (2021). Hideo Kojima: The making of a video game auteur. *GamesIndustryBiz*. Disponível em <https://www.gamesindustry.biz/hideo-kojima-the-making-of-a-video-game-auteur>. Consultado em 14 de julho de 2023.
- Rivera, S. (2020). The Rise and Fall of Japanese Role-Playing Games (JRPGs). *Never Ending Realm*. Disponível em <https://rb.gy/uwft6j>. Consultado em 2 de março de 2023.
- Robertson, J. (2020). Silent protagonists are good for your mental health. *KeenGamer*. Disponível em <https://www.keengamer.com/articles/features/opinion-pieces/silent-protagonists-are-good-for-your-mental-health/>. Consultado em 3 de julho de 2023.
- Rüdinger, F. (2007). Breve história do pós-humanismo: Elementos de genealogia e criticismo. *E-Compós*, 8. Disponível em <https://doi.org/10.30962/ec.145>
- Salleh, A. (2016). The Anthropocene: Thinking in 'deep geological time' or deep libidinal Time? *International Critical Thought*, 6(3), 422-433.
- Sammon, P. M. (2017). *Future Noir: The Making of the Blade Runner*. Nova Iorque: Dey St.
- Sanchez, A. (2014). A PlayStation 3 retrospective: the early days. *Main Campaign*. Disponível em <https://therebootgamers.wordpress.com/2014/09/16/a-playstation-3-retrospective-the-early-days/>. Disponível em 1 de março de 2023.

- Schilling, C. (2022). Resident Evil 4 retrospective: Why Capcom's 2005 action masterpiece is still without peer. *Edge Magazine*. Disponível em <https://www.gamesradar.com/resident-evil-4-retrospective/>. Consultado em 28 de fevereiro de 2023.
- Seeto, D. A. (2013). Uncharted Could Have Been Called Dude Raider. *Just Push Start*. Disponível em <https://www.justpushstart.com/2013/12/uncharted-called-dude-raider/>. Consultado em 2 de março de 2023.
- Sherman, B. (2006). Student Feature: Story Mechanics as Game Mechanics in Shadow of the Colossus. *Game Developer*. Disponível em <https://www.gamedeveloper.com/disciplines/student-feature-story-mechanics-as-game-mechanics-in-i-shadow-of-the-colossus-i->. Consultado em 25 de julho de 2023.
- Simmel, G. (1973). A metrópole e a vida mental. In O. Guilherme Velho (ed.). *O fenômeno urbano* (pp. 11-25). Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Simmel, George (1998). *O conceito e a tragédia da cultura*. Brasília: Universidade de Brasília.
- Smith, J. (2019). A Look Back At The Gears of War Series. *Nerdy Bird Games*. Disponível em <https://nerdybirdgames.com/2019/09/04/a-look-back-at-the-gears-of-war-series/>. Consultado em 2 de março de 2023.
- Stalberg, A. (2020). 5 Anime That Got Game Adaptations (& 5 Games That Got Anime Adaptations). *CBR*. Disponível em <https://www.cbr.com/anime-game-adaptations/#anime-adapted-to-game-yu-gi-oh-the-duelist-of-the-rose>. Consultado em 28 de julho de 2023.
- Stamenkovic, Dusan, Jacevic, Milan, Wildfeuer, Janina. (2016). The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games. *Discourse, Context and Media*, 15, 11-23. Disponível em <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2016.12.002>.

- Stanton, R. (2015). Metal Gear Solid: The first modern video game. *Eurogamer*. Disponível em <https://www.eurogamer.net/metal-gear-solid-the-first-modern-video-game>. Consultado em 4 de fevereiro de 2023.
- Statista. (2022). *Nintendo Wii lifetime unit sales worldwide as of July 2022, by region*. Disponível em <https://www.statista.com/statistics/1101890/unit-sales-nintendo-wii-region/>. Consultado em 5 de março de 2023.
- Statista. (2022). *Xbox 360 lifetime unit sales worldwide as of July 2022, by region*. Disponível em <https://www.statista.com/statistics/1101914/unit-sales-xbox-360-region/>. Consultado em 5 de março de 2023.
- Stone, S. (2021). Luigi's Mansion at 20: A Look Back at the GameCube's Launch Title. *CBR*. Disponível em <https://www.cbr.com/luigis-mansion-20-anniversary-retrospective/>. Consultado em 27 de fevereiro de 2023.
- Sykes, R. (2016). 'Those Chosen by the Planet': Final Fantasy VII and Earth Jurisprudence. *International Journal for the Semiotics of Law*, 30, 455-476. Disponível em <https://link.springer.com/article/10.1007/s11196-016-9497-2>. Consultado em 16 de junho de 2023.
- The Pokémon Company. (2022). *Pokémon in Figures*. Disponível em <https://corporate.pokemon.co.jp/en/aboutus/figures/>. Consultado em 21 de novembro de 2022.
- The Strong National Museum of Play. (2022). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Disponível em <https://www.museumofplay.org/games/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time/>
- Therrien, Carl, Picard, Martin (2015). Enter the bit wars: A study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch. *new media & society*, 18(10), 2323-2339. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1461444815584333>
- Totilo, S. (2013). The Internet's 2001 Hate For One Of The Most Beautiful Video Games Ever. *Kotaku*. Disponível em <https://kotaku.com/the-internets-2001-hate-for-one-of-the-most-beautiful-1441105533>. Consultado em 27 de fevereiro de 2023.

- Troughton, J. (2023). I Can't Wait To See Yakuza's Yokohama Grow. *TheGamer*. Disponível em: https://www.thegamer.com/yakuza-yokohama-kamurocho-sequels-grow/?newsletter_popup=1. Consultado em 28 de junho de 2023.
- Utama, Alif Noer (2018). *The implementation of Jungian psychology theory in the narrative and gameplay mechanics of Persona 4 and Persona 5* [Undergraduate thesis, Universitas Brawijaya]. Brawijaya Knowledge Garden, Malang, Indonésia. Disponível em <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/166833/>
- Vasquez, S. (2021). Skyward Sword HD proves we didn't need a generation of motion controls. *Polygon*. Disponível em <https://www.polygon.com/22576057/legend-of-zelda-skyward-sword-hd-nintendo-switch-impressions-preview-motion-controls-wii>. Consultado em 27 de fevereiro de 2023.
- Wacquant, L. (2004) Esclarecer o *habitus*. *Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, 14, 35-41. Wacquant, Loïc (2005). mapear o campo artístico. *Sociologia, Problemas e Práticas*, 48, 115-121.
- Wadeson, D. (2016). Why People Love Persona. *Kotaku*. Disponível em <https://kotaku.com/why-people-love-persona-1769348010>. Consultado em 29 de junho de 2023.
- Warren, T. (2022). Microsoft finally admits Xbox One sales were less than half of the PS4. *The Verge*. Disponível em <https://www.theverge.com/2022/8/15/23306068/microsoft-xbox-one-sales-lifetime-versus-ps4-sales>. Consultado em 8 de março de 2023.
- Welsh, O. (2015). Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots review. *Eurogamer*. Disponível em <https://www.eurogamer.net/metal-gear-solid-4-guns-of-the-patriots-review>. Consultado em 3 de março de 2023.
- White, J. (2020). Why Shadow of the Colossus Is STILL Important, 15 Years Later. *CBR*. Disponível em shorturl.at/ioEG0. Consultado em 9 de fevereiro de 2023.
- Wilkinson, S. (1998). Focus group methodology: a review. *International Journal of Social Research Methodology*, 1:3, 181-203.

Williamson, R. (2022). Why Super Smash Bros. Melee Is Still Popular With Esports Players. *CBR*. Disponível em <https://www.cbr.com/super-smash-bros-melee-popular-esport-nintendo/>. Consultado em 27 de fevereiro de 2023.

Yaden, J. (2022). 9 years ago, one console reset the balance of power in the video game industry. *Inverse*. Disponível em <https://www.inverse.com/gaming/playstation-4-9th-anniversary-ps4>. Consultado em 8 de março de 2023.

Anexos

Anexo A. Consentimento informado para os grupos focais



2.º ano de Mestrado em Sociologia

Ano letivo 2022/2023

Dissertação de Mestrado em Sociologia

As cenas da indústria japonesa de videojogos: processos criativos, redes e diásporas

Investigador: Rodrigo Serra Pissarra Tato Diogo

Orientação científica: Professora Doutora Paula Guerra

Consentimento Informado

O grupo focal em que participarão será realizado e moderado por Rodrigo Diogo (up201805680@letras.up.pt), estudante do segundo ano de Mestrado em Sociologia, na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, na especialização de Contextos, Práticas e Políticas Culturais. Este grupo focal será realizado no contexto da dissertação de mestrado do moderador; dissertação essa que procura explorar as representações, as opiniões e as narrativas pessoais de consumidores de videojogos japoneses no Norte Litoral de Portugal. Esta dissertação tem a orientação científica da Prof. Doutora Paula

Guerra. Deste modo, serão realizadas questões relacionadas com a indústria japonesa de videojogos, práticas de consumo, posicionamentos afetivos e questões similares.

O grupo focal deverá durar entre uma a duas horas, e este será gravado para efeitos de análise de conteúdo apenas no âmbito da realização deste trabalho. A qualquer momento poderá desistir deste projeto e, como tal, nenhum dado pessoal será utilizado para análise futura, incluindo o que foi dito antes da desistência.

Assim, gostaríamos de contar com a sua participação neste grupo focal; a sua respetiva gravação de áudio e posterior transcrição; e ainda o tratamento dos seus dados (idade, género, local de residência, escolaridade e profissão, se aplicável). Para efeitos de análise sociológica; e sua consequente transposição em termos de excertos discursivos e analíticos para o corpo da dissertação. Mais informo que estou disponível para partilhar os resultados deste projeto, e para responder a quaisquer questões.

Agradeço desde já a sua colaboração,

Rodrigo Diogo.

Eu _____, no dia __ / __ / __, concordo participar no grupo focal de acordo com as especificidades do mesmo apresentadas acima.

Assinatura

Assinatura do investigador: _____

Anexo B. Guião Grupos Focais

Bom dia/Boa tarde a todos. Muito obrigado, uma vez mais, por concordarem em participar neste grupo focal. Como falámos anteriormente, esta nossa dinâmica vai ser um grupo focal onde eu, enquanto moderador, colocar-vos-ei algumas questões sobre videojogos japoneses. Quer seja ao nível dos vossos gostos, relações com este meio, opiniões e outros aspetos que possam emergir. O áudio será gravado para análise futura e, como já vos foi explicitado (no consentimento informado escrito), serão recolhidos alguns dados sociodemográficos, nomeadamente a idade, o género, local de residência, grau de escolaridade ou profissão que exercem se aplicável. No fim, pedirei apenas um pouco mais do vosso tempo para preencher estes parâmetros. O vosso anonimato será totalmente garantido, uma vez que serão utilizados nomes fictícios para fins da apresentação dos resultados. A qualquer momento, podem abandonar o grupo focal e, desse modo, os vossos dados e opiniões não serão considerados no futuro. A minha posição enquanto moderador, será apenas para vos colocar perguntas, garantir o funcionamento democrático do grupo e, se por algum motivo tal situação surgir e eu estiver ciente, corrigir alguma imprecisão factual (datas, nomes, etc.). Não se sintam pressionados para darem respostas concordáveis ou desejáveis, mas procurem por favor manter o respeito no tratamento e na linguagem com os outros participantes.

Antes de começarmos, alguém gostava de colocar uma pergunta ou apresentar qualquer tipo de situação relevante para o procedimento pleno desta nossa abordagem? ***Esperar pela resposta***

Assim sendo, a primeira pergunta que gostava de vos fazer é a seguinte:

1 –Conseguem descrever o primeiro momento de contacto com a cultura japonesa? Quando aconteceu? Como? Porquê? De que modo?

2 – Identifiquem, com detalhe, quais são os aspetos diferenciadores dos videojogos japoneses. Porque é que esses vos apelam mais? Há alguma característica em particular que vos levam a consumir videojogos japoneses? Se sim, qual e porquê?

3 – Pedia-vos que descrevessem, por favor, as formas como o vosso usufruto vai além do videojogo. Ou seja, faz parte da vossa experiência falarem com amigos e outros jogadores ou pesquisar informações na *Internet* para terem uma experiência mais completa? Gostaria de saber se o ato de jogar – para vocês – é um ato individual ou, pelo contrário, coletivo; no sentido de construção de uma rede.

4 – Num nível mais criativo, acreditam que existem diferenças entre os videojogos japoneses e aqueles do mundo ocidental? Quais? Porquê? Quais os videojogos ocidentais que podemos referir? Quer seja na abordagem narrativa, focos em diferentes aspetos do jogo ou no próprio *design*?

5 – Em relação ao consumo no Norte Litoral de Portugal de videojogos japoneses, há alguma dinâmica coletiva por parte dos jogadores? Sejam estes eventos, torneios, espaços *online*... Se não, acham que deveria existir? Se sim, porquê? Em que moldes?

6 – Para a nossa última pergunta, gostava que me referissem alguns videojogos japoneses que acham importantes para uma análise mais aprofundada da cultura japonesa. Porquê? Em que sentido? Enunciem cada um, por favor, no máximo três.

Agora que chegámos ao fim da nossa dinâmica, alguém quer acrescentar alguma coisa? Alguma ideia que ficou por dizer ou um reparo a fazer face ao modo como o grupo focal foi gerido? ***Esperar pela resposta***

Se não, então muito obrigado pela vossa disponibilidade e assim que possível partilho os resultados da minha pesquisa.

Anexo C. Tabela da votação dos jogos

Videojogo	Total de votos
<i>Ōkami</i>	3
<i>Persona 5</i>	6
<i>Final Fantasy</i> (em geral)	2
<i>Final Fantasy XIV</i>	1
<i>Kingdom Hearts</i>	1
<i>Blood Will Tell</i>	1
<i>Metal Gear Rising Revengeance</i>	3
<i>Yakuza</i> (em geral)	5
<i>Yomowari: Night Alone</i>	1
<i>Metroid</i>	1
<i>Dark Souls</i>	2
<i>Pokémon</i> (em geral)	4
<i>Super Mario Bros.</i>	1
<i>Yakuza 0</i>	1
<i>Yo-kai Watch</i>	1
<i>Nobunaga's Ambition</i>	1
<i>Yakuza Like a Dragon</i>	1
<i>Metal Gear</i> (em geral)	3
<i>Pokémon Conquest</i>	1
<i>Super Mario Galaxy</i>	1
<i>Silent Hill</i>	1
<i>Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII</i>	1
<i>Final Fantasy VIII</i>	1
<i>Tenchu</i>	1
<i>Chrono Trigger</i>	2
<i>Jet Set Radio</i>	1
<i>Ghost Trick</i>	1
<i>Touhou Project</i>	1
<i>Ace Attorney</i>	1
<i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	2
<i>Unreal Life</i>	1
<i>Resident Evil 4</i>	1
<i>Super Mario 64</i>	1
<i>Tamagochi</i>	1
<i>Fairy Fencer F</i>	1
<i>Xenoblade Chronicles 2</i>	1
<i>Super Mario Odyssey</i>	1
<i>Tekken</i>	1
<i>Dragon Quest</i>	1
<i>Persona</i> (em geral, 3 ou 4 especificamente)	1

<i>Valkyria Chronicles</i>	1
<i>Ni no Kuni</i>	1
<i>Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4</i>	1
<i>Sonic</i>	1
<i>Final Fantasy X</i>	1
<i>Nier Automata</i>	2
<i>Shadow of the Colossus</i>	1
<i>MadWorld</i>	1
<i>Harvest Moon 64</i>	1
<i>House of Fata Morgana</i>	1
<i>Street Fighter</i>	1
<i>Nintendogs</i>	1
<i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	1

Anexo D. Tabela com as variáveis sociodemográficas dos participantes

Nome (fictício)	Idade	Género	Local de residência	Escolaridade	Ocupação profissional	Notas adicionais	Lugar de classe*
Luísa	25	Feminino	Trofa, Porto	Licenciatura	Estudante (segunda licenciatura) e engenheira informática		Pequena Burguesia Intelectual e Científica (PBIC)
Alexandre	26	Não-binário	Trofa, Porto	Mestrado	Engenheiro informático/ Business Analyst		PBIC
Catarina	25	Feminino	Trofa, Porto	Qualificação de nível pós-secundário não superior	Graphic designer em videojogos		Pequena Burguesia Técnica e de Enquadramento Intermédio (PBTEI)
Pedro	27	Masculino	Trofa, Porto	12º, curso profissional de programação (Nível 4)	Expedidor		PBTEI
Luís	22	Masculino	Porto, Porto	Licenciatura	Estudante (mestrado)		PBIC
Marco	24	Masculino	Águas Santas, Porto	Licenciatura	Estudante (mestrado)		PBTEI
Francisco	24	Masculino	Gaia, Porto	Licenciatura	Estudante (mestrado)		PBTEI
Vasco	24	Masculino	Trofa, Porto	Nível 5 (Curso Técnico Superior Profissional)	Fotógrafo e especialista em vídeo		Burguesia Profissional (BP)
Diogo	23	Masculino	Valongo, Porto	Licenciatura	Engenheiro informático e estudante de mestrado		PBIC
João Paulo	22	Masculino	Maia, Porto	Nível 4	Estudante (licenciatura)		PBIC
Carlos	21	Masculino	Maia, Porto	Nível 4	Estudante (licenciatura)	Brasileiro	Pequena Burguesia Independente e

							Proprietária (PBIP)
Cláudia	23	Feminino	Trofa, Porto	Licenciatura	Guia turística		PBIC
Diana	25	Feminino	Maia, Porto	12º	Desempregada		PBIC
Tomás	20	Masculino	Matosinhos, Porto	12º	Estudante (licenciatura)		PBIC
Manuel	25	Masculino	Matosinhos, Porto	Licenciatura	Junior Unity Developer		PBIC
Júlio	24	Masculino	Maia, Porto	Mestrado	Net Developer		PBIC
Gonçalo	25	Masculino	Porto, Porto	Licenciatura	Analista de sistemas		PBIC
Mário	22	Masculino	Maia, Porto	Licenciatura	Desenvolvedor de Unity		PBIC
Marta	26	Feminino	Penafiel, Porto	Mestrado	Técnica de Customer Service		PBIC
Guilherme	26	Masculino	Espinho, Porto	12º	Estudante (licenciatura)		PBIC
Maria João	25	Feminino	Rio Tinto, Porto	Mestrado	German content reviewer		PBIC
Henrique	30	Masculino	Trofa, Porto	Mestrado	Product operations manager		PBIC
António	31	Masculino	Porto, Porto	Mestrado	Engenheiro de software		PBIC
Lúcio	37	Masculino	Cabreiros, Braga	Licenciatura	Engineering Manager		PBIC
Carolina	30	Feminino	Porto, Porto	Mestrado	Software Developer		PBIC
Álvaro	35	Masculino	Porto, Porto	Mestrado	Software Developer		PBIC
Jorge	35	Masculino	Porto, Porto	Mestrado	Software Developer		PBIC
Ricardo	27	Masculino	Porto, Porto	Mestrado	Professor, investigador e estudante de PhD		PBIC

*Tipologia baseada em: Guerra, Paula. (2010). *A instável leveza do rock. Génese, dinâmica e consolidação do rock alternativo em Portugal (1980-2010)* [Tese de doutoramento, Faculdade de Letras da Universidade do Porto]. Repositório aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/56304>

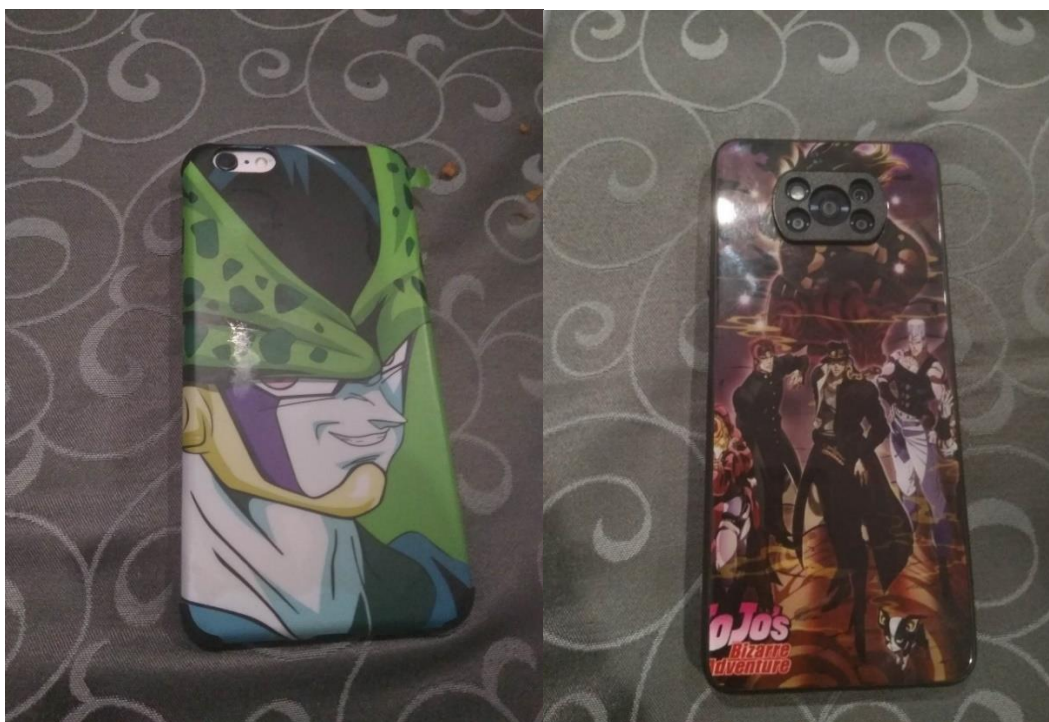
PBIC – Pequena Burguesia Intelectual e Científica

BP – Burguesia Profissional

PBIP – Pequena Burguesia Independente e Proprietária

PBTEI – Pequena Burguesia Técnica e de Enquadramento Intermédio

Anexo E. Outros exemplos de jogos, colecionáveis e parafernália partilhadas por participantes



Anexo E.1.: Capas de telemóveis.

Fonte: Rodrigo Diogo



Anexo E.2.: Consolas (esquerda) do participante Lúcio, incluindo algumas máquinas retro e o seu sistema *arcade* (direita)

Fonte: Rodrigo Diogo



Anexo E.3.: Estante pessoal no escritório da Catarina, enviada pela própria por *Messenger*

Fonte: A participante Catarina



Anexo E.4.: Coleção do Nuno na sala de estar da casa que partilha com a Catarina

Fonte: A participante Catarina