



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
BACHARELADO EM LETRAS – TRADUTOR PORTUGUÊS E JAPONÊS

Gabriela Rolim Cavalheiro

**A PRESENÇA DO XINTOÍSMO E DOS CONCEITOS JAPONESES DE TEMPO E ESPAÇO EM *THE  
LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD***

Porto Alegre

2021

Gabriela Rolim Cavalheiro

**A PRESENÇA DO XINTOÍSMO E DOS CONCEITOS JAPONESES DE TEMPO E ESPAÇO EM *THE  
LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD***

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado ao Instituto de Letras da  
Universidade Federal do Rio Grande do  
Sul como requisito parcial para a  
obtenção do título de Bacharela em  
Letras.

Orientador: Professor Doutor Andrei dos Santos Cunha

Porto Alegre

2021

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus melhores amigos, Arthur, Laura, Rodrigo e Taís, pela grande amizade e por sempre estarem comigo.

Ao meu irmão Gustavo, por ter me introduzido ao mundo dos *videogames* e por me incentivar a trabalhar com isso.

Ao meu professor e orientador Andrei dos Santos Cunha, não só pela orientação deste trabalho, mas também pela aprendizagem e por toda a sua atenção, todo o seu carinho e toda a sua paciência ao longo de toda a minha graduação.

Ao meu amigo e colega Bruno Zitto, não só pela parceria ao longo da graduação, mas também por permitir que eu citasse um trecho de sua tradução em andamento da obra ***Kojiki*** neste trabalho.

A todos que sempre acreditaram em mim e me apoiaram.

*On my business card, I am a corporate president.  
In my mind, I am a game developer.  
But in my heart, I am a gamer.*

Satoru Iwata (1959-2015), desenvolvedor de jogos,  
ex-CEO e ex-presidente da Nintendo (2005).

## RESUMO

A partir dos conceitos japoneses de tempo e espaço, das características do xintoísmo, do senso japonês de *ma* e do quadro teórico da área de Estudos de Jogos, o objetivo do presente trabalho é analisar como a Nintendo pode ter integrado em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** (2017) possíveis elementos culturais japoneses para despertar interesse pela cultura japonesa em seus jogadores. Minha metodologia para este trabalho foi a análise do jogo a partir da minha experiência como jogadora, além da consulta de notas dos desenvolvedores da Nintendo acerca do processo de criação do jogo. Em comparação aos jogos anteriores da série, foi encontrado, durante minha análise, um número maior de referências culturais japonesas, mesmo havendo ainda a presença dos elementos de fantasia medieval ocidental que influenciam a série ***The Legend of Zelda*** desde o primeiro jogo. Comprovo com minha análise que, da mesma forma que ocorre com outras mídias, como a televisão e o cinema, os jogos de *videogame* também podem ser considerados um artefato cultural — ou seja, um objeto que fornece informações sobre a cultura de seu criador — e um instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.

**Palavras-chave:** Estudos Culturais; *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*; Estudos Japoneses; Estudos de Jogos; *Videogame*; *Ma*.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
1.1 Justificativa.....	8
1.2 Organização dos Capítulos .....	10
<b>2 CONTEXTUALIZAÇÃO</b> .....	<b>13</b>
2.1 O <i>Videogame</i> como Objeto de Estudo .....	13
2.2 Contexto Histórico e Referências Culturais.....	16
2.2.1 Tempo e Espaço na Cultura Japonesa .....	16
2.2.2 <i>Ma</i> .....	18
2.2.3 Xintoísmo .....	18
2.3 Teoria e Metodologia.....	20
2.4 Sobre o Objeto de Estudo .....	22
2.4.1 Sobre a Nintendo .....	22
2.4.2 A Série <i>The Legend of Zelda</i> .....	25
2.4.3 <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> .....	26
<b>3 ANÁLISE DO JOGO</b> .....	<b>29</b>
3.1 O Tempo, o Espaço e o <i>Ma</i> .....	29
3.1.1 O Início do Jogo .....	29
3.1.2 A Busca pelas Memórias de Link .....	29
3.1.3 O Vilão Calamity Ganon e o Fenômeno <i>Blood Moon</i> .....	31
3.1.4 O Pedestal da Master Sword.....	32
3.1.5 A Floresta Lost Woods .....	33
3.1.6 As Nascentes das Três Deusas .....	35
3.1.7 Forgotten Temple .....	35
3.1.8 A Batalha contra Calamity Ganon .....	36
3.2 Referências Culturais.....	37
3.2.1 O Pedestal da Master Sword e a Floresta Lost Woods .....	37
3.2.2 Os Koroks.....	40
3.2.3 O Vilarejo Kakariko e o Povo Sheikah.....	41
3.2.4 O Clã Yiga .....	42
3.2.5 A Tecnologia Sheikah.....	42
3.2.6 As Estátuas <i>Jizô</i> .....	44
3.2.7 A Possibilidade de Cura nas Nascentes das Três Deusas.....	44

3.2.8 Monte Lanayru e o Espírito de Gelo Naydra .....	45
3.2.9 A Reencarnação de Calamity Ganon .....	47
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>54</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Justificativa

Os jogos de *videogame* estão presentes na minha vida desde a minha infância. Meu fascínio pelo mundo do *videogame* começou por volta dos cinco anos de idade, quando assistia ao meu irmão jogar ***Super Mario World*** no console de *videogame* Super Nintendo. Ao longo dos anos, ao mesmo tempo que fui descobrindo e entrando em contato com outros consoles e jogos de *videogame*, comecei a enxergar esse universo virtual com outros olhos além do clássico “começar o jogo, passar de fase e salvar o mundo”. Da mesma forma que acontece com algumas pessoas em relação a séries ou filmes, vi que os jogos de *videogame* não são feitos apenas de lindos visuais e de objetivos a cumprir, mas também funcionam como uma linguagem, uma forma de expressão: eles cativam os jogadores, seja pela boa história, pelos personagens carismáticos ou até mesmo pela trilha sonora usada.

Meu primeiro contato com a série ***The Legend of Zelda***, promovida pela empresa japonesa Nintendo, foi com o jogo ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time***, lançado originalmente em 1998 para o console Nintendo 64. Foi através desse jogo que comecei a perceber que, apesar de alguns jogos de *videogame* serem desenvolvidos por empresas japonesas, estes geralmente não incluem em seus produtos muitas referências culturais do Japão e acabam tendo predominantemente influências de elementos ocidentais: no caso dos jogos de ***The Legend of Zelda***, é uma constante a influência de elementos clássicos de fantasia medieval ocidental, como princesas, criaturas fantásticas e exploração de masmorras. Como explicarei melhor no capítulo 2 deste trabalho, a omissão de elementos culturais japoneses é uma escolha que a empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo faz a fim de aumentar o número de vendas de seus produtos globalmente.

Desde o anúncio de seu desenvolvimento em 2014 até depois de seu lançamento para os consoles de *videogame* Nintendo Switch e Nintendo Wii U em 2017, o jogo ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** (daqui em diante também citado como apenas ***Breath of the Wild***) repercutiu não apenas por causa de seus aspectos visuais, mas também por apresentar contrastes em comparação com os jogos anteriores da série ***The Legend of Zelda***. Nesse jogo, ao invés de estarem pré-definidos os locais aonde se ir e os caminhos a se tomar, o jogador tinha agora maior livre-arbítrio na forma como prosseguir dentro do jogo, podendo explorar o

mapa e enfrentar seus inimigos na ordem e da maneira que quisesse. Além disso, em vez de masmorras, a grande parte da exploração nesse jogo é em campo aberto, pela natureza do mundo de Hyrule, o mundo do jogo. Quando joguei ***Breath of the Wild*** pela primeira vez, o jogo me chamou a atenção não apenas por esses aspectos recém-mencionados, mas também pelo fato de aparentar não ter mais — pelo menos não de forma tão marcante — os elementos ocidentais que há tanto tempo vinham servindo de suporte para o desenvolvimento dos jogos da série.

Depois que comecei a estudar sobre a cultura japonesa através das disciplinas da minha graduação, percebi que a Nintendo pode estar renovando não apenas os quesitos técnicos dentro da série ***The Legend of Zelda***. Devido ao fato de os estudos sobre o Japão estarem crescendo e a cultura *pop* japonesa estar fazendo sucesso mundialmente, acredito que a empresa japonesa esteja enfim começando a deixar mais evidente a presença de elementos culturais japoneses dentro de seus jogos, a fim de despertar interesse pela cultura japonesa em seus jogadores. Foi a partir dessa impressão, pois, que comecei a procurar elementos da cultura japonesa dentro de ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** e escrever este trabalho.

Hoje em dia, os jogos de *videogame* já não são mais uma novidade em áreas acadêmicas como a da saúde e a da educação: já existem muitos estudos que mostram como os jogos digitais podem, por exemplo, ser benéficos para o desenvolvimento cognitivo ou para o aprendizado dentro da sala de aula, entre outras propostas. No entanto, em áreas como a comunicação e os estudos literários, as formas das quais os jogos são abordados me chamaram muito a atenção: de acordo com um levantamento feito por Oliveira e Mendes (2013), nos artigos em que o *videogame* é abordado em contextos apropriados à comunicação, ele é tratado com pouca profundidade. Já na área de estudos literários, os artigos que abordam os jogos de *videogame* geralmente focam quadros teóricos externos a estes, citando autores — como, por exemplo, Bakhtin — que não tratam de jogos em seus trabalhos (FRAGOSO; AMARO, 2018). Além disso, alguns trabalhos acadêmicos também acabam mencionando a história e os termos dos jogos de *videogames* sem contextualizá-los, deixando o conteúdo de difícil compreensão para quem não conhece a terminologia desse meio, como se os textos fossem direcionados apenas para quem joga *videogames* e para quem já conhece tais termos.

Diante dessa observação em relação aos jogos de *videogame* como objeto de estudo, percebi como eles ainda não são tratados de forma aprofundada ou acessível aos leitores em alguns trabalhos acadêmicos. Sendo assim, comecei a escrever a minha análise de ***Breath of The Wild*** e este trabalho de modo que não apenas sua leitura seja mais acessível, como também que seu método leve em conta um quadro teórico adequado ao jogo de *videogame* como objeto de estudo.

## 1.2 Organização dos Capítulos

Este trabalho está organizado em duas principais partes: a primeira parte é dedicada à contextualização do estudo e a segunda, à análise do jogo em si. Ao longo dos quatro subcapítulos da seção intitulada “Contextualização”, apresentarei com mais detalhes autores e conceitos que usarei como base para a minha análise do jogo ***The Legend of Zelda: Breath of The Wild***.

No primeiro subcapítulo, intitulado “O *Videogame* como Objeto de Estudo”, contextualizarei os Estudos de Jogos (*Game Studies*, em inglês) e a forma como os jogos de *videogame* são abordados como objeto de estudo nessa área, apresentando alguns dos autores mais importantes de cada vertente e os principais conceitos usados em suas pesquisas. Em seguida, no subcapítulo “Contexto Histórico e Referências Culturais”, abordarei os principais autores e conceitos referentes à cultura japonesa que usarei para a minha análise do jogo: primeiramente, apresentarei um resumo da obra **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**, de Shuichi Kato, depois apresentarei o senso japonês de *ma* e, por fim, farei uma breve explicação sobre o xintoísmo, principal tradição espiritual japonesa que é usada frequentemente como referência cultural em diversas obras da cultura *pop* do Japão. No subcapítulo “Teoria e Metodologia”, comentarei a aplicação tanto da teoria dos Estudos de Jogos quanto da bibliografia referente à cultura japonesa para a minha análise neste trabalho. Por fim, no subcapítulo “Sobre o Objeto de Estudo”, farei dois resumos: o primeiro é sobre a história da Nintendo até os dias de hoje, enquanto o segundo trata da história da franquia ***The Legend of Zelda***. Além disso, apresentarei o jogo ***Breath of The Wild***, comentando como seu lançamento foi considerado um marco tanto para a série em si quanto para a Nintendo e coincidiu com um período em que os desenvolvedores de jogos passaram a adicionar cada vez mais referências culturais japonesas em seus produtos.

Posteriormente, no capítulo intitulado “Análise do Jogo”, dividirei minha análise de *Breath of The Wild* em dois subcapítulos. No primeiro, intitulado “O Tempo, o Espaço e o *ma*”, analisarei o jogo através de conceitos dos Estudos de Jogos, do senso de *ma* e dos conceitos japoneses de tempo e espaço apresentados por Shuichi Kato (2012). Já no subcapítulo “Referências Culturais”, analisarei elementos do jogo que podem ser considerados referentes à cultura japonesa. Eventualmente, nesse mesmo capítulo, a fim de fazer comparações, também mencionarei brevemente conceitos de autores ocidentais e referências culturais de fantasia medieval.

De maneira a fazer com que a leitura se tornasse mais acessível, tomei duas principais liberdades enquanto escrevia este trabalho. Primeiramente, eu decidi traduzir para o português os nomes de alguns elementos e locais do jogo e, ao mesmo tempo, manter o nome oficial em inglês de alguns elementos principais da história, como a espada *Master Sword* e o vilão *Calamity Ganon*. Mantive essa ambivalência porque, ao mesmo tempo que desejo que a leitura seja acessível para os leitores que não entendem inglês, acredito que seja necessária, para aqueles que pretendem jogar o jogo, a criação de uma familiaridade com alguns nomes considerados cruciais — já que, até hoje, nenhum jogo da série *The Legend of Zelda* foi traduzido oficialmente para o português. Além disso, para aqueles que têm interesse pelo vocabulário do idioma japonês, escrevi os ideogramas de algumas palavras japonesas que abordarei ao longo do trabalho.

Também gostaria de ressaltar que este trabalho se trata de um recorte: devido ao fato de eu não ter tido acesso à versão japonesa, optei por analisar a versão norte-americana do jogo. Em consequência desta escolha e do fato de alterações eventualmente ocorrerem dentro de um jogo durante seu processo de localização para outro idioma, inevitavelmente algumas partes de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* foram descartadas deste trabalho ou não puderam ser analisadas com maior profundidade. Dito isso, não serão abordadas, por exemplo, questões relacionadas à tradução da língua japonesa e à localização de jogos de *videogame*.

Desse modo, gostaria de afirmar meu principal objetivo neste trabalho. Através da teoria dos Estudos Japoneses, da teoria dos Estudos de Jogos e de minha interação com o jogo, pretendo investigar como alguns elementos culturais japoneses estão presentes em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, seja

dentro da narrativa da história ou dentro dos aspectos mais técnicos do jogo. Com minha análise, tenho a intenção de provar como, da mesma forma que produções de outras mídias como a televisão e o cinema, o jogo de *videogame* também pode ser considerado um artefato cultural — ou seja, um objeto que fornece informações sobre a cultura de seu criador — e um instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO

### 2.1 O *Videogame* como Objeto de Estudo

Os Estudos de Jogos (também conhecido pelo nome em inglês, *Game Studies*) é uma área acadêmica que originalmente apenas estudava jogos e brincadeiras a partir de uma perspectiva antropológica. No entanto, a partir da década de 1990, com o avanço da tecnologia e a chegada dos computadores e *videogames* para uso doméstico, os jogos de *videogame* também começaram a ser tratados como objeto de estudo acadêmico dessa área — mesma época em que se iniciaram as discussões acerca do computador como um potencial meio de comunicação (FRAGOSO; AMARO, 2018).

Desde os primeiros estudos acerca do computador, tem sido comum comparar os jogos de *videogame* com elementos de outras áreas de estudos já existentes (por exemplo, a literatura). Devido a isso, os Estudos de Jogos acabaram tendo a necessidade de se expandir para outras áreas do conhecimento: hoje, além da antropologia, é possível encontrar estudos sob a perspectiva de áreas como psicologia, economia, literatura, entre outras.

Os estudos envolvendo jogos de *videogame* são atualmente divididos em duas vertentes: a narratologia e a ludologia. A vertente da narratologia nos Estudos de Jogos, composta por pesquisadores como Janet Murray e Marie-Laure Ryan, analisa os elementos e estruturas narrativas encontradas nos jogos de *videogame* a partir de teorias literárias e linguísticas já existentes. O principal objetivo dos pesquisadores narratologistas é evidenciar que, assim como outras mídias como o cinema e os quadrinhos, os jogos de *videogame* também são capazes de contar histórias.

Janet Murray é considerada uma das autoras pioneiras da vertente da narratologia. Em sua obra **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**, Murray defende a ideia de que a tecnologia dos jogos e do computador transformou a maneira de contar histórias, dando oportunidade ao jogador de participar ativamente da história. Diferentemente do papel do espectador no cinema e na literatura, o jogador não apenas observa os acontecimentos, mas também é responsável pelas ações do personagem controlado e por suas consequências<sup>1</sup>. Para a autora, a história tem importância não apenas dentro dos

---

<sup>1</sup> Essa participação ativa do jogador na história é conceituada por Murray (2003) como *agência*.

jogos: segundo ela, a nossa compreensão do mundo e das nossas interações em sociedade são organizadas como narrativas (MURRAY, 2003).

Um dos conceitos mais estudados nos Estudos de Jogos é o conceito de *imersão*, que é descrito como o estado em que o jogador identifica-se como fazendo parte do jogo (RYAN, 2001; MURRAY, 2003). Diferente do conceito de *interatividade*, a imersão é considerada uma sensação mais complexa por envolver o vínculo emocional que o jogador pode criar com o jogo que está jogando: não basta o jogador estar realizando uma atividade, ele deve se identificar com o(s) personagem(ns) e com o universo do jogo, que possuem suas próprias linguagens e realidades (RYAN, 2001). A imersão pode ocorrer de forma mais ativa (o jogador controla um personagem criado por ele mesmo, representando-o diretamente dentro do jogo<sup>2</sup>) ou de forma mais passiva<sup>3</sup> (o jogador controla um personagem que não o representa diretamente, assumindo um papel semelhante ao de observador-testemunha dos acontecimentos da história). No entanto, nem todos os jogos colocam necessariamente o jogador em estado de imersão: em jogos mais abstratos, como xadrez e **Tetris**, o jogador não precisa se identificar como uma peça ou como se em uma situação real de batalha.

Marie-Laure Ryan aprofunda o conceito de imersão ao categorizá-la em duas principais formas: a *imersão lúdica* e a *imersão narrativa* (RYAN, 2009). A imersão lúdica é caracterizada como um estado em que o jogador se encontra comprometido a realizar as atividades exigidas pelo jogo. Já a imersão narrativa é o estado em que o jogador se encontra contemplando o mundo do jogo e construindo um imaginário acerca dos acontecimentos dentro dele. Em comparação com a imersão lúdica, esse tipo de imersão é considerado pela autora como uma atividade mental (RYAN, 2009). Esses dois tipos de imersão não necessariamente excluem um ao outro e podem ser encontrados juntos em um mesmo jogo (essa combinação enriqueceria a experiência de jogo); no entanto, também existem jogos que dão maior enfoque a apenas um desses tipos de imersão. Para a autora, os jogos podem possuir um ambiente com potencial para se criar uma narrativa mesmo não tendo necessariamente um enredo (RYAN, 2001).

---

<sup>2</sup> Um personagem criado pelo próprio jogador para representá-lo diretamente dentro de um jogo é chamado de *avatar* nos Estudos de Jogos.

<sup>3</sup> Esse papel passivo do jogador é conceituado por Ryan (2001) como *presença*.

Já a vertente da ludologia, composta por estudiosos como Gonzalo Frasca e Espen Aarseth, acredita que é preciso analisar os jogos de *videogame* a partir da experiência que o jogador pode ter ao jogar. Para os ludologistas, os jogos de *videogame*, embora tenham um aspecto estético, não podem ser considerados, por assim dizer, uma “arte pura” porque os *videogames* são produtos eletrônicos, de entretenimento, produzidos em massa e interativos. Do ponto de vista da ludologia, não é como se a história não fosse uma parte importante do jogo, mas a experiência de jogar vem primeiro, e a história é apenas um aspecto dela.

A denominação “ludologia” foi proposta pela primeira vez pelo autor Gonzalo Frasca (1999) no artigo ***Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative***, no qual o autor diferencia as ações de jogar e brincar ao usar, respectivamente, a palavra em latim *ludus* e a palavra grega *paideia* para descrevê-las. Para ele, a diferença entre as duas ações é o fato de que *ludus* envolve jogos com regras pré-definidas, possuindo etapas de início, meio e fim, e que cabe ao jogador chegar à etapa final (no caso dos jogos, a vitória ou a derrota). Para Frasca, os jogos de *videogame* não podem ser reduzidos à narrativa pelo fato de que os jogadores, diferentemente do público-alvo da literatura e do cinema, devem interagir com o jogo e não interpretar seus sinais: se o jogador apenas observa e não participa ativamente, não tem como haver jogo (FRASCA, 2003). Em contraste com a vertente da narratologia, o autor defende a ideia de que os jogos, por serem objetos materiais, possuem seu próprio mundo e sua própria realidade alternativa, não ocorrendo apenas na mente do jogador nem apenas dentro do jogo (FRASCA, 2003).

Outro autor importante na vertente da ludologia é Espen Aarseth, considerado um dos pioneiros dos Estudos de Jogos. Em sua obra ***Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*** (1997), Aarseth considera o ato de jogar como uma forma de “literatura ergódica”<sup>4</sup>, uma categoria de leitura criada pelo próprio autor e descrita da seguinte forma:

Na literatura ergódica, o esforço não-trivial é necessário para permitir que o leitor percorra o texto. Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, deve haver também a literatura não-ergódica, na qual o esforço para percorrer o texto é trivial, sem responsabilidades extranoemáticas

---

<sup>4</sup> Aarseth (1997) importou o termo “ergódico” da área de estudos das ciências exatas. Esse termo, resultado da conjunção das palavras gregas *ergon* (trabalho) e *hodos* (trajeto), designa um sistema dinâmico com uma medida invariante cujo funcionamento a longo prazo pode ser previsto estatisticamente.

colocadas sobre o leitor — exceto, por exemplo, o movimento dos olhos e a virada das páginas de forma periódica ou arbitrária. (AARSETH, 1997, p. 1-2, tradução minha).

Além do neologismo mencionado acima, o autor também define os jogos como uma combinação de duas camadas: uma semiótica e outra mecânica, o que os diferenciam de mídias não virtuais, como a literatura e o cinema (AARSETH, 1997).

Essa obra foi considerada revolucionária pelo fato de que, ao contrário dos pesquisadores dos Estudos de Jogos que estavam surgindo na época, Aarseth usou seu conceito de “literatura ergódica” para argumentar que os elementos essenciais dos jogos são suas mecânicas, não o meio pelo qual eles são expressos. Apesar de usar termos como “literatura” e “leitura” para descrever sua perspectiva, o autor não se identifica com a vertente da narratologia, devido ao fato de posicionar-se contra o que ele chama de “influência universal da narrativa”, tanto nas teorias de discurso quanto nas interpretações estéticas.

## 2.2 Contexto Histórico e Referências Culturais

### 2.2.1 Tempo e Espaço na Cultura Japonesa

O livro **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**, do crítico literário Shuichi Kato, é uma obra que, além de apresentar as definições existentes dos dois conceitos-chave apresentados no título, também compara como eles estão presentes dentro da cultura ocidental e da cultura japonesa. Ao falar de tempo e espaço na cultura japonesa, Kato analisa a presença de tais conceitos não apenas dentro da sociedade japonesa como também dentro de áreas de estudo como a literatura — por meio de análises de trechos de obras clássicas como o ***Kojiki*** e o **Romance de Genji** —, a arquitetura e a própria língua japonesa. Além disso, o autor também descreve como os conceitos de tempo e espaço afetam a cultura japonesa desde a Antiguidade até os dias de hoje.

Shuichi Kato afirma que os conceitos de tempo e espaço na cultura japonesa possuem forte influência do budismo. Por exemplo, o autor argumenta que um dos tipos de tempo que coexistem na cultura japonesa pode ser interpretado como um tempo cíclico, caracterizado como uma circunferência na qual os acontecimentos sempre se repetem. Esse tempo cíclico apontado por Kato possui forte influência do *samsara*, termo budista que se refere ao ciclo de nascimento, envelhecimento e

morte. Segundo a cosmologia budista, só é possível sair desse ciclo por meio da iluminação, passando, então, posteriormente, a uma forma de tempo retilínea (KATO, 2012, p. 40). O conceito de tempo cíclico presente na cultura japonesa não apresenta um ponto de início nem um ponto de fim pois, segundo Kato, o conceito do tempo como uma linha reta delimitada é considerado uma característica do mundo judaico-cristão (KATO, 2012, p. 29).

Outro conceito budista que influencia a teoria de Shuichi Kato é o fato de que o budismo considera o tempo e o espaço, juntos, como uma forma de “vazio”. Esse conceito de espaço-tempo leva em conta que tanto a distância temporal quanto a espacial, juntas, não passam de apenas *uma* forma pela qual a realidade pode se manifestar:

Outra forma de manifestação é a unidade do universo. A realidade pode ainda ser tomada como distância (distinção) e também como integralidade (algo único). Tudo quanto existe no universo é um, e o um é tudo. Passado, presente e futuro são o agora da eternidade, e o agora da eternidade é passado, presente e futuro. Esse modo de pensar não é um tipo de concepção de tempo histórico, é a superação do tempo em si. (KATO, 2012, p. 42-43).

Acredito que esse conceito de vazio do budismo também dialogue com a ideia de “vácuo” apresentada por Lao-Tsé, fundador do Taoísmo: segundo ele, é apenas no vácuo que se encontra o que é considerado verdadeiramente essencial. Kakuzo Okakura (2008) ilustra essa ideia da seguinte forma:

A realidade de um aposento, por exemplo, se encontra no espaço vazio circundado por teto e paredes, não no teto e nas paredes em si. A utilidade de um jarro de água está no vazio onde a água pode ser posta, não na forma do jarro ou no material de que ele é feito. O vácuo é todo poderoso porque tudo contém. Só no vácuo o movimento se torna possível. (OKAKURA, 2008, p. 60).

Além do diálogo com o conceito budista do “vazio”, o conceito taoísta do vácuo como um espaço de possibilidade posteriormente tornou-se base para a criação de um senso na cultura japonesa que valoriza o espaço vazio de forma contrastante com a concepção ocidental. Na cultura japonesa, esse senso é chamado de *ma* e pretendo apresentá-lo no subcapítulo a seguir.

### 2.2.2 *Ma*

A palavra *ma* é uma das possíveis leituras do ideograma 間 e engloba ideias de tempo-espaço como “espaço intermediário”, “entre-espaço” e “intervalo”. É um vocábulo que remete a um conceito de “vazio” contrastante com a concepção ocidental de “vazio” como sinônimo de “nada”: ao invés disso, apresenta uma ideia de “vazio” como um espaço de possibilidade e potencialidade, que pode se manifestar de diferentes formas (por exemplo, uma pausa na fala ou um espaço em branco em uma obra de arte). A visão de mundo por trás dessa palavra é considerada um senso comum — ao contrário de um conceito em si — para a cultura japonesa, o que torna o *ma* uma palavra difícil de conceituar, para os próprios japoneses, e de compreender, para o Ocidente (OKANO, 2014; GODA, 2011). Essa dificuldade existe devido ao fato de que a linha de pensamento ocidental considera o tempo e o espaço como dois conceitos completamente separados que não se relacionam; já no Japão, esses dois conceitos são considerados correlativos e onipresentes, não havendo a marcação clara de dualidade presente no Ocidente.

As formas nas quais o *ma* pode se manifestar serão ilustradas com maior clareza ao longo do capítulo no qual realizarei a análise de ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***. No subcapítulo “O Tempo, o Espaço e o *Ma*”, o senso de *ma* será importante para analisar a ênfase que o jogo dá ao vasto universo no qual a história do jogo ocorre. Por exemplo, o espaço entre as árvores dentro de uma densa floresta — que, para a linha de pensamento ocidental, pode parecer uma trivialidade — ganha um novo significado através do *ma*: esse intervalo entre uma árvore e outra pode trazer tanto uma sensação de acolhimento ou quanto de perda de rumo. Além disso, por meio da análise de cenários considerados sagrados dentro do universo do jogo, demonstrarei como o contato do mundo mortal com o mundo considerado divino também pode ser interpretado como um espaço com *ma*.

### 2.2.3 Xintoísmo

O xintoísmo é uma tradição espiritual japonesa, considerada, junto com o budismo, uma das principais religiões no Japão. A principal característica da religião xintoísta e de suas tradições é a importância dada à natureza, porque esta é essencialmente ligada ao mundo divino: segundo a crença, as entidades (chamadas,

em japonês, de *kami*<sup>5</sup>) se manifestam de forma nítida ao mundo humano através dos elementos da natureza. Desse modo, para o xintoísmo, os principais objetivos dos seres humanos na Terra são: preservar o meio ambiente, viver dentro da natureza e não tentar dominá-la ou destruí-la (YAMAKAGE, 2010).

O primeiro registro sobre tais entidades foi escrito no primeiro volume do *Kojiki* (古事記, “Relatos de Fatos Antigos”), obra compilada em 712 por Ô-no-Yasumaro a fim de legitimar a linhagem divina da família imperial japonesa. Composto por três volumes, o *Kojiki* é hoje considerado um dos registros mais antigos sobre a história do Japão. No primeiro volume, os *kami* do xintoísmo foram usados como base para a criação de uma mitologia que narra a origem das ilhas japonesas e do povo japonês.

Além da união entre o mundo humano e o mundo sagrado através da natureza, outras duas importantes características da religião xintoísta são o conceito de *kegare* e os rituais de purificação. No xintoísmo, *kegare* (汚れ, “sujeira” ou “contaminação”) é um termo usado para caracterizar uma pessoa cujo corpo e mente encontram-se em um estado de impureza<sup>6</sup> causado por forças naturais consideradas negativas (como ser diagnosticado com uma doença ou presenciar uma morte). Para purificar uma pessoa em estado de *kegare*, existem rituais de purificação que são realizados através da imersão do corpo na água. A importância da água para realizar os rituais de purificação é devido ao fato de que, para o xintoísmo, a água representa uma fonte indispensável para a existência da vida (YAMAKAGE, 2010).

Desde os anos 1990, tem sido possível observar um fenômeno comum entre os produtos da cultura *pop* japonesa: em diversos produtos japoneses comercializados globalmente — filmes, séries, quadrinhos —, existem referências à cultura antiga japonesa, principalmente a elementos relacionados a entidades do folclore e da religião xintoísta. O papel sagrado da natureza no xintoísmo é um dos elementos da cultura japonesa antiga que já foram utilizados como referências

---

<sup>5</sup> 神, comumente traduzido como “deus” ou “divindade” em português. Existem divergências quanto à palavra equivalente em português para *kami*, devido ao fato de esse termo xintoísta englobar muitas outras definições além da divina (por exemplo, *kami* também pode ser um espírito da natureza ou a alma de uma pessoa). Dessa forma, para este trabalho, usarei a palavra “entidade” como um possível equivalente para *kami*.

<sup>6</sup> O conceito de impureza mencionado no xintoísmo não tem relação alguma com a noção de pecado presente nas religiões ocidentais, pois o xintoísmo é uma religião que não prega o conceito de pecado absoluto (YAMAKAGE, 2010).

culturais: em obras como **Nausicaä do Vale do Vento** e **Princesa Mononoke**, filmes do estúdio japonês de animação Ghibli, são apresentadas histórias que mantêm a consideração do espaço da natureza como sagrado e belo e criam o conceito do espaço urbano e tecnológico como algo nocivo tanto ao meio ambiente quanto ao equilíbrio do mundo. Outra característica do xintoísmo que já foi utilizada como referência cultural é a existência de entidades como habitantes e protetores da natureza, podendo ser encontrada em obras como **Meu Amigo Totoro**, também do estúdio Ghibli.

Vale notar que isso não significa que não existam histórias semelhantes em obras de origem ocidental, mas que histórias desse tipo acabam ganhando uma profundidade maior quando provêm do Japão devido à forma como os valores xintoístas permeiam o cotidiano japonês até os dias de hoje.

### 2.3 Teoria e Metodologia

Durante os primeiros anos dos Estudos de Jogos, existia uma grande rivalidade entre a narratologia e a ludologia. Muitos autores escolhiam uma das vertentes como viés único de estudo e criticavam a outra, gerando discussões sobre qual seria a vertente considerada “mais correta” para analisar os jogos. No entanto, com o avanço dos Estudos de Jogos e sua expansão para outras áreas de estudos, hoje em dia essa polarização é considerada superada (apesar de alguns reflexos dessa rivalidade persistirem até hoje). Atualmente é considerado aceitável o fato de existir autores que, apesar de se identificarem com uma vertente específica, não excluem a importância de elementos abordados por outra.

Dito isso, gostaria de afirmar que usarei tanto as teorias da vertente da narratologia quanto as da vertente da ludologia para analisar o jogo de *videogame* escolhido por mim como objeto de estudo. Em outras palavras, durante a análise, serão levados em conta tanto os elementos narrativos presentes na história quanto os elementos gráficos e de jogabilidade<sup>7</sup> (*gameplay*, em inglês) do jogo em questão. Acredito que, ao usar ambas as vertentes no aporte teórico para este trabalho, serei capaz de realizar análises mais ricas e de pôr em evidência as diversas facetas pelas quais um único jogo de *videogame* pode ser analisado.

---

<sup>7</sup> Termo da indústria de jogos de *videogame* que abrange as experiências que o jogador pode ter durante sua interação com o sistema presente no jogo, independentemente dos gráficos e das configurações de áudio. Tais experiências incluem elementos como os comandos mecânicos que o jogador pode usar, o tempo de duração para completar o jogo e os desafios impostos ao jogador.

Além das teorias dos Estudos de Jogos, também abordarei os conceitos japoneses de tempo e espaço abordados por Kato (2012), a definição do senso de *ma* de acordo com Okano (2014) e Goda (2011) e referências culturais japonesas, a fim de analisar as maneiras como tais concepções podem ter sido abordadas pela Nintendo dentro do jogo de forma implícita ou explícita. Devido ao fato de que os jogos de *videogame* são produtos globalmente comercializados e, por consequência, possuem elementos de influência ocidental, acabará sendo inevitável fazer comparações com referências culturais ocidentais, tais como o conceito de fantasia medieval. Para eventuais comparações com o conceito japonês de espaço abordado por Kato (2012), mencionarei brevemente a obra **A Poética do Espaço**, de Gaston Bachelard (1978). Além disso, consultarei o guia oficial do jogo, ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild — Creating a Champion***, para leitura e análise de notas escritas pelos próprios desenvolvedores acerca do processo de criação do jogo.

Minha metodologia para este trabalho foi a análise do jogo ***Breath of the Wild*** a partir da minha própria experiência como jogadora. Somando meu tempo de jogo tanto no console Nintendo Wii U quanto no Nintendo Switch, totalizo cerca de 400 horas de jogo, que incluem não apenas o tempo em que concluí a história principal, mas também a quantidade de horas gastas explorando o mapa completo de Hyrule. Destaco a importância do meu papel como jogadora para esta metodologia porque concordo com a perspectiva de Gonzalo Frasca (1999) quanto à posição do jogador para a realização do jogo:

No entanto, o jogador não é um observador externo. Observadores são passivos, enquanto o jogador é ativo. Se o jogador não age, não há jogo; e, por consequência, não há sessão. Jogar um jogo e assistir a um jogo são atividades completamente distintas. (FRASCA, 1999, tradução minha).

Por mais que o jogo tenha sentido por si próprio, é necessária a interação do jogador com o sistema para que este faça sentido e possa ter todos os seus elementos interpretados com clareza. É possível, sim, estudar os jogos apenas a partir de sua construção (através de manuais de instruções ou de entrevistas com os próprios criadores do jogo, por exemplo) ou a partir da observação de uma outra pessoa jogando; no entanto, por não estar havendo interação direta com o jogo, as chances de ocorrerem análises equivocadas são maiores. A diferença entre jogar e observar o jogo a ser estudado é explicada por Aarseth (2003) da seguinte forma:

Se não experimentamos o jogo pessoalmente, é possível que cometamos graves erros de interpretação, mesmo que estudemos a mecânica e dêmos o nosso melhor para adivinhar as suas soluções. E, ao contrário dos estudos de filmes e da literatura, a mera observação da acção não nos irá colocar no papel do público. Quando os outros jogam, o que acontece no monitor é, apenas em parte, representativo daquilo que é vivido pelo jogador. A outra parte, talvez mais importante, é a interpretação mental e a exploração das regras, que evidentemente são invisíveis para o não jogador, que carece de informação. Para os não jogadores esbate-se a distinção entre elementos sígnicos operacionais e estéticos do jogo. (AARSETH, 2003, p. 14).

Levando em conta as perspectivas de Aarseth (2003) e Frasca (1999) e tendo o intuito de que este trabalho seja mais acessível aos leitores, acredito que analisar o jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* a partir de minha própria experiência como jogadora seja a melhor forma de expressar com clareza os elementos a serem analisados. Acredito que a mera observação do jogo, sem a minha perspectiva como jogadora e pesquisadora, não provocaria o mesmo nível de interesse e compreensão nos leitores, principalmente naqueles que não possuem conhecimento prévio em Estudos de Jogos.

## 2.4 Sobre o Objeto de Estudo

### 2.4.1 Sobre a Nintendo

Fundada originalmente pelo artesão Fusajiro Yamauchi como uma fabricante de baralhos *hanafuda*<sup>8</sup> (花札, “baralho de flores”) em 23 de setembro de 1889, a Nintendo hoje é uma empresa japonesa que desenvolve consoles e jogos de *videogame*. Inicialmente, seus baralhos *hanafuda* eram direcionados ao público adulto; posteriormente, a Nintendo conseguiu uma licença da Walt Disney Productions para produzir baralhos para o público infantil. As vendas dos baralhos da Nintendo seguiram estáveis até 1963, quando começaram a surgir outras formas de entretenimento, como o *pachinko*<sup>9</sup> e o boliche (GORGES, 2015). De 1963 até 1968, a Nintendo tentou investir em outros ramos que não eram relacionados ao mercado de baralhos, como serviço de táxi e filiais de hotéis, no entanto, em nenhuma dessas tentativas obteve sucesso (GORGES, 2015; SHEFF, 2011).

---

<sup>8</sup> Baralho tradicional japonês que consiste em 48 cartas ilustradas com flores, animais e objetos. Tais cartas são divididas em 12 grupos, cada um representando os meses do ano.

<sup>9</sup> パチンコ, máquina caça-níquel japonesa.

Como a produção dos baralhos em parceria com a Walt Disney Productions acarretou uma forte dependência ao mercado infantil, a Nintendo se viu obrigada a criar um novo departamento direcionado à produção em massa de jogos e brinquedos. Um dos funcionários nomeados para esse setor recém-criado foi Gunpei Yokoi, antes faxineiro e empregado responsável pela manutenção das máquinas que produziam os baralhos *hanafuda*. Além da produção de jogos de tabuleiro tradicionais e de uma menor linha de produção dedicada aos baralhos, a Nintendo começou a investir em seus primeiros brinquedos eletrônicos, graças ao conhecimento prévio de Yokoi sobre tecnologia. Em 1966, foi criado e lançado no mercado o Ultra Hand, primeiro brinquedo elaborado por Gunpei a fazer sucesso no mercado infantil, vendendo mais de um milhão de unidades apenas no Japão. O grande sucesso de brinquedos eletrônicos como o Ultra Hand, o Ultra Machine e o Love Tester fez com que Gunpei Yokoi fosse promovido a chefe do departamento de jogos e brinquedos da Nintendo e, posteriormente, considerado um dos primeiros *designers* de jogos da empresa (GORGES, 2015; SHEFF, 2011).

Graças à experiência no mercado infantil e ao sucesso dos brinquedos eletrônicos elaborados por Yokoi, a Nintendo começou a entrar no mercado de jogos em 1974, com a venda de acessórios para máquinas de *arcade*. Durante essa época, tais produtos eram baseados em um brinquedo eletrônico chamado Laser Clay Shooting System, também criado por Gunpei, que consistia em uma pistola de luz. No entanto, a Nintendo começou a ficar para trás no mercado infantil devido ao crescimento do preço de venda e, como consequência, da concorrência com empresas como a Bandai, que possuía uma linha de produção maior e mais rápida (GORGES, 2015). Em 1975, a Nintendo entrou no mercado das máquinas de *arcade* e, motivada pelo sucesso de empresas como a Atari, passou a se inserir no segmento dos *videogames* a partir de 1977, com a criação de seus primeiros consoles autorais, chamados Color Tv-Game 6 e Color Tv-Game 15.

Em 1979, Gunpei Yokoi criou o conceito de console de *videogame* portátil, e, com base na tecnologia usada para criar calculadoras portáteis (SHEFF, 2011), a Nintendo lançou em 1980 seu primeiro *videogame* portátil, chamado Game & Watch. Até hoje, o Game & Watch é considerado um dos produtos de maior sucesso da Nintendo, tendo vendido cerca de 43 milhões de unidades mundialmente durante seu período de produção. O conceito de um *videogame* que cabia na mão e que podia ser levado com o jogador e jogado em qualquer lugar contrastava com as

máquinas de *arcade*, que eram grandes e encontradas apenas em estabelecimentos comerciais. Por consequência, esse era um tipo de *videogame* mais acessível a uma população japonesa que tinha mais tempo ocioso no trajeto para o trabalho do que em casa. Devido a isso, os portáteis são os tipos de *videogame* mais vendidos no Japão até hoje.

Em 1981, a Nintendo lançou um jogo para as máquinas de *arcade* chamado ***Donkey Kong***, que se tornou um enorme sucesso mundial. Esse jogo, criado por Shigeru Miyamoto, um dos funcionários da Nintendo que trabalhava para Gunpei Yokoi, destacava-se por possuir um conceito mais delineado de história em comparação com os demais jogos de *arcade* da época: enquanto outros jogos apenas insinuavam a existência de uma história, ***Donkey Kong*** de fato apresentava uma história em que personagem controlável estava envolvido — o protagonista, um carpinteiro chamado Jumpman, precisava passar por obstáculos para salvar sua namorada Pauline das garras de um gorila. Pela primeira vez na história dos *videogames*, o trajeto do jogador dentro do jogo deixava um rastro de acontecimentos e estabelecia uma história (ARANHA, 2004). O sucesso de ***Donkey Kong*** foi tanto que Shigeru Miyamoto é até hoje considerado “o pai do *videogame* moderno”. O protagonista do jogo, Jumpman, foi renomeado como Mario e, anos mais tarde, se tornou o mascote oficial da Nintendo.

Depois do sucesso de seus brinquedos eletrônicos e do jogo ***Donkey Kong***, a Nintendo passou a priorizar seus produtos voltados ao entretenimento familiar: a partir de sua experiência no mercado infantil e na contramão da cultura das máquinas de *arcade*, que eram de uso individual, a empresa começou a produzir *videogames* que pudessem ser usados por toda a família, como se fossem “brinquedos coletivos”. A partir desse conceito, a Nintendo lançou em 1985 o Famicom (lançado como Nintendo Entertainment System no Ocidente), que se tornou um console de *videogame* de sucesso e revitalizou a venda dos *videogames* nos Estados Unidos, que passavam por uma grande crise no mercado de jogos eletrônicos devido à falta de variedade e qualidade nos jogos ocidentais. Também foi a partir do lançamento do Famicom que a Nintendo começou a lançar seus acessórios (como a pistola de luz) para os *videogames* e a permitir que outras empresas pudessem produzir e lançar jogos para seus consoles.

Até hoje, a Nintendo é considerada uma empresa que, durante a produção de seus consoles e jogos, prioriza as inovações que podem proporcionar novas

experiências de jogo ao jogador sobre a melhoria da qualidade dos elementos visuais. Por exemplo, em 2006, a empresa lançou um console de *videogame* chamado Nintendo Wii, que revolucionou a indústria dos jogos de *videogame* ao apresentar um sistema que possuía sensores de movimento e permitia que alguns jogos pudessem ser jogados com os movimentos dos braços. Enquanto o Playstation 3 e o Xbox 360 (seus concorrentes na época) possuíam propagandas que apontavam jogos com visuais mais polidos e mais realistas em comparação com a geração anterior de consoles, as propagandas do Nintendo Wii demonstravam como, por exemplo, o jogador poderia jogar tênis como se estivesse com uma raquete na mão.

As inovações que a Nintendo busca trazer muitas vezes acabam sendo as responsáveis por novidades dentro da indústria dos jogos. Um dos casos mais famosos disso é o do surgimento do console rival Playstation, criado após uma parceria firmada entre a Nintendo e a Sony para criar um *videogame* com leitor de CDs ter fracassado.

#### 2.4.2 A Série *The Legend of Zelda*

Em 1983, o mercado de jogos nos Estados Unidos começou a passar por uma forte crise, provocada por fatores como a falta de variedade e qualidade de jogos e a concorrência crescente com os computadores pessoais, que haviam chegado ainda há pouco no mercado. Essas circunstâncias resultaram na queda de vendas de jogos e na decadência da Atari, a principal empresa de jogos ocidentais na época. Enquanto o Ocidente estava sofrendo com o esgotamento de gêneros de jogos, as empresas japonesas do mesmo setor começaram a desenvolver uma preocupação maior com a estética e o conceito de seus produtos e a criar jogos mais narrativos, os quais acabaram se tornando uma tradição no Japão (ARANHA, 2004).

Os jogos narrativos japoneses entraram no mercado ocidental através do lançamento internacional de jogos como ***The Legend of Zelda***, desenvolvido pela Nintendo e lançado para o console Famicom/Nintendo Entertainment System. Criado por Shigeru Miyamoto (o mesmo responsável pelo jogo de sucesso ***Donkey Kong***), ***The Legend of Zelda*** trazia para os *videogames* elementos de fantasia medieval que já apareciam nos chamados RPGs (abreviação de *Role-Playing Game*), um tipo de jogo que começara a fazer sucesso nos Estados Unidos alguns anos antes cuja

dinâmica estava na construção da narrativa a partir da inclusão do jogador dentro da história corrente (ARANHA, 2004). Pela primeira vez no mercado ocidental dos *videogames*, a forma como o jogador viria a compreender a história dependeria da maneira como ele controlaria seu personagem ao longo da narrativa. Foi a partir desse fator importado dos RPGs que os jogos de *videogame* começaram a ter aspectos comunicacionais (ARANHA, 2004).

Desde o lançamento do primeiro jogo para o Famicom/Nintendo Entertainment System, a série ***The Legend of Zelda*** tem sido caracterizada por elementos ocidentais de fantasia medieval. Seu universo é composto por diversas criaturas fantásticas e masmorras, enquanto as histórias dos jogos narram a luta entre o bem e o mal, acompanhando a jornada de um herói que tem o objetivo de salvar o mundo. Além desses elementos mencionados, os jogos da série apresentam elementos de quebra-cabeça, batalha e exploração, que são refinados e melhorados a cada jogo lançado. Os mundos dos jogos são geralmente divididos em três principais partes: um mundo principal, que conecta todas as áreas do jogo<sup>10</sup>, as cidades, nas quais o jogador pode interagir com personagens que não são controlados por ele<sup>11</sup>, e os calabouços, que possuem caminhos similares a labirintos e são onde o jogador enfrenta monstros e obtém itens essenciais para prosseguir no jogo.

A importação de elementos ocidentais de fantasia medieval em ***The Legend of Zelda*** acabou causando na série duas consequências relacionadas ao mercado de jogos de *videogame*. Mesmo sendo um sucesso mundial, ela possui um número maior de vendas no Ocidente do que no Japão. Além disso, como os elementos de RPG foram essenciais para o sucesso dos jogos da série e o Ocidente se tornou um grande consumidor de jogos de *videogame*, a Nintendo acabou optando por mascarar, em seus jogos, os elementos que os remetessem à cultura japonesa, a fim de ter seus produtos aprovados fora do Japão (HERFS, 2020).

#### 2.4.3 *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

O objeto de estudo do meu trabalho é o jogo ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, lançado para os consoles Nintendo Wii U e Nintendo Switch em março de

---

<sup>10</sup> Na terminologia de jogos de *videogame*, esse mundo principal é designado pelo termo *overworld*.

<sup>11</sup> Nos *videogames*, os personagens não controlados pelo jogador são chamados de NPCs (abreviação para *Non-Player Characters*).

2017, depois de 5 anos em desenvolvimento. Lançado para comemorar os 30 anos da série *The Legend of Zelda*, o jogo tem recebido diversas críticas positivas, sendo elogiado principalmente pela forma como a empresa Nintendo conseguiu reformular a série ao apresentar o conceito de mundo aberto<sup>12</sup> dentro do jogo. Segundo Eiji Aonuma, um dos desenvolvedores, a criação do universo de *Breath of the Wild* foi inspirada no universo do primeiro título da série, que levava em conta o conceito de exploração importado do RPG. Nas palavras de Aonuma:

Nossa missão ao desenvolver este novo jogo é claramente repensar as convenções de The Legend of Zelda. Refiro-me à expectativa de que o jogador deve completar os calabouços em uma determinada ordem. [...] Queremos definir à parte essas convenções, voltar ao básico e criar um novo jogo de The Legend of Zelda para que os jogadores possam aproveitar melhor a verdadeira essência da franquia. (NARCISSE, 2013, tradução minha).

Como já mencionado anteriormente, a forma de exploração apresentada no gênero RPG prioriza a forma como o jogador descobrirá a história através de sua participação ativa no jogo e sua forma de jogar. O primeiro *The Legend of Zelda* apresentava poucas instruções e dava maior liberdade para percorrer o mundo de Hyrule, recompensando os jogadores que explorassem dentro do jogo, ainda que houvesse a necessidade de se completar os calabouços para se conseguir prosseguir na história.

Apesar de a Nintendo ter desenvolvido *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* com base em elementos introduzidos 30 anos atrás, o jogo chama a atenção por reformular a maneira como o universo do jogo foi construído: os calabouços foram substituídos por pequenos santuários espalhados pelo mundo de Hyrule e a necessidade de possuir itens específicos e de completar calabouços para seguir adiante na história foi retirada. Além disso, em comparação com os jogos anteriores, o jogo possui o maior mapa principal da série até hoje; no entanto, diferentemente do que acontece nos jogos anteriores, o mapa principal de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* apresenta uma região com poucas cidades, tomada por natureza e ruínas, fazendo um contraste entre o mundo urbano e o mundo da natureza que não é tão claro nos jogos anteriores da série.

---

<sup>12</sup> Configuração de jogo na qual o jogador pode se mover livremente, sem barreiras artificiais (por exemplo, paredes invisíveis no mapa ou excesso de telas de carregamento), e possui grande nível de liberdade para escolher como e quando atingir seus objetivos.

O ano em que ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** foi lançado coincide com uma época chamada por Herfs (2020) de “renascimento dos jogos japoneses”. A década de 2010 foi marcada pelo lançamento de jogos com claras referências culturais japonesas — ao contrário dos jogos japoneses lançados entre as décadas de 1990 e 2000, criados a partir de modelos ocidentais para atingir um público maior —, os quais foram fortemente aclamados no mundo todo, com críticas positivas e premiações. Foi a partir dessa década que muitas empresas e *designers* de jogos começaram a adicionar em seus produtos cada vez mais elementos da cultura japonesa, que contrastavam com os já conhecidos elementos ocidentais. Dito isso, acredito que seja essa a razão pela qual a Nintendo, assim como outras empresas do ramo durante essa época, possa ter adicionado elementos da cultura japonesa a ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***.

### 3 ANÁLISE DO JOGO

#### 3.1 O Tempo, o Espaço e o *Ma*

##### 3.1.1 O Início do Jogo

A história de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* começa com Link, o protagonista controlado pelo jogador, despertando amnésico depois de um sono profundo de cem anos dentro de uma caverna. Nos primeiros minutos do jogo, a Nintendo já apresenta a ênfase que deseja dar ao mundo desse jogo através de uma *cutscene*<sup>13</sup>. Essa cena, que o jogador observa através de uma câmera em terceira pessoa<sup>14</sup>, consiste no primeiro contato do herói com o mundo de Hyrule após seu despertar: saindo, ao amanhecer, da caverna onde acordou e observando o mundo em sua volta a partir de uma planície.

A possibilidade de a câmera mover-se e acompanhar o protagonista é um dos elementos que os jogos de *videogame* adquiriram graças à influência da linguagem cinematográfica. É a partir dessa técnica que, nessa cena, a Nintendo demonstra pela primeira vez a importância do universo de Hyrule dentro do jogo: quando Link está saindo da caverna, a câmera está acompanhando seu movimento de forma bem próxima ao protagonista; no entanto, assim que Link chega à beira da planície, a câmera afasta-se do personagem, de modo a mostrar toda a paisagem de Hyrule ao redor da região onde Link está posicionado.

Acredito que essa cena com Link olhando o vasto mundo ao seu redor a céu aberto (em contraste com seu despertar, que acontece dentro de uma caverna restrita e escura) englobe não apenas o desejo da Nintendo de atribuir um protagonismo ao mundo em si e apresentar o começo de uma nova jornada ao herói Link, como também a interpretação de *ma* como um vazio que, nas palavras de Michiko Okano, “é visto como algo do nível da potencialidade, que tudo pode conter, e, portanto, da possibilidade de geração do novo” (OKANO, 2014, p. 151).

##### 3.1.2 A Busca pelas Memórias de Link

Em uma das primeiras missões do jogo, o jogador recebe fotografias de diversos lugares do mundo de Hyrule que remetem a algumas memórias do protagonista Link. Ao recebê-las, o jogador possui a opção de realizar ou não a

<sup>13</sup> Sequência narrativa na qual o jogador não controla nenhum personagem, apenas observa os acontecimentos como um espectador.

<sup>14</sup> Perspectiva na qual a câmera do jogo está posicionada de forma que o jogador consegue ver plenamente o personagem que está sendo controlado.

missão de busca por essas memórias, cujo objetivo é encontrar os respectivos locais e poder recuperar cada memória perdida. Ao chegar em cada um desses lugares, o jogador pode encontrar um pequeno feixe de luz que permite que o protagonista tenha um *flashback* de seu passado.

Embora a busca pelas memórias de Link não seja uma missão obrigatória para terminar o jogo, o jogador perderá detalhes da história principal que não estão explícitos no tempo presente caso escolha não as procurar. É apenas nos *flashbacks* que o jogador pode descobrir informações essenciais ao enredo, como quem é a princesa Zelda e qual é sua relação com Link.

Acredito que essa importância dada às memórias de Link esteja relacionada à mesma forma de destaque dada ao passado na literatura japonesa. Em **Trilhas Longínquas de Oku**<sup>15</sup>, por exemplo, o poeta Matsuo Bashô percorre todo o Japão em busca dos lugares famosos mencionados nos poemas do monge Saigyô (BASHÔ, 2016). Essa recuperação de um passado poético pode ser interpretada como o elemento que dá estrutura à jornada de descobrimento do autor.

Em **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**, Shuichi Kato explica que, na maioria das narrativas do Japão, conectar o conteúdo da história com acontecimentos do passado tem o objetivo de deixar o leitor em uma posição de testemunha, o que facilita sua empatia com os personagens e aumenta a sensação de estar de fato presente durante a situação:

Não é que o leitor presencia o momento [...], ele é arrebatado para o presente daquele estranho que testemunhou o acontecido. Mesmo para o leitor a quem é difícil identificar-se com o protagonista, é mais fácil entrar na emoção daquele estranho, ou seja, do observador da tragédia = testemunha, e essa terceira pessoa, como representante do leitor, aumenta a sensação deste último de estar presente ao acontecimento. (KATO, 2012, p. 75-76).

Vale ressaltar que o desenvolvimento da história de um jogo através da recuperação das memórias de um personagem amnésico não é uma característica exclusiva do jogo aqui estudado: essa técnica narrativa é usada tanto em jogos japoneses quanto em jogos ocidentais com o intuito de não apenas despertar empatia no jogador, mas também de expandir o nível de complexidade do universo existente dentro do jogo. No entanto, eu gostaria de associar a busca pelas

---

<sup>15</sup> O livro é do século XVII e as viagens do monge Saigyô, precursor de Bashô, foram realizadas no século XII. A mais recente tradução brasileira é de 2016.

memórias de Link em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** à cultura japonesa porque, no Japão, a importância de se manter o presente como testemunha dos acontecimentos do passado é uma característica enraizada, que persiste desde obras antigas da literatura japonesa, como **Romance de Genji**, até a gramática moderna da língua japonesa:

Uma das características claras do japonês moderno, pelo menos se comparado com as línguas europeias, é que a sua gramática, mais do que a estruturação do tempo segundo a relação entre o antes e o depois sobre uma linha do tempo, tem a notável tendência de se dirigir para a expressão da reação do falante em relação aos acontecimentos que se sucedem temporalmente. A memória traz os acontecimentos do passado para perto do estado psicológico presente do falante, e a previsão, os acontecimentos do futuro. O passado do mundo deságua no presente do falante, e o futuro do mundo escorre do presente do falante. Se não fosse assim, um passado sem conexão desapareceria (amnésia), e um futuro imprevisível não seria objeto de interesse de ninguém. (KATO, 2012, p. 67).

Ou seja, levando em conta a importância do passado na cultura japonesa até hoje, acredito que, em ***Breath of the Wild***, o jogador, ao entrar em contato com as memórias de Link, seja colocado como observador e testemunha dos acontecimentos do passado a fim de despertar maior empatia com outros personagens, além de com o protagonista jogável, e de melhor compreender o universo e a história do jogo.

Como mencionado anteriormente no capítulo anterior, existe nos Estudos de Jogos o conceito de imersão, descrito como o vínculo emocional criado com o jogo e um estado no qual a imersão em duas formas, podendo ocorrer de forma que o jogador se mantenha comprometido ou com as tarefas impostas pelo jogo ou com a construção da narrativa

Levando em conta os conceitos de imersão abordados por Ryan (2001, 2009), ***Breath of the Wild*** pode ser categorizado como um jogo com imersão narrativa no qual o jogador possui um papel passivo, como observador e testemunha dos acontecimentos.

### 3.1.3 O Vilão Calamity Ganon e o Fenômeno *Blood Moon*

Na história de ***Breath of the Wild***, o vilão Calamity Ganon é uma entidade maligna presente em Hyrule há muitos anos. Desde sua primeira aparição há dez mil anos, ele é descrito como um mal primordial que, devido a seu ódio e sua persistência em tentar destruir o mundo de Hyrule, renasce de tempos em tempos.

De acordo com lendas do jogo, sempre que Calamity Ganon retorna, deve haver uma princesa da família real e um guerreiro escolhido pela espada lendária Master Sword para, com auxílio da tecnologia do povoado Sheikah, enfrentar Calamity Ganon e salvar o mundo de Hyrule.

No momento presente da história do jogo, Calamity Ganon já renasceu e sua presença em Hyrule provoca um fenômeno chamado *blood moon*. Regularmente, a noite é coberta por uma grande lua cheia vermelha que ressuscita todos os inimigos derrotados pelo protagonista Link. No quesito técnico, os acontecimentos do *blood moon* servem como uma forma de repor os recursos existentes dentro do jogo sem prejudicar a imersão do jogador.

Apesar de existir uma justificativa técnica para a ocorrência do *blood moon* dentro do jogo, acredito que tanto isso quanto a existência de Calamity Ganon possam remeter a um dos conceitos japoneses de tempo: o tempo como um fenômeno cíclico. Em contraste com o conceito ocidental de tempo (como uma linha reta), o tempo pode ser interpretado na cultura japonesa como algo que percorre infinitamente uma circunferência. Ou seja, dentro do tempo cíclico, os eventos sempre se repetem depois de um período específico, como um eterno ciclo (KATO, 2012). Além disso, na cultura japonesa, o tempo cíclico também pode ser associado com a lua e as estações do ano; em virtude disso, existem diversos festivais lunares no Japão que celebram as colheitas do ano. Como o *blood moon* é um evento recorrente e o retorno de Calamity Ganon já era esperado dentro da história do jogo, acredito que ambos se encaixem dentro do conceito de tempo como um fenômeno circular.

#### 3.1.4 O Pedestal da Master Sword

Na história dos jogos de ***The Legend of Zelda***, existe uma espada chamada Master Sword, que foi inicialmente forjada por Hylia, deusa principal do mundo da série. Ela deve ser portada por um herói escolhido pela própria arma — sendo o herói Link, o protagonista jogável em todos os jogos da franquia — para que ele enfrente e derrote o grande mal que ameaça o mundo. Na grande maioria dos jogos, por ser uma arma considerada lendária e sagrada, a Master Sword primeiro precisa ser encontrada pelo jogador para ser retirada de seu pedestal e então utilizada em batalha.

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, o pedestal da espada se encontra dentro de uma pequena floresta isolada. O pedestal, junto com nove pequenas rochas em sua volta (que, segundo o *design* inicial presente no livro *The Legend of Zelda: Breath of the Wild — Creating a Champion*, representariam as seis raças existentes no mundo do jogo e mais três deusas), destaca-se em um espaço vazio existente na floresta em que se encontra. Apesar da dificuldade de apontar fisicamente a existência ou não do *ma*, acredito que o pedestal da Master Sword e as circunstâncias em que ela é encontrada pelo jogador dialoguem com um dos principais exemplos de um espaço físico com *ma*: a passagem pelo *torii* (鳥居, “poleiro de pássaro”), o portão tradicional japonês que pode ser encontrado principalmente na entrada de santuários xintoístas.

O *torii* representa uma demarcação não apenas física, mas também espiritual: é o espaço intermediário entre o território humano e o território divino. Para o senso comum de *ma*, presente na cultura japonesa, tal espaço intermediário pode ser interpretado como um vazio potencial, ou seja, um espaço onde há a possibilidade de gerar-se um imenso significado para quem entra em contato com um portão na entrada de um espaço sagrado. Acredito que, assim como o *torii* na entrada dos santuários japoneses, a descoberta do pedestal e o contato do jogador com a própria Master Sword apresentem não apenas uma demarcação física (um pedestal de pedra isolado dentro de uma floresta) como também a demarcação de um espaço considerado divino.

### 3.1.5 A Floresta Lost Woods

Como mencionado anteriormente, neste jogo, a espada Master Sword é encontrada dentro de uma floresta isolada. Essa floresta em questão chama-se Lost Woods e tem esse nome porque, a fim de afastar qualquer pessoa que tenha interesse em roubar a espada, ela possui uma névoa densa e mágica que faz com que as pessoas se percam facilmente e voltem para a entrada da floresta. Segundo a lenda da Master Sword, apenas o herói escolhido deverá saber o caminho certo para encontrar o pedestal no qual se encontra a espada lendária. Para conseguir caminhar floresta adentro sem se perder, o jogador deve, com a ajuda de tochas espalhadas por Lost Woods, seguir a direção em que sopra o vento; caso contrário, a névoa densa o consumirá e o levará de volta até a entrada da floresta.

A floresta Lost Woods aborda exatamente o exemplo que Goda (2011) menciona em sua tese para fazer a diferenciação entre um *ma* considerado bom e um *ma* considerado ruim:

[A] ideia de uma floresta prolongada indefinidamente além do véu dos troncos e das folhas das árvores me lembra o pictograma original de *ma*, um imenso espaço visto através dos portais de um pequeno espaço fechado semelhante a um portão. Em certas situações, esse “véu de troncos e folhas de árvores” pode produzir uma sensação de segurança terapêutica, uma sensação de segurança (como uma criança na casa de seus pais) que eu associaria com o “*ma* bom”. No entanto, em outras situações, a floresta claustrofóbica pode produzir o “*ma* ruim” porque achamos difícil navegar pelo caminho denso da floresta. (GODA, 2011, p. 44, tradução minha).

A imensidão da floresta também é um assunto que já foi abordado na literatura europeia. Em **A Poética do Espaço**, o filósofo francês Gaston Bachelard (1978), ao analisar alguns trechos de autores como Pierre Gueguen e Pierre-Jean Jouve, conclui que a vastidão da floresta pode se tornar um espaço para devaneios sobre o infinito:

A floresta sobretudo, com o mistério de seu espaço indefinidamente prolongado além da cortina de seus troncos e de suas folhas, espaço encoberto para os olhos, mas transparente para a ação, é um verdadeiro transcendente psicológico. (BACHELARD, 1978, p. 317).

Bachelard (1978) ressalta, no entanto, que a imensidão da floresta sentida por poetas como Pierre-Jean Jouve não tem relação alguma com o espaço geográfico:

Essa “imensidão” nasce de um corpo de impressões que não derivam realmente das informações do geógrafo. Não há necessidade de permanecer nos bosques para conhecer a impressão sempre um pouco ansiosa de que nos “aprofundamos” num mundo sem limite. Em breve, se não sabemos aonde vamos, não saberemos mais onde estamos. (BACHELARD, 1978, p. 317).

Similar ao “*ma* bom” conceituado por Goda (2011), Bachelard (1978) concluiu que as imagens da floresta “profunda” potencializam o conceito de imensidão. Além disso, podem fazer com que a floresta seja considerada por alguns poetas como um estado de alma.

Levando em consideração esses dois autores, Lost Woods é um lugar que pode ser interpretado como um espaço tanto com um “*ma* bom” quanto com um “*ma* ruim”. Essa floresta pode possuir um “*ma* bom” por passar uma sensação de segurança para aqueles que desejam proteger a Master Sword — afinal, a névoa

mágica da floresta impede a espada de cair nas mãos erradas. No entanto, Lost Woods também pode ser considerado um lugar com “*ma ruim*” porque o jogador pode ter a sensação de que a floresta é infinita, fazendo com que sua jornada até o pedestal seja composta por muitas tentativas e muitos erros até encontrar o caminho certo para chegar à espada lendária.

### 3.1.6 As Nascentes das Três Deusas

Na história dos jogos de ***The Legend of Zelda***, existe a crença em três deusas que, juntas, criaram uma relíquia chamada Triforce, que é responsável pelo equilíbrio do mundo e concede poderes divinos a quem a possui. A Triforce consiste em três triângulos dourados unidos (com um triângulo vazio invertido no meio) para formar um grande triângulo equilátero. Cada triângulo dourado representa uma deusa diferente, que, por sua vez, representa uma essência diferente: Poder, Sabedoria e Coragem.

Em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, existem três nascentes que representam cada uma dessas três deusas. Essas nascentes são pequenos locais escondidos, de acesso restrito e caracterizadas de forma similar a um pequeno santuário, possuindo uma região florestal em sua volta (pedras, rios, pequenas cachoeiras e muita vegetação) e, no centro, uma estátua de pedra representando uma das deusas. Essas nascentes são consideradas lugares sagrados e de acesso exclusivo para as princesas da família real realizarem suas preces. Dito isso, acredito que tais nascentes dialoguem com um tipo de *ma* já mencionado anteriormente — o *ma* considerado “bom” — por serem locais sagrados, pequenos, reclusos, cercados por natureza e sem a presença de monstros por perto, o que traz uma sensação de segurança e acolhimento a quem estiver lá.

### 3.1.7 Forgotten Temple

Em uma região isolada no mapa do jogo, existe um grande templo abandonado chamado Forgotten Temple, que difere do restante da região por estar muito danificado devido a batalhas no passado. Segundo Yohei Izumi, um dos artistas responsáveis pela paisagem do jogo, o visual danificado do templo abandonado e a ausência de atividade humana em volta servem para criar uma sensação de isolamento e de solidão.

Levando em conta o depoimento do próprio artista e a afirmação de Goda (2011) de que o *ma* é uma propriedade do momento interpretativo ao invés da presença física de alguma coisa, *Forgotten Temple* pode ser interpretado como um espaço com *ma*. No entanto, o *ma* desse espaço pode ser considerado um “*ma* ruim” porque, nesse caso, o vazio deixa de ser possibilidade e cria a impressão de um ambiente que caiu no esquecimento.

### 3.1.8 A Batalha contra Calamity Ganon

A primeira parte da batalha final contra o vilão Calamity Ganon em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** ocorre em uma sala fechada e escura dentro do castelo de Hyrule, contrastando com o ambiente claro e a céu aberto no qual se passa grande parte do jogo. Ao contrário do começo do jogo, em que Link sai de uma caverna e observa pela primeira vez o vasto mundo à luz do dia, o jogador agora encontra-se em um espaço fechado, escuro e limitado. Yoshikazu Hara, um dos responsáveis pela arte estrutural do jogo, justifica a escolha desse espaço para a batalha final:

A fim de tornar a luta no campo aberto e brilhante de Hyrule ainda mais atraente à medida que você progride no jogo, projetei esta sala para que fosse estreita e escura em contraste, baseando-a em Hyrule à noite. A parte inferior das paredes mostra Hyrule estendendo-se em todas as direções, com o castelo de Hyrule no centro. A sala deveria servir como um mapa para observar o movimento das estrelas, mas eu a projetei com a intenção de que os jogadores se lembrassem de sua aventura até esse ponto e se sentissem como se tudo o que foi construído desde o começo de sua jornada os levasse a essa batalha final no centro do mundo. (NINTENDO, 2018, p. 255, tradução minha).

Acredito que a explicação de Yoshikazu Hara e o contraste existente entre esse momento da batalha final e o restante do jogo (por exemplo, o começo da história, descrito anteriormente) dialoguem com o conceito japonês do “agora” não como um instante, mas como a apreciação de uma extensão de tempo considerado como referência, incluindo o passado e o futuro:

A sucessão do presente = “agora” de cada acontecimento não é outra coisa senão o tempo. [...] O fluir infinito do tempo é dificilmente captado, e o que se pode apreender é apenas o “agora”, por isso, cada “agora” pode se tornar o centro da realidade no eixo do tempo. Nele, as pessoas vivem o “agora”. (KATO, 2012, p. 48).

Também acredito que o desejo de Yoshikazu Hara de querer fazer o jogador lembrar de toda a jornada até o momento da batalha apresenta a característica da cultura japonesa de valorizar a parte em relação ao todo, uma tendência que é levada em conta quando Kato (2012) aborda como o Japão interpreta a totalidade do tempo:

A “totalidade” do tempo é uma linha reta em que o presente = agora se enfileira infinitamente, é um ciclo que se sucede infinitamente. Cada presente = agora é uma “parte” desse todo e, se considerarmos que são mutuamente equivalentes, podemos compreender que o sistema de concentração no presente que a tradição cultural japonesa enfatiza é a expressão de uma tendência em valorizar a parte em relação ao todo. Nele, não é pela divisão do todo que a parte se realiza; quando as partes se juntam, tem-se o todo. (KATO, 2012, p. 249).

Levando em conta a afirmação de Yoshikazu Hara e o conceito japonês do “agora” apresentado por Shuichi Kato, acredito que a primeira parte da luta contra o vilão Calamity Ganon possa ser considerada uma forma de interpretar o tempo passado dentro do jogo. Da mesma forma que a cultura japonesa interpreta a totalidade do tempo levando em conta todos os momentos que podem ser considerados “agora”, nesse momento, o jogador tem a possibilidade de refletir sobre a valorização de cada experiência vivida dentro do universo de ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** até a batalha final.

## 3.2 Referências Culturais

### 3.2.1 O Pedestal da Master Sword e a Floresta Lost Woods

Como dito anteriormente, existe no jogo uma região chamada Lost Woods, uma floresta densa, isolada e provida de uma névoa mágica que faz as pessoas se perderem e voltarem para a entrada da área. Além disso, nas profundezas de Lost Woods, encontra-se a espada lendária Master Sword em seu pedestal de pedra, que se mantém protegida graças à névoa mágica que impede pessoas mal-intencionadas de entrarem nas profundezas da floresta em busca da espada destinada a Link.

Acredito que exista uma referência cultural ocidental na localização da Master Sword. O fato de a espada lendária poder ser encontrada em seu pedestal de pedra nas profundezas de Lost Woods e de apenas o herói escolhido pela espada saber seu caminho até ela (justificando a existência da névoa mágica) pode ser uma

referência cultural ao Rei Arthur. Segundo a lenda medieval, o líder britânico foi o único a conseguir retirar uma espada de uma pedra (ou bigorna, em algumas versões da história), provando sua nobreza e recebendo o direito ao trono da Bretanha (LUPACK, 2013).

Na cultura japonesa também existe uma espada lendária, chamada Kusanagi-no-Tsurugi (草薙の剣, "Espada Ceifadora de Grama"), que é considerada uma das relíquias imperiais do Japão. De origem histórica desconhecida até hoje, essa relíquia foi mencionada pela primeira vez na obra **Kojiki**, obra compilada por volta de 712 com o objetivo de legitimar a linhagem divina da família imperial japonesa. No **Kojiki**, Kusanagi-no-Tsurugi é encontrada pela primeira vez dentro do corpo de Yamata-no-Orochi, criatura derrotada por Susanoo. Segundo a obra, a espada é destinada à linhagem Yamato (considerada a linhagem da família imperial japonesa) e, como Susanoo não pertence a essa linhagem, ele deve ofertar a espada sagrada a sua irmã Amaterasu, pertencente a tal linhagem e considerada até hoje uma das divindades mais importantes do xintoísmo.

Segue abaixo o trecho traduzido<sup>16</sup> do **Kojiki** que aborda a espada Kusanagi-no-Tsurugi sendo encontrada dentro do corpo da criatura Yamata-no-Orochi e entregue a Amaterasu:

nisso	o mandatário homem da ira forte – 速須佐之男命 sacou da bainha sua espada de dez punhos cortou esparralhada a serpente o rio do fogo – 肥河 virou sangue
e	correu
então	quando cortou a cauda central a lâmina da sua espada quebrou
nisso	admirou-se penetrou rasgando com a ponta da espada
e	viu
então	que ali havia uma grande espada perfurante pegou essa grande espada achou-a extraordinária
e	entregou-a à grandiosa kami da luz celeste – 天照大御神

(Trecho da tradução no prelo do **Kojiki**, compartilhado pessoalmente comigo pelo tradutor).

Além desse episódio envolvendo Susanoo, Kusanagi-no-Tsurugi aparece mais duas vezes no **Kojiki** envolvida em missões destinadas à linhagem Yamato.

<sup>16</sup> Tradução inédita de Bruno Zitto para uma nova edição brasileira do **Kojiki**, a ser lançada em 2021 pela editora Bestiário (Porto Alegre).

Anos depois desse acontecimento, Amaterasu entrega a espada e as demais relíquias imperiais (o espelho e a joia) ao seu neto Ninigi-no-Mikoto para pacificar o Japão. Gerações depois, a espada é entregue ao guerreiro Yamato Takeru para garantir-lhe proteção em momentos de perigo.

Em outro ponto, a floresta Lost Woods pode ser uma referência cultural à religião xintoísta. A valorização da natureza na cultura japonesa data da Era Yayoi (de 1000 a.C. até 300 d.C.): durante essa época, ainda não haviam construções específicas para venerar os deuses de cada região, então acreditava-se que a natureza era o lar dos deuses. No xintoísmo, como as entidades religiosas são consideradas parte da natureza, a floresta é, pois, um espaço de caráter divino. Kato descreve e exemplifica como o interior ou profundidade (chamada *oku*<sup>17</sup> na língua japonesa) da floresta é valorizado como um eixo sagrado:

Em Okinawa, ainda hoje, há um ritual para receber os deuses que vêm do alto-mar, realizado num local chamado *utaki* [...], o qual fica nas profundezas da floresta. A partir da entrada da floresta — onde pode ou não haver uma marcação simples feita por um portal —, ninguém, exceto as mulheres [...] que participam do ritual, tem acesso ao “lugar mais ao fundo”, secreto, que não é mostrado às pessoas, o lugar onde os *kami* ficam. Esse lugar é bem cuidado porque é sagrado. O “entrar no fundo” é um deslocamento e, em geral, significa a natureza direcional do movimento, mais do que a indicação de um ponto no qual o *oku* foi fixado. Há um movimento em direção ao *oku* e, quanto mais se avança, mais aumenta a natureza sagrada do espaço. Não apenas o *utaki* de Okinawa, mas o espaço arquitetônico dos santuários xintoístas também é estruturado tomando a direção voltada para o *oku* como eixo. (KATO, 2012, p. 187-188).

Visto que a consagração da floresta como o lar das divindades é uma característica presente até hoje no xintoísmo, os santuários xintoístas são marcados por uma maior ênfase na natureza em volta das construções feitas pelo homem, cujo campo é considerado limitado dentro da floresta. Além disso, os santuários xintoístas são caracterizados por possuírem um *shintai* (神体, “corpo sagrado”), um ponto central que é geralmente guardado em um altar e é considerado sagrado, pois acredita-se que uma divindade (que varia de acordo com o santuário e a região) reside ali fisicamente. O *shintai* pode ser tanto um objeto da natureza (pedras, árvores, etc.) quanto uma representação de umas das três relíquias da família imperial japonesa (a espada, o espelho ou a joia).

---

<sup>17</sup> 奥, “interior” ou “profundezas”.

Levando em consideração o trecho de Kato e as características da religião xintoísta, acredito que a localização da Master Sword nas profundezas de Lost Woods e a proteção daquela realizada pela névoa mágica da região possam ser referências culturais à valorização da floresta e de suas profundezas como espaços sagrados. Além disso, devido à semelhança encontrada com a lenda do Rei Arthur, o pedestal de pedra da Master Sword e o fato de que Link é o escolhido a portar a espada podem ser considerados referências culturais ocidentais.

### 3.2.2 Os Koroks

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, existem criaturas chamadas *korok*, espíritos da floresta que vivem na região central de Hyrule, mas são invisíveis à maioria das pessoas. Quando se manifestam fisicamente ao protagonista Link, possuem uma aparência minúscula, de formato engraçado e vagamente humanoide. Os koroks são os protetores da floresta Lost Woods e da espada Master Sword, além de também serem os responsáveis por criar a névoa mágica do local. Ocasionalmente, os koroks podem ter atitudes infantis e pregar peças: em inúmeros lugares de Hyrule (como debaixo de pedras, dentro de lagos, em cima de árvores, entre outros), o protagonista Link pode encontrar um korok escondido e ganhar uma recompensa por isso.

Acredito que os koroks possam ser uma referência cultural ao conceito de *kodama* (木霊, “espíritos das árvores”) na cultura japonesa. *Kodama* são espíritos que residem em florestas e representam as almas das árvores, raramente sendo vistos por humanos. Quando se manifestam fisicamente, podem possuir tanto uma aparência humanoide quanto uma aparência mais abstrata (como uma pequena esfera de luz). As árvores nas quais acredita-se haver um *kodama* são geralmente marcadas pelos japoneses com uma corda sagrada em sua volta chamada *shimenawa* (しめ縄, “corda envolvente”) para protegê-la. Os *kodama* são considerados espíritos pacíficos, protetores das florestas e responsáveis pelo equilíbrio na natureza; no entanto, podem se tornar agressivos e amaldiçoar aqueles que desrespeitarem o meio ambiente (MEYER, 2013).

Como já mencionado no capítulo de contextualização, a inserção de elementos referentes à cultura antiga japonesa na cultura *pop* japonesa tem sido um fenômeno comum desde o final do século XX. Podendo ser encontrada em produtos

globais, como o filme **Princesa Mononoke** do estúdio japonês de animação Ghibli, a crença em espíritos como protetores do meio ambiente é um dos elementos da cultura antiga japonesa mais comuns de serem referenciados. Dessa forma, creio que os koroks possam se encaixar como uma possível referência cultural aos *kodama*, como espíritos protetores das florestas, responsáveis pelo equilíbrio na natureza.

### 3.2.3 O Vilarejo Kakariko e o Povo Sheikah

Em ***Breath of the Wild***, existe um povo aliado, os *sheikah*, que vive isolado em um vilarejo chamado Kakariko. Essa tribo é responsável pela tecnologia avançada encontrada no mundo do jogo. Segundo Makoto Yonezu e Yuko Miyakawa, artistas responsáveis, respectivamente, pela paisagem e pelo *design* dos personagens não jogáveis do jogo, o povo sheikah e a região onde seu vilarejo pode ser encontrado foram criados a partir do desejo de inserir elementos da cultura japonesa antiga.

O figurino dos sheikah e o fato de que esse povo trabalha secretamente para a família real são fortemente inspirados na cultura ninja, um tipo de mercenário que existia no Japão feudal e era especializado em técnicas como espionagem e infiltração (RATTI; WESTBROOK, 1991). Na crença popular, os ninjas são retratados como figuras misteriosas que usam vestimentas pretas ou azul-escuro que cobrem quase totalmente o corpo (com exceção dos olhos) com o intuito de manter sua identidade em segredo. Em muitos elementos do *design* do vilarejo Kakariko e da região onde esse lugar pode ser encontrado — desde o terreno em socos usado para o plantio do arroz e as montanhas em volta do vilarejo até a palha de arroz usada para construir o telhado das casas de estilo *gasshōzukuri*<sup>18</sup> —, é possível ver a influência do cenário das regiões montanhosas que compõem as ilhas do Japão e dos vilarejos do Japão antigo. A importância dada ao povo sheikah na história e o *design* do povo em relação ao do restante do jogo pode representar o que Herfs (2020) chama de “sonho de identidade” dentro do imaginário social japonês.

---

<sup>18</sup> 合掌造り. Estilo arquitetônico no qual a casa é construída quase totalmente em madeira, com exceção do telhado, que é feito de palha de arroz. O nome do estilo faz referência ao fato de que os telhados são muito altos, em formato triangular, lembrando duas mãos juntas em oração (合掌, *gasshō*).

### 3.2.4 O Clã Yiga

Neste jogo, existe um clã sheikah de inimigos chamado Yiga, que traiu a família real e tem como objetivo assassinar Link. Assim como os ninjas inspiraram a criação do povo sheikah, esses inimigos podem ser encontrados ao longo do jogo disfarçados de viajantes e realizando ataques-surpresa ao jogador. Além do figurino usado quando não estão mais sob disfarce, os ataques usados pelos inimigos desse clã são fortemente inspirados no estereótipo ninja, utilizando técnicas como teletransporte e bombas de fumaça.

Dentro do esconderijo subterrâneo do clã Yiga, existe uma sala pertencente ao líder do clã. Em contraste com o aspecto de ameaça que o clã provoca no jogador, esse local possui um aspecto mais cômico: a sala é repleta de lanternas japonesas acesas penduradas pelo local e, no centro, uma espécie de altar com as cores vermelha e branca. De acordo com Manabu Takehara, o artista principal responsável pelo *design* estrutural de ***Breath of the Wild***, o *design* da sala em que os membros do clã reverenciam seu líder é inspirado no festival de Obon (お盆祭り, *obon matsuri*) dos templos japoneses. Esse festival, considerado umas das tradições budistas mais importantes no Japão, é uma celebração voltada a receber os espíritos dos ancestrais dentro de casa. Similar ao festival do *Día de los Muertos* no México, é um festival alegre, com um clima de gratidão, que conta com a participação geral da população. Durante o festival de Obon, as pessoas se reúnem em locais como praças, santuários e templos e dançam o *bon'odori*<sup>19</sup> ao som de tambores tradicionais japoneses — que são chamados taiko (太鼓).

### 3.2.5 A Tecnologia Sheikah

Em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, o povo sheikah é responsável por ter criado, há cerca de dez mil anos, graças à sua tecnologia avançada, máquinas e utensílios para auxiliar na batalha contra o vilão Calamity Ganon. Por volta de cem anos antes da história do jogo, em preparação para o retorno de Calamity Ganon, o reino de Hyrule reencontrou a maioria das criações do povoado sheikah através de escavações. No entanto, devido ao poder de Calamity Ganon, algumas dessas máquinas acabaram se corrompendo e se transformando em uma

---

<sup>19</sup> 盆踊り, “dança do festival de Bon”.

ameaça para Link no momento presente da história do jogo. Destacarei a seguir três exemplos dessas criações.

O primeiro exemplo são os inimigos chamados Guardians, máquinas letais cujos olhos disparam lasers. No momento presente da história do jogo, os Guardians representam alguns dos inimigos mais desafiadores do jogo e podem ser encontrados por Hyrule como máquinas corrompidas pelo poder de Calamity Ganon ou como adversários em missões secundárias que testam a força de Link. O segundo exemplo são os Divine Beasts, que são quatro animais mecânicos colossais. Assim como os Guardians, os Divine Beasts foram criados pelo povoado Sheikah com o intuito de serem aliados na luta contra Calamity Ganon, com a diferença de que estes últimos, devido ao seu tamanho colossal, deveriam ser pilotados por guerreiros escolhidos pela família real de Hyrule. No momento presente da história do jogo, os Divine Beasts foram corrompidos e o jogador deve enfrentar chefes<sup>20</sup> específicos para libertar cada um deles da influência de Calamity Ganon. O último exemplo consiste nos santuários sheikah, pequenas masmorras que surgiram por Hyrule após o despertar de Link. Cada santuário possui desafios específicos para testar as habilidades do jogador ao longo do jogo.

Os três exemplos citados acima possuem algumas características em comum: todos eles são descritos como criações anciãs, têm uma coloração majoritariamente marrom e apresentam pelo corpo padrões em relevo em cores mais claras, como bege, branco, azul ou vermelho. Devido a essa aparência inusitada, os três exemplos mencionados acabam lembrando produtos da cerâmica. De acordo com os próprios desenvolvedores do jogo, os Guardians, os Divine Beasts e os santuários tiveram seus *designs* inspirados na cerâmica da Era *Jômon*, momento da pré-história japonesa correspondente ao período por volta de 13.000 a.C. até 300 a.C. O nome *Jômon* (縄文, “padrão de corda”) é uma referência ao famoso padrão de corda encontrado nas cerâmicas deste período. Segundo o artista principal responsável pelo *design* dos inimigos do jogo, Takafumi Kiuchi, a alusão à cerâmica *jômon* surgiu a partir do desejo de que o *design* desses elementos remetesse a uma cultura antiga.

---

<sup>20</sup> Inimigos mais fortes e desafiadores que o comum, cujas batalhas geralmente servem de clímax para o final de uma fase ou nível.

### 3.2.6 As Estátuas Jizô

No Japão, existe um tipo de estátua chamada *jizô* (地藏, “bodisatva guardião”), que é geralmente associada ao budismo e pode ser encontrada em diversos lugares por todo o Japão, incluindo jardins, cemitérios e pequenos altares. Tendo a aparência de um monge jovem de cabeça raspada, tais estátuas representam uma divindade protetora das crianças e das causas perdidas. Também é considerada protetora dos viajantes e dos peregrinos, sendo comum encontrar diversas dessas estátuas enfileiradas na beira de estradas ou à beira de trilhas em montanhas. As estátuas *jizô* também podem ser encontradas em pequenos altares, nos quais as pessoas geralmente deixam oferendas, velas ou flores em troca de proteção da divindade budista.

Em *Breath of the Wild*, ao percorrer pelo mapa, é possível encontrar em diversos lugares estátuas enfileiradas onde é possível deixar oferendas como comida ou equipamento. Tais estátuas, que tem a aparência de uma pessoa de cabeça raspada, são muito similares às estátuas *jizô*. Além disso, se o jogador deixar alguma oferenda (comida ou equipamento) em algumas dessas estátuas encontradas pelo jogo, Link pode acabar encontrando um *korok*, um espírito da floresta que, como já mencionado anteriormente por mim, pode ser uma referência cultural ao *kodama*, espíritos protetores das florestas.

### 3.2.7 A Possibilidade de Cura nas Nascentes das Três Deusas

Como já mencionado anteriormente, existem, em *Breath of the Wild*, três nascentes pelo mundo de Hyrule, que representam as três principais deusas do universo da série *The Legend of Zelda*. Nesses três locais, com características similares às de um santuário, o jogador tem a opção de fazer Link imergir parcialmente o seu corpo nas águas das nascentes para recuperar a vida do personagem. Quanto mais tempo dentro da água, mais vida o protagonista pode recuperar.

Essa possibilidade de cura dentro do jogo pode ser uma referência cultural a uma prática xintoísta de purificação (chamada, em japonês, de *harae*<sup>21</sup>) denominada *misogi* (禊, “cerimônia de purificação com água”), que consiste na imersão do corpo

---

<sup>21</sup> 禊い, “purificação”.

da pessoa na água. Segundo Yamakage (2010), a prática do *misogi* é importante não só pela limpeza física do corpo, mas também por ser considerado que o coração e a mente também estão sendo purificados. A interação do corpo com a água é a essência da tradição xintoísta porque, nas palavras de Yamakage, “nos lembra o significado da água como fonte da vida, sem a qual nenhuma vida pode existir” (YAMAKAGE, 2010, p. 22).

Dito isso, levando em conta as afirmações de Yamakage (2010) sobre a importância da água nas práticas xintoístas de purificação, acredito que o fato de as águas das nascentes terem o poder de recuperação de vida dentro do jogo possa ser considerado uma referência cultural à prática xintoísta de *misogi*.

### 3.2.8 Monte Lanayru e o Espírito de Gelo Naydra

Entre as diversas regiões dentro do mundo de Hyrule em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, existe, na região sudeste do mapa, o Monte Lanayru, uma grande montanha coberta de gelo e neve. Tal montanha também é lar de Naydra, uma entidade de gelo em forma de dragão que voa pela região e que, segundo a crença da cidade principal da região, é o guardião da Nascente do Poder, localizada no topo do Monte Lanayru e considerada uma das três nascentes sagradas de acesso exclusivo para as princesas da família real realizarem suas preces. Quando Naydra surge dos céus para percorrer a região sudoeste de Hyrule, ele descende a partir do topo do Monte Lanayru.

Na primeira vez que o jogador chega ao topo do Monte Lanayru, a nascente está inacessível e Naydra é encontrado fraco e sob influência maligna do vilão Calamity Ganon. Nesse momento, o protagonista Link recebe, através de uma voz divina vinda da estátua da nascente, a missão de libertar Naydra da malícia de Calamity Ganon. Ao completar a missão, Naydra é purificado, recuperando suas forças e voltando a circundar a região sudoeste de Hyrule. Além disso, após colocar uma das escamas de Naydra (recebida durante a missão) como oferenda nas águas, Link também recebe o acesso à Nascente do Poder e a um pequeno santuário que se encontra logo atrás da nascente, dentro do topo da montanha.

Acredito que o Monte Lanayru, Naydra e essa missão que envolve ambos possa ter três referências culturais ao xintoísmo. As duas primeiras envolvem o Monte Lanayru, local de onde a entidade Naydra descende dos céus e cujo topo possui uma nascente sagrada e um santuário escondido. Essa importância dada ao

topo do Monte Lanayru coincide com o que Yamakage (2010) afirma sobre a forma como famílias nobres antigamente percebiam a existência de locais que poderiam ser considerados sagrados:

Nossos ancestrais percebiam a existência de lugares sagrados especiais onde eram feitos festivais para honrar o *kami*. Muitos desses lugares especiais, conhecidos como *kannabi*, eram montanhas com belas formas. Os grandes santuários anteriormente ligados a famílias nobres, incluindo a família do imperador, geralmente tinham uma montanha atrás deles, e lá colocavam o santuário interior, ou *okumiya*, um santuário localizado no espaço atrás do prédio principal do santuário e dedicado ao mesmo *kami*. A razão para a existência de um santuário interior é que originalmente a montanha *kannabi* era o centro para a recepção do *kami*. (YAMAKAGE, 2010, p. 57).

Levando em conta as definições de *kannabi*<sup>22</sup> e *okumiya*<sup>23</sup> — como, respectivamente, uma montanha que serve como centro para a recepção de uma entidade e um santuário interno dedicado a uma entidade e relacionado a famílias nobres — dadas por Yamakage (2010), acredito que o Monte Lanayru de ***Breath of the Wild*** possa ser uma referência cultural às montanhas usadas como *kannabi* ao longo do Japão, enquanto Naydra descendendo dos céus e servindo como guardião da região e da Nascente do Poder talvez seja uma referência cultural ao fato de que os japoneses descrevem a aparição de alguns *kami* a partir da descida do céu. Além disso, acredito que o santuário que se localiza atrás da Nascente do Poder e dentro do topo do Monte Lanayru possa ser considerado um *okumiya* devido ao fato de ser relacionado à tal nascente que, por sua vez, possui ligação histórica com a família real do mundo de Hyrule.

A terceira referência cultural diz respeito à missão de libertar Naydra da influência maligna de Calamity Ganon. Essa luta do homem contra uma energia que afeta negativamente a natureza, como já mencionado no capítulo de Contextualização, é um tema considerado muito importante para o xintoísmo, sendo abordado em diversas obras japonesas, como **Nausicaä do Vale do Vento** e **Princesa Mononoke**, filmes do estúdio Ghibli. Essa abordagem feita na cultura *pop* japonesa é uma forma prática de representar como a humanidade deve enfrentar crises ecológicas. De acordo com Yamakage (2010), o xintoísmo vê a preservação e a convivência com o meio ambiente como tarefas principais dos seres humanos porque “o céu, a Terra e a humanidade são diferentes manifestações da mesma

<sup>22</sup> 神奈備, “local de consagração ao *kami*”.

<sup>23</sup> 奥宮, “santuário interno”.

energia da vida” (YAMAKAGE, 2010, p. 21). Levando em conta as afirmações de Yamakage (2010) e como a cultura *pop* japonesa lida com as questões ecológicas, acredito que a missão de salvar Naydra da influência de Calamity Ganon em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** possa ser uma referência cultural ao dever do ser humano de respeitar a natureza, devendo proteger e conviver com o meio ambiente.

### 3.2.9 A Reencarnação de Calamity Ganon

Como já mencionado anteriormente, o vilão de ***Breath of the Wild*** é uma entidade maligna chamada Calamity Ganon que, devido a sua grande obsessão pelo poder e por destruir Hyrule, possui um ciclo de reencarnação e é enfrentado de tempo em tempo. Na edição japonesa do guia oficial ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild — Creating a Champion*** e em umas das falas da princesa Zelda no jogo, o vilão é descrito como um ser que, devido a sua ganância obsessiva por poder, não desiste de reencarnar enquanto não alcança seus objetivos.

Hemann (2019) associa essa obsessão de Calamity Ganon com o conceito budista *mônen* (妄念, “pensamento destrutivo”). De acordo com o budismo no Japão, cujas tradições religiosas são centradas na ideia da efemeridade de todas as coisas, *mônen* é descrito como “um pensamento errado ou apego exagerado” que impede a pessoa de atingir a iluminação e seguir sua passagem para o mundo espiritual. No budismo japonês, uma pessoa com *mônen* é aquela que possui o erro de não conseguir compreender que nada no mundo material é permanente e tudo um dia está fadado a acabar. Enquanto não se liberta desse apego ao mundo material, essa pessoa está fadada a entrar em um ciclo de sofrimento. No teatro nô<sup>24</sup> e em muitos produtos da cultura *pop* japonesa, um dos temas mais comuns é a história de uma pessoa que não consegue se desapegar do mundo material e, por causa disso, transforma-se em um espírito maligno. Geralmente, no fim da história, esse espírito consegue se livrar do *mônen* e ir para o mundo espiritual graças a uma figura religiosa que o guia com os ensinamentos do budismo.

Levando em conta essa associação que Hemmann (2019) faz com o budismo japonês, Calamity Ganon pode ser interpretado como alguém que não consegue se

---

<sup>24</sup> 能. Noh (também pode ser escrito como nô) é um gênero de teatro tradicional japonês no qual a maioria do elenco usa máscaras. É caracterizado por combinar as atuações com canto, música e poesia.

desapegar de seu *mônen* (nesse caso, o *mônen* sendo sua obsessão pelo poder e por destruir Hyrule). Devido a isso, ele corrompeu-se e transformou-se em um mal primordial que entrou em um ciclo de reencarnação que provoca destruição e sofrimento em Hyrule.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o primeiro jogo, lançado em 1986, a série *The Legend of Zelda* conseguiu aclamação mundial graças ao fato de que a Nintendo integrou diversos elementos ocidentais de fantasia medieval a seus jogos e omitiu elementos da cultura japonesa, a fim de atingir um público maior fora do Japão. No entanto, em 2017, foi lançado o jogo mais recente da série, chamado *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, que chamou a atenção dos jogadores e da crítica por reformular elementos há muito tempo enraizados na série — como a forma de exploração do universo do jogo e a obrigatoriedade de itens específicos para progredir dentro da história. Segundo o produtor da série *The Legend of Zelda*, Eiji Aonuma, esse jogo foi criado com a intenção de “repensar as convenções” da série. A partir de minha observação em relação aos elementos ocidentais presentes na série *The Legend of Zelda*, da afirmação de Eiji Aonuma sobre *Breath of the Wild* e do fato de o jogo mais recente da série ter feito sucesso tanto comercialmente quanto nas críticas — sendo atualmente o jogo mais vendido da série tanto no Ocidente quanto no Japão —, surgiram perguntas em minha mente: o que faz o universo desse jogo ser tão especial e diferente dos outros jogos da série que foram lançados? Teria a Nintendo adicionado ao jogo elementos culturais japoneses, até então suavizados pela própria empresa a fim de alcançar um maior público no Ocidente? Foi a partir dessas minhas dúvidas que surgiu o objetivo deste trabalho: buscar e analisar elementos da cultura japonesa dentro do universo de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Para melhor compreensão deste trabalho, foi preciso iniciar a discussão com a contextualização dos principais assuntos que eu pretendia abordar: o jogo de *videogame* como objeto de estudo, a história da Nintendo e de sua série *The Legend of Zelda* e a cultura japonesa. O *videogame*, antes considerado um brinquedo, tem gradualmente ganhado espaço como objeto de estudo acadêmico graças à área de Estudos de Jogos. Isso tem ocorrido graças à adição de elementos narrativos nos jogos de *videogame*, o que possibilitou a interligação destes com outras áreas que abordam a narrativa, como a literatura e o cinema; no entanto, mesmo existindo bibliografia de Estudos de Jogos, o *videogame* continua sendo abordado em alguns trabalhos acadêmicos com pouca profundidade e com quadros teóricos que não abordam jogos. Devido a isso, resolvi também incluir em meu trabalho alguns dos autores mais importantes dos Estudos de Jogos e seus principais conceitos — por exemplo, Marie-Laure Ryan e o conceito de imersão.

Para responder minhas perguntas e poder analisar o jogo de acordo com elementos da cultura japonesa, primeiramente recorri à obra **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**, de Shuichi Kato. Esse livro foi escolhido como uma das bases teóricas para minha análise porque, nele, o autor não apenas discute as definições japonesas de tempo e espaço e como tais conceitos acabam se manifestando em outras áreas no Japão (como a literatura, a arquitetura e as artes visuais), mas também auxilia o leitor com explicações sobre contexto histórico, religiões japonesas e elementos contrastantes com a linha de pensamento ocidental. Em suma, a obra de Shuichi Kato se tornou para mim um guia para melhor compreensão da cultura japonesa e uma instrução de como analisar elementos culturais teoricamente. Posteriormente, recorri ao artigo de Michiko Okano (2014) e à tese de Sachiyo Goda (2011) para melhor compreensão do *ma*, um senso comum japonês que envolve a interpretação do espaço “vazio” como um local de possibilidade, ao contrário da linha de pensamento ocidental, que interpreta o “vazio” como “nada”. Essas duas leituras foram feitas porque eu acreditava que alguns lugares específicos do universo de ***Breath of the Wild*** poderiam ser considerados espaços relacionados tanto aos conceitos japoneses de tempo e espaço apresentados por Kato quanto ao senso de *ma*.

Assim como Espen Aarseth (2003) e Gonzalo Frasca (1999), principais autores da vertente ludologista dos Estudos de Jogos, acredito que a melhor metodologia para analisar um jogo seja jogá-lo por conta própria, a fim de alcançar uma melhor compreensão e interpretação dos elementos a serem estudados dentro do jogo escolhido como objeto de estudo. Devido a isso, minha metodologia para este trabalho foi jogar ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, explorando e analisando seu universo de acordo com a experiência vivida por mim tanto como jogadora quanto como observadora. Além disso, também consultei o guia oficial do jogo, ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild — Creating a Champion***, para leitura e análise de notas dos próprios desenvolvedores sobre o jogo.

Enquanto jogava ***Breath of the Wild***, de fato encontrei diversos locais e momentos no jogo que remetem aos conceitos de tempo e espaço abordados por Shuichi Kato em sua obra (tais como o tempo cíclico e o conceito do “agora”). Além disso, encontrei regiões no jogo que me remeteram a potenciais interpretações do senso japonês do *ma*, como a floresta Lost Woods e a espada Master Sword em seu pedestal de pedra. Ao mesmo tempo, também foram encontrados elementos que

servem como referências culturais japonesas: além de aspectos que fazem referência a características da cultura japonesa, como a cerâmica da Era *Jômon*, também foram encontrados diversos elementos que referem ao xintoísmo, como a prática de purificação *misogi*. No entanto, durante minhas análises, um outro detalhe acabou chamando minha atenção: embora eu tenha conseguido identificar um número maior de elementos da cultura japonesa em ***Breath of the Wild*** em comparação aos jogos anteriores da franquia ***The Legend of Zelda***, ainda é possível observar no jogo elementos ocidentais de fantasia que, desde o primeiro jogo, servem de inspiração para a Nintendo criar o universo da série. No fim, encontrei não apenas os elementos culturais japoneses que eu tanto buscava, mas também a coexistência de elementos orientais e ocidentais dentro de um produto global no qual, até então, a Nintendo omitia elementos culturais de seu país a fim de atingir o mercado mundial.

Apesar de o objetivo inicial deste trabalho ter sido observar e analisar apenas os elementos característicos da cultura japonesa que estão presentes em ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, acabou se tornando inevitável fazer menção também à literatura e ao imaginário ocidentais. Essa comparação com elementos do Ocidente tornou-se necessária porque, por mais que o interesse das pessoas pela cultura japonesa venha crescendo nos últimos anos (graças ao consumo de jogos e de outras mídias, como o mangá), os desenvolvedores japoneses de jogos ainda possuem diversas influências de elementos ocidentais que remetem à fantasia. Isso se deve ao fato de que lendas medievais do Ocidente serviram de inspiração para a criação de universos de fantasia considerados clássicos hoje em dia, como a Terra-Média de Tolkien e o universo dos jogos de gênero RPG — que, por sua vez, são usados eles próprios como fontes de inspiração para os universos de fantasia na cultura popular até hoje.

Em comparação com os jogos anteriores da série ***The Legend of Zelda***, nos quais é explícita a forte inspiração nos elementos ocidentais de fantasia medieval, ***Breath of the Wild*** é o jogo da série em que pode ser encontrada com maior evidência elementos da cultura japonesa, sem necessariamente excluir os elementos de influência ocidental que já fazem parte da série desde o lançamento do primeiro jogo em 1986. Essa integração de características da cultura japonesa a um produto com influências predominantemente ocidentais não apenas torna esse jogo um exemplo de produto de cultura híbrida, como também comprova que um

jogo de *videogame* pode ser considerado um artefato cultural, ou seja, um objeto que fornece informações sobre a cultura de seu criador. Por consequência, validar o jogo de *videogame* como um artefato cultural também acarreta sua validação como um espaço de produção de sentido e de mediação de mensagens. No entanto, o jogo de *videogame* possui uma característica principal que o distingue de outros meios de comunicação, como o cinema e a televisão: ao invés de receber informações de forma passiva, é preciso que o usuário participe de forma ativa — ou seja, que o jogador jogue o jogo — para receber informações e poder se sentir imerso dentro da história que está sendo narrada. Em outras palavras, é a interação e a imersão do jogador com o jogo e seu universo que faz com que o *videogame* tenha grande potencial em ser visto como um instrumento de comunicação.

Desde os anos 1980, a maioria dos jogos e consoles de *videogames* comercializados mundialmente tem sido proveniente de empresas japonesas. Em virtude disso, os jogos de *videogame*, do mesmo modo que ocorreu com os mangás e animes, se tornaram um elemento principal da cultura popular japonesa, com grande circulação mundial. Acredito que esse sucesso dentro do mercado global tenha dado uma nova perspectiva ao Japão sobre os *videogames*: antes vistos como brinquedos (ARANHA, 2004), agora os jogos poderiam ser usados como ferramenta para difundir elementos culturais palatáveis ao Ocidente. E, desde o começo da década de 2010, as empresas japonesas têm integrado gradualmente elementos culturais japoneses em seus jogos, fazendo tal época ser considerada por críticos e *designers* de jogos como uma época de “renascimento dos jogos japoneses” (HERFS, 2020) pelo fato de que, nas décadas de 1990 e de 2000, muitas empresas japonesas criavam seus jogos exclusivamente a partir de modelos ocidentais para atingir um público maior.

No interesse do público ocidental na cultura japonesa, ainda existe um certo nível de exotização: tanto em jogos quanto em outras mídias, como séries e filmes, é comum o Japão e sua cultura serem interpretados por meio de elementos fantásticos. No entanto, a aclamação mundial e o sucesso comercial de jogos com elementos culturais japoneses mais evidentes, como ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, mostram que parte do interesse do público também está voltado aos desejos de compreensão e interpretação de uma cultura diferente da ocidental que serve de referência para elementos do universo de um jogo. Sendo assim, o fato de poder oferecer a um jogador uma melhor compreensão acerca de diferentes culturas

transforma o jogo de *videogame* tanto em um artefato cultural quanto em um instrumento de construção de conhecimento.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext**. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. O Jogo da Investigação: Abordagens Metodológicas à Análise de Jogos. Tradução de Anabela Vinagre. **Caleidoscópio**: Revista de Comunicação e Cultura, Lisboa, n. 4, p. 9-23, 2003. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2228>. Acesso em: 20 set. 2020.

ARANHA, Gláucio. O Processo de Consolidação dos Jogos Eletrônicos como Instrumento de Comunicação e de Construção de Conhecimento. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 21-62, 2004.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Coleção Os Pensadores).

BASHÔ, Matsuo. **Trilhas Longínquas de Oku**. Tradução de Meiko Shimon. São Paulo: Escrituras, 2016.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos Estudos dos Jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. *In*: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 2003, Utrecht. **Anais Eletrônicos [...]**. Utrecht: DIGRA, 2003. Disponível em: [http://ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf). Acesso em: 20 set. 2020.

FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative. **Ludology.org**, Montevideo, 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 20 set. 2020.

GODA, Sachiyo. **An Investigation into the Japanese Notion of “Ma”**: Practising Sculpture within Space-Time Dialogues. 2011. Thesis (Doctorate on Fine Arts) – Faculty of Arts, Design and Social Sciences, Northumbria University, Newcastle upon Tyne, 2011. Disponível em: <http://nrl.northumbria.ac.uk/id/eprint/4393>. Acesso em: 15 mar. 2020.

GORGES, Florent. **La Historia de Nintendo**: Volumen I. 1. ed. Sevilla: Héroes de Papel, 2015.

HEMMANN, Kathryn. I Coveted That Wind: Ganondorf, Buddhism, and Hyrule's Apocalyptic Cycle. **Games and Culture**, [s. l.], v. 16, n. 1, p. 3-21, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1177%2F1555412019865847>. Acesso em: 11 abr. 2021.

HERFS, Laurence. Dreams of the Japanese Self in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. **Replaying Japan Journal**, Liège, v. 2, p. 33-47, 2020. Disponível em: [www.doi.org/10.34382/00013361](http://www.doi.org/10.34382/00013361). Acesso em: 11 abr. 2021.

KATO, Shuichi. **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**. Tradução de Neide Nagae e Fernando Chamas. 3. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

LUPACK, Alan. Excalibur and the Sword in the Stone. **The Camelot Project**. a Robbins Library Digital Projects, Rochester, 2013. Disponível em: <https://d.lib.rochester.edu/camelot/theme/Excalibur-and-sword-in-the-stone>. Acesso em: 11 jul. 2020.

MEYER, Matthew. Kodama. **Yokai.com**, [s. l.], 2013. Disponível em: <http://yokai.com/kodama>. Acesso em: 20 set. 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NARCISSE, Evan. The Man In Charge of Zelda Says He Wants to Keep Changing It. **Kotaku**, [s. l.], 14 Oct. 2013. Disponível em: <https://kotaku.com/the-man-in-charge-of-zelda-says-he-wants-to-keep-changi-1445001915>. Acesso em: 22 jan. 2021.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Japan: Nintendo, 2017. 1 jogo eletrônico.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild — Creating a Champion**. 1. ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2018.

OKAKURA, Kakuzo. **O Livro do Chá**. Tradução de Leiko Gotoda. 1. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2008.

OKANO, Michiko. *Ma: a Estética do "entre"*. **Revista USP**, São Paulo, n. 100, p. 150-164, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i100p150-164>. Acesso em: 22 jan. 2021.

OLIVEIRA, Selma; MENDES, Luciano. O Videogame como Produto Cultural: Proposta para Definir o Jogo Eletrônico como Objeto Empírico do Campo da Comunicação. **Esferas**, [Brasília, DF], n. 2, dez. 2013. ISSN 2446-6190. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/3994/3009>. Acesso em: 22 jan. 2021.

RATTI, Oscar; WESTBROOK, Adele. **Secrets of the Samurai**: a Survey of the Martial Arts of Feudal Japan. North Clarendon: Tuttle Publishing, 1991.

RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories. **StoryWorlds**: a Journal of Narrative Studies, Nebraska, v. 1, p. 43-59, 2009.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality**: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. London: Johns Hopkins, 2001.

SHEFF, David. **Game Over**: How Nintendo Conquered The World. [United Kingdom]: Vintage Books, 2011.

YAMAKAGE, Motohisa. **A Essência do Xintoísmo**: a Tradição Espiritual do Japão. Tradução de Wagner Bull. São Paulo: Editora Pensamento, 2010.