

## REPRESENTAÇÕES DA CULTURA BUSHIDÔ EM GHOST OF TSUSHIMA

Matheus Rangel<sup>1</sup>

**RESUMO:** O objetivo principal deste artigo é analisar as representações da cultura do *Bushidô* no videogame *Ghost of Tsushima*, além de identificar as vantagens das implicações da utilização dos videogames no ensino de História. Para tanto, considera-se comparar os elementos do *game* com os materiais bibliográficos referentes à filosofia e código de ético samurai.

**Palavras-chave:** Videogames. Samurai. História.

**ABSTRACT:** The main objective of this article is to analyze the representations of Bushido culture in the video game *Ghost of Tsushima*, in addition to identifying the advantages of the implications of the use of video games in the teaching of History. Therefore, it is considered to compare the elements of the game with the bibliographic materials referring to the samurai philosophy and code of ethics.

**Keywords:** Videogames. Samurai. History.

1035

### HISTÓRIA E VIDEOGAMES

Ao analisarmos o ensino de História em salas de aula, torna-se possível identificar o fato de que existem diversas problemáticas relacionadas com as tentativas de promover a ministração da disciplina de forma assertivamente dinâmica, trazendo os alunos para participações em discussões oratórias, leitura de materiais bibliográficos e demais atividades reflexivas referentes aos conceitos históricos academicamente trabalhados.

Seja por profissionais desmotivados com suas respectivas áreas de atuações, falta de recursos didáticos apropriados para o ensino ou qualquer outra razão que dificulte a instrução de História, proporcionar aos alunos uma educação de qualidade e que os desenvolvam como seres ativos na busca pelo conhecimento e participantes das transformações sociais atualmente caracteriza-se como algo improvável, visto que a História segue sendo encarada pela grande massa como matéria especificamente teórica e

---

<sup>1</sup> Graduando no curso de Licenciatura em História através da Universidade Anhanguera. E-mail: matheussrangelsz@gmail.com

secundária, sendo que muitas vezes os educandos não demonstram interesse pelos temas trabalhados em sala, visto que costumam ser apresentações monótonas, onde o educador passa horas expondo eventos de um distante passado por meio da leitura de exaustivamente extensos textos didáticos ou explicações que jamais contribuem para o real entendimento dos assuntos trabalhados, servindo unicamente para cumprir com agendas pré-estabelecidas do que deveria ser obrigatoriamente repassado em aula pelos agentes da educação, mas sem qualquer real aprofundamento nos assuntos.

Nesse contexto de extrema necessidade de elaboração de formas pedagógicas para vincular os casos históricos estudados durante o discorrimento da disciplina à realidade dos alunos, de forma a possibilitar que não apenas tomem real prazer pelos temas propostos, mas também que busquem vivenciar cada vez mais acerca da história de nosso mundo em suas rotinas, surgem os *videogames*, que mesmo comumente sendo erroneamente associados à ociosidade, infantilidade e demais estigmatizações sociais, seguem representando os principais expoentes de representações históricas acessíveis ao grande público.

1036

Assim, possibilita-se compreender que os videogames devem ser absolutamente considerados em quaisquer que sejam as pesquisas envolvendo a importância dos meios culturais para a formação de nossa realidade, uma vez que os jogos eletrônicos configuram-se como a principal forma de entretenimento da atualidade.

Através de suas constantemente ascendentes modernidades, tais como a utilização de motores gráficos gradativamente mais poderosos, capazes de representar com cada vez mais realismo os componentes constituintes de amplos cenários e as características físicas de indivíduos, os *videogames* tornam-se objetos capazes de promover a representatividade do passado com extremo dinamismo, mesclando atributos que não somente divertem o jogador durante o período da jogatina, mas também promovem a absorção de conceitos relacionados ao tempo histórico em que o produto se desenvolve.

A utilização de *videogames* para o ensino de História representa uma discussão que abrange diferentes pesquisadores e divergentes opiniões, sendo que muitos seguem considerando os jogos eletrônicos como meras frivolidades, dispendiosos brinquedos digitais que serão postos de lado no momento em que os sujeitos ultrapassarem a fase

infantil (MOTT, 2013, p.8). No entanto, os favoráveis à combinação apontam para o fato de que, através da aplicação de *games* à História, os alunos aprendem de forma sólida, atentos às ocorrências representadas de forma gráfica e sonora, além de discutirem sobre suas interpretações referentes aos conteúdos apresentados, demonstrando que efetivamente assimilaram as concepções e são capazes de as compreender (ROSA, 2020, p. 132.)

Portanto, ao relacionar as metodologias do ensino de História aos *games*, o professor torna-se capaz de não somente trazer maior entusiasmo ao ambiente escolar, mas principalmente fazer com que seus alunos concebam os ensinamentos repassados como elementos passivos de reflexões, enquanto visualizam os acontecimentos estudados em situações jogáveis.

## O CAMINHO DO GUERREIRO

A cultura samurai refere-se aos elementos históricos que consolidam os comportamentos típicos e atribuições sociais pertinentes à casta guerreira do período feudal Japão, originando-se a partir das extensamente sangrentas épocas de violentos conflitos que marcaram as terras orientais, sendo que essa natureza extrema de milênios passados eventualmente resultou em filosóficas reflexões de caracteres racionais e espirituais acerca do verdadeiro significado de portar uma lâmina de aço e caracterizar-se como um sujeito integralmente capaz de belicamente combater terceiros. Dessa forma, através da nomenclatura “*Bushidô*”, determinou-se o Caminho do Guerreiro.

1037

Acerca dessa coletânea de ponderações lógicas e empíricas aplicações voltadas à gradativa formação de indivíduos virtuosamente relacionados à ordem social em que assertivamente encontra-se inseridos, torna-se possível destacar os fatores de que:

O propósito essencial do *Bushidô* era equilibrar os aspectos civis e marciais da organização pessoal, social e política do regime samurai. A necessidade desse equilíbrio foi articulada em termos de restringir a proeza marcial em agressão degenerada, ao mesmo tempo em que evitava que a deferência civil se deteriorasse em fraqueza. (CLEARY, 2014, p. 9, tradução nossa)

Portanto, torna-se possível compreender o fato de que os inúmeros conceitos do *Bushidô* representavam os elementos implicantes ao ápice de um modelo de vida integro para os indivíduos japoneses à época, seguido por todos aqueles que almejavam tornarem-

se guerreiros, sendo que esse título não concernia somente àqueles que batalhavam em guerras e aventuravam-se pelo mundo travando duelos com afiadas espadas e extensas lanças, mas também aos comuns lavradores, comerciantes e demais humildes cidadãos que procuravam existir de forma honrosa, de acordo com o estabelecido por aqueles considerados mestres das artes e saberes humanos.

Não obstante, percebe-se que a sucessiva produção e importância dessas rígidas deliberações para o prospero desenvolvimento da cultura e existencialismo do povo oriental assemelha-se em paridades de princípios a outras doutrinas que buscam proporcionar meios de seus seguidores alcançarem um específico estado de elevada circunstância social e intelectual, supostamente transformando o cidadão comum em agente superior aos desafios inerentes à vida, como o estoicismo grego do imperador Marco Aurélio e os estratégicos tratados do general chinês Sun Tzu.

No concernente aos significados etimológicos da referenciada expressão *Bushidô*, torna-se possível discorrer sobre:

Essa palavra japonesa, que eu traduzi como aproximadamente “cavaleiresco” é, no original, muito mais expressiva do que simples conceito de equitação. “Bu-shido” significa literalmente “militar-cavaleiro-caminho”, ou seja, as maneiras que os nobres guerreiros deveriam considerar em suas vidas pessoais e profissionais como corretas, portanto, os “Preceitos da Cavalaria.” O uso do termo original é aconselhável, pois o significado é tão único, resultando em especificidades tão locais ao próprio Japão, que nem mesmo o melhor dos tradutores seria capaz de fazer-lhes absoluta justiça. (NITOBÉ, 2016, p. 7, tradução nossa)

1038

Dentre as diversas elucubrações estabelecidas durante a elaboração do *Bushidô*, destacam-se os parâmetros condicentes àqueles dignos de reverências sociais, que incondicionalmente devem possuir virtudes intrínsecas aos autênticos samurais, como absoluta lealdade aos interesses e ordens do *daimiô* (senhor feudal) ao qual encontra-se submetidos e coragem para enfrentarem seus inimigos no campo de batalha, além de outros atributos respectivos ao convívio comunitário enquanto protetores da ordem urbana, exemplificados pela proficiência em situações de cortesia e veracidade total em suas palavras e procedimentos.

Para os samurais derrotados em batalha ou àqueles considerados desonrados por conta de alguma ação prejudicial à imagem pública da consagrada casta, geralmente oferecia-se a realização do *seppuku*, vastamente preferível ao continuar existindo de forma

negligente. Sobre esse antigo ritual amplamente difundido à época, consideram-se as noções de que:

No mundo dos guerreiros, seppuku era um ato de bravura que era admirável em um samurai que sabia que foi derrotado, perdeu a honra, ou que foi mortalmente ferido. Isso significa que poderia terminar os seus dias com as suas transgressões apagadas e com a sua reputação não apenas intacta, mas na realidade reforçada. O corte do abdômen libertava o espírito do samurai da forma mais dramática, sendo uma maneira extremamente dolorosa e desagradável de morrer, e por vezes o samurai que realizava o ato pedia a um fiel companheiro que lhe cortasse a cabeça no momento da agonia. (TURNBULL, 2003, p. 73, tradução nossa)

Assim, considerando o contexto histórico e social em que esses guerreiros desempenhavam suas funções diárias, compreende-se que os conceitos do Caminho do Guerreiro eram absolutos, sendo que qualquer desvio de conduta poderia classificar qualquer samurai como sujeito desonrado, sendo o *Bushidô* fielmente seguido por esses indivíduos até mesmo durante os momentos finais desse brutal autoextermínio, pois “o suicídio simbolizado pelo *seppuku* era uma forma de dever; relacionava-se com a honra e com as possíveis falhas humanas cometidas pelos samurais” (OLIVEIRA, 2020, p. 290).

Após compreendermos de forma geral alguns dos fundamentais princípios norteadores do *Bushidô*, enfim alcançamos o momento de estabelecer a relação entre esse importante parâmetro cultural originário do feudalismo japonês ao videogame eletrônico *Ghost of Tsushima*.

1039

## O BUSHIDÔ EM GHOST OF TSUSHIMA

Publicado originalmente pela *Sony Interactive Productions* no ano de 2020 como exclusivo dos consoles *Playstation* e desenvolvido pela *Sucker Punch Productions*, *Ghost of Tsushima* é um videogame dos gêneros de ação e aventura que situa-se no período feudal japonês, narrando a épica jornada do samurai *Jin Sakai* no combate aos invasores mongóis que cruelmente assolam seu povo e ameaçam a independência do Japão.

Ainda que contanto com extensas liberdades históricas para construir a sucessão de eventos da narrativa e possibilitar melhores capacidades de jogabilidade aos seus jogadores, trata-se de uma obra que visivelmente esforça-se para elevar as representações das características desse específico período histórico do Japão para uma categoria superior àquelas majoritariamente estereotipadas através do cinema e mídia norte-americana e

outras demais equivocadas produções acerca dos samurais, sendo que os responsáveis pela obra foram solenemente homenageados com títulos de embaixadores do turismo da verdadeira ilha de *Tsushima* (DOMINGUES, 2021).

No *game*, Jin Sakai é um jovem samurai que milagrosamente sobrevive à invasão mongol às Praias de *Komoda*, onde o devastadoramente numeroso exército do fictício imperador *Khotun Khan* acaba por exterminar os mais habilidosos samurais da ilha e dar início à absoluta subjugação daquelas importantes terras (KATAYAMA, 2021). Buscando vingança por seus companheiros caídos e salvar seu país do controle daqueles estrangeiros, o protagonista acaba por gradativamente substituir seu estilo samuraico por uma metodologia traiçoeira, semelhante às artes ninjas, onde esconde-se por entre as sombras, movimentando-se em surdina, e assassina seus inimigos pelas costas, sem os olhar diretamente nos olhos.

Durante o desenrolar de trama, o jogador observa que essas implicações contrárias aos métodos de conduta estabelecidos através do *Bushidô* possuem consequências não somente na personalidade individual de Jin, que passa a representar um indivíduo de opiniões e ações rebeldes para com as ordens de seus superiores ainda limitados pela ideologia, mas também na forma como os outros personagens relacionam-se com sua inédita natureza e assombrosos métodos de batalha, sendo que alguns consideram como algo necessário para alcançar a vitória naquela guerra, enquanto outros depreciam seus esforços por serem divergentes ao Caminho do Guerreiro.

Dessa forma, tornando-se um sujeito extremamente desonrado perante os membros da casta guerreira na qual anteriormente orgulhosamente encontrava-se presente, mas ovacionado pelos membros comuns da sociedade que o glorificam por ser o único capaz de efetivamente derrotar os mongóis, Jin Sakai torna-se o Fantasma.

Em uma determinada situação do roteiro, Jin acaba agindo por conta própria e passa a ser considerado como traidor por todos aqueles outros samurais que anteriormente o auxiliavam na batalha por *Tsushima*, que haviam enfim encontrado uma oportunidade para impedirem que aquele sujeito seguisse manchando o renome dos guerreiros. Ao final do *game*, após a derradeira conclusão dos eventos conflitantes com o Império Mongol, Jin duela contra seu próprio tio, importante personagem da narrativa, que o havia criado e

nutria sentimentos como se aquele fosse seu próprio filho, mas que em vista de salvar a tradição dos antepassados, hesitantemente decide por sustentar as convicções daquela sociedade e mortalmente confrontar com o último membro de sua própria família.

Ao considerarmos os historicamente comprovados fatores teóricos referentes à filosofia samurai e jogáveis acontecimentos narrativos do *game* anteriormente descritos, torna-se possível compreender que *Ghost of Tsushima* revela-se como surpreendentemente capaz de representar não somente as deslumbrantes paisagens gráficas e demais efeitos característicos dos determinados ambientes em que fisicamente contextualizam seus eventos, mas também a crucial relevância social do *Bushidô* para os samurais.

Além disso, nota-se ambiguidades durante a trama. Enquanto o *Bushidô* constitui-se como as socialmente consagradas verdades universais que delimitam exatamente como os indivíduos devem proceder, *Jin Sakai* metaforicamente caracteriza-se como o próprio conceito de modernidade. Àqueles contrários às suas ações reproduzem então os respectivos papéis daqueles antagonistas às mudanças, mesmo que essas sejam indispensáveis para a sobrevivência e progressão de qualquer civilização.

1041

Em respeito ao entendimento acerca da importância da elaboração de estudos acadêmicos e materiais acessíveis acerca dos conceitos norteadores do processo metalinguísticos, nota-se que:

Um dos papéis da metalinguagem é buscar resolver dificuldades de entendimento, sanar dúvidas, detalhar informações, situar espaço-temporalmente os eventos, em suma, tratam de precisar sentidos. E, sem dúvida, esse conceito não interessa somente à linguística, ou à linguagem ordinária. A reflexão concernente à significação da linguagem é decisiva para entender como se estruturam as relações sociais e como é produzido o conhecimento em qualquer instância social, área de estudos ou ciência. (FLORES, 2011, p. 247)

Dessa forma, percebemos que, no instante em que os realizadores do *game* optaram pela escolha de apresentar como principal *slogan* para alavancamento de vendas a frase “Uma tempestade se aproxima” (PLAYSTATION, 2020) pode-se considerar tanto as referências históricas acerca das verdadeiras invasões mongóis ao Japão, onde os exércitos atacantes sofreram severas baixas ao enfrentarem ferozes temporais considerados divinos pelos japoneses (GONÇALVES, 2011, p. 2), quanto ao simbólico significado onde a palavra diz respeito à novidade perante aquilo previamente estabelecido, abalando as estruturas do atualmente conhecido e respeitado, como uma verdadeira tempestade sob o mundo.

Portanto, percebemos que mesmo primordialmente representando uma forma de entretenimento, *Ghost of Tsushima* demonstra-se competente em situar os principais conceitos desse importante elemento social que foi o *Bushidô* para a organização da experiência de feudalismo japonês e apresentar importantes considerações metalinguísticas acerca da constante resistência humana às novidades das gerações seguintes, apresentando as capacidades que um videogame possui em superar sua própria natureza e representar a cultura e história de um distante povo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscando assertivamente desenvolver o ensino acadêmico de História e possibilitar que os alunos passem a interessarem-se pelos assuntos trabalhados durante as aulas da matéria, surge como alternativa metodológica adaptar videogames eletrônicos ao ensino, pois representam os principais produtos aos quais grande parte dos jovens encontram-se conectados e possibilita que os estudantes participem de forma integral da experiência, uma vez que tratam-se de produtos com absoluta interação.

1042

Não obstante, logramos em compreender acerca da origem histórica e algumas das principais concepções sistemáticas presentes no código de ética samurai, de forma que constatamos o grau de significância que esses específicos valores possuíam como agentes regulamentadores das contemplanções ideológicas e comportamentos gerais da respectiva organização social japonesa na qual eventualmente desenvolveram-se.

Como um dos exemplos encontrados acerca da efetiva possibilidade de mesclagem de História com *games*, nota-se o videogame eletrônico *Ghost of Tsushima*, obra mundialmente acessível que representa não somente características históricas e sociais do período feudal japonês, como também oferece exemplos de situações com ênfase narrativo em implicações do *Bushidô* para a vida dos sujeitos contemporâneos à época, de forma a transmitir lições palpáveis e também metalinguísticas àqueles que se aventuram por seu mundo digital, que mesmo indiretamente serão capazes de absorver tais mensagens.

Em suma, torna-se possível compreender o fato de que, visando que o ensino da matéria de História componha as rotinas diárias dos estudantes e permitir que sintam-se dispostos a participar das atividades propostas em aula, necessita-se buscar por maneiras

originais de convencer os alunos a conhecerem mais sobre os temas trabalhados, sendo que os *videogames* configura-se como uma das melhores opções para isso, pois trata-se de obras de arte contemporânea que possibilitam a manifestação de diferentemente criativas expressões culturais por meio de um simples aperto do botão *start*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AURÉLIO, Marco. **Meditações**. Edipro: São Paulo, 2019.

CLEARY, Thomas. **Samurai Wisdom: Lessons From Japan`s Warrior Culture – Five Classic Texts on Bushido**. Vermont , Tuttle Publishing, 2014.

DOMINGES, Wesley. **Ghost of Tsushima – Desenvolvedores se Tornam Embaixadores da Ilha que Inspirou o Game**. 2021. Disponível em:<<https://observatoriodegames.uol.com.br/noticias-desenvolvedores-se-tornam-embaixadores-da-ilha-que-inspirou-game>>. Acesso em: 22 de fev. 2022.

FLÔRES, Ocini Claro. **(Meta)Linguagem**. Rio Grande do Sul. Linguagem & Ensino, Pelotas, v.14, n.1, p. 243-261, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15389/9576>>. Acesso em: 23 de fev. 2022.

1043

GONÇALVES, Edelson Geraldo. Kamikaze: O Papel do “Vento Divino” no Imaginário Japonês. Minas Gerais, 2011. Disponível em:<[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35927587/EdelsLLMDLKFJDFLKMDMF.,DMF.,.,M.,on\\_Geraldo\\_Goncalves2withcoerpagev2.pdf?Expires=1TDyYFxr200BbtSMBoLogd~Q~7o~mCJLdSjHLmnaM~RQGGF1PHygAKJ4oIOby95ikR37hHwV9sLJqVsG3iBV6TKF7SKGdwbPoyyfi6OSN2HwZgkfG7HfxrmndeGIRpfqXQ9jT9uimCTaHgFOHBhk1a myFqla7w\\_\\_&KeyPairId=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35927587/EdelsLLMDLKFJDFLKMDMF.,DMF.,.,M.,on_Geraldo_Goncalves2withcoerpagev2.pdf?Expires=1TDyYFxr200BbtSMBoLogd~Q~7o~mCJLdSjHLmnaM~RQGGF1PHygAKJ4oIOby95ikR37hHwV9sLJqVsG3iBV6TKF7SKGdwbPoyyfi6OSN2HwZgkfG7HfxrmndeGIRpfqXQ9jT9uimCTaHgFOHBhk1a myFqla7w__&KeyPairId=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)>. Acesso em: 22 de fev. 2022.

KATAYAMA, Maurício. **Análise: Ghost of Tsushima Versão do Diretor (PS4/PS5) Melhora e Expande um Jogo Que Já é Espetacular**. 2021. Disponível em:<<https://www.gameblast.com.br/2021/09/ghost-of-tsushima-versao-do-diretor-analise-review.html>>. Acesso em: 23 de nov. 2022.

MOTT, Tony. Introdução. In: **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, p.8-11, 2013.

NITOBÉ, Inazo. **Bushido: The Soul of The Samurai**. Colorado: Shambhala, 2016.

OLIVEIRA, Alana Camoça Gonçalves de. **A Morte Pela Espada: O Suicídio Ritualístico Japonês Analisado à Luz da Teoria de Émile Durkheim**. 2020. Rio de Janeiro. Disponível

em:<<https://periodicos.fclar.unesp.br/estudos/article/view/11943/9360>>. Acesso em: 22 de fev. 2022.

PLAYSTATION. **Ghost of Tsushima: Versão do Diretor**. 2022. Disponível em:<<https://www.playstation.com/pt-br/games/ghost-of-tsushima/>>. Acesso em: 22 de fev. 2022.

ROSA, João Victor. **Videogames e o ensino de história: aspectos práticos no uso didático**. 2020. São Paulo. Disponível em:<[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-19042021-194251/publico/2020\\_JoaoVictorRosa\\_VOrig.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-19042021-194251/publico/2020_JoaoVictorRosa_VOrig.pdf)>. Acesso em: 18 de nov. 2022.

TURNBULL, Stephen. **Samurai: The Word of The Warrior**. Oxford: Osprey, 2003.

TZU, Sun. **A Arte da Guerra**. Edipro: São Paulo, 2021.