

O pagamento do On: fantasmas malevolentes e o discurso do espírito japonês no game “Fatal Frame Based on a true Story” (2001)

Marina de Jesus Amaral Spíndola

Resumo: Este estudo tem como função analisar os discursos japoneses aparentes na indústria cultural contemporânea. Para tanto, será analisado o game *Fatal Frame Based on a true story* (2001), procurando evidenciar os símbolos iconográficos e iconológicos que elevam os conceitos de *On*, consideradas as bases inseparáveis da sociedade japonesa. Sendo assim, a análise buscará compreender, por meio de *Fatal Frame Based on a true story* (2001), quais condutas e moralidades a serem resgatadas e preteridas para a resolução dos problemas sociais na contemporaneidade japonesa.

Palavras-chave: Game. Globalização. Indústria cultural. Japão contemporâneo. On.

The payment of the “on”: malevolent ghosts and the speech of the japanese spirit in the “Fatal Frame Based on a True Story” (2001)

Resume: This study aims to analyze the Japanese speeches, apparent in the contemporary cultural industry. In order to do so, the *game Fatal Frame Based on a true story* (2001) will be analyzed, seeking to highlight the

Marina de Jesus Amaral Spíndola é Graduada em História pelas Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU) e Mestranda pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP).

iconographic and iconological symbols that attempt to enunciate the concepts of *on*, considered the inseparable bases of Japanese society. Thus, the analysis will seek to understand, through Fatal Frame Based on a true story, what behaviors and morals to be are rescued and rejected for the resolution of social problems in the Japanese contemporaneity.

Keywords: Game. Globalization. Culture industry. Contemporary Japan. On.

Japão, *Cool Japan* e a indústria cultural pós-Segunda Guerra Mundial

Após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o mundo passaria a ganhar uma nova formatação. O caminho para a Guerra Fria fez com que os países envolvidos com as potências Estados Unidos da América e União Soviética assumissem respectivamente seus alinhamentos ideológicos, políticos e econômicos. Sendo o Japão derrotado e assumindo seu malogro enquanto a Grande Guerra da Ásia Oriental¹ passou a ser ocupada pelas forças estadunidenses, assim como pelo GHQ² Douglas MacArthur nos anos que durariam de 1945 até 1952.

Para apagar toda a mácula causada pelo alinhamento japonês às Potências do Eixo e pensando na integração do Japão em um novo contexto internacional, o GHQ promoveu uma nova Constituição

1. Nomenclatura dada a Guerra do Pacífico, advindo dos ideais japoneses da Esfera de Co-prosperidade da grande Ásia Oriental. A esfera de co-prosperidade tinha como objetivo fazer frente ao expansionismo Ocidental na Ásia, tendo como seu líder o Japão.

2. General Headquarters ou SCAP - Comandante Supremo da Forças Aliadas, título de Douglas MacArthur durante a ocupação do Japão.

para o Japão, onde seriam acrescentados os direitos humanos e a participação política e ativa das mulheres na sociedade. Os anos de ocupação tinham como intenção solapar todo o passado japonês imperialista, expansionista, que apresentava o Japão como grande líder asiático e moderno, em prol de uma remodelização em todos os setores sociais, econômicos e educacionais. Que fosse capaz de extinguir a figura do imperador como divina e irrefutável, assim como afastar toda a estrutura do estado nipônico do xintoísmo, visto como responsável, religiosamente, por tornar os japoneses inigualáveis, conscienciosos do seu destino manifesto para quanto a Ásia.

Tendo os japoneses sido derrotados e sendo tomada toda a sua força militar, levantes diretos aos ocupantes seriam impossíveis. Por esta perspectiva, o Estado Japonês e os líderes políticos presentes na máquina estatal não poderiam tomar posicionamentos conflitantes contra os estadunidenses. Essa não tomada de atitude não pode ser descaracterizada, vista como uma aceitação passional dos japoneses aos estadunidenses ocupantes. O próprio GHQ ficou conhecido pelo governo conservador japonês como “*Go Home Quikcly*” (E. TAKE-MAE, 2002).

Dissociados de suas próprias Forças Armadas e almejando uma integração na política externa, coube ao Japão um debruçamento sobre as questões econômicas e culturais, capazes de reconstruir o arquipélago, inclusive socialmente. As séries de proposições provocadas pelos estrangeiros estadunidenses submeteram não só o governo, mas também a sociedade nipônica balançando os antigos valores construídos historicamente e que serviram de respaldo identitário para uma parcela da população. O solapamento das antigas

estruturas levou a um rompimento com as antigas interpretações de mundo, que, se não fossem reconstruídas, acabariam com aquilo que se conhece como Japão tradicional ou espírito japonês³.

Para a reconstrução da ilha, Célia Sakurai aponta que

As condições históricas da reconstrução do país direcionaram todos os esforços para o trabalho. O patriotismo do pós-guerra se traduziu em concentrar todas as energias naquilo que poderia ser realizado por cada japonês, usando as suas potencialidades para o bem de toda a nação. A ideologia do trabalho como ferramenta para deixar as cinzas e os escombros no passado foi rapidamente absorvida. O orgulho nacional impulsionou os japoneses na direção do desenvolvimento industrial do país. A autoestima foi readquirida com os primeiros resultados e, por sua vez, constituiu-se em novo impulso. A qualidade de vida da população foi melhorando paulatinamente com os progressos na aplicação de novas tecnologias e com a sua exportação. A distribuição relativamente igualitária de renda e investimentos na escolaridade, por sua vez, contribuíram para o sucesso econômico do país como um todo (SAKURAI, 2011, p. 217).

Os anos de 1960 foram capazes de apresentar o desenvolvimento tecnológico japonês com a entrada das Olimpíadas de Tóquio em 1964. A presença tecnológica do Japão deve ser vista não apenas

3. Conhecido como *Yamato Damashii*, o termo “espírito japonês” advém do período Heian (794-1185) e resume as características do povo nativo japonês, em contraponto aos valores encontrados, “reconhecidos” das nações estrangeiras. Já no período Showa (1926-1989), *Yamato Damashii* foi apropriado por nacionalistas que apontaram o espírito japonês como “espírito corajoso e indomável”, ímpar, pertencente ao povo nipônico e desconhecido em toda a Ásia.

como uma perspectiva de desenvolvimento econômico após a guerra. Deve ser lida como uma possibilidade e estratégia geopolítica nipônica, capaz de produzir um *Soft Power*, que, através da globalização, levaria mundo afora outra visão sobre o Japão: um nacionalismo de cunhos comerciais através de uma indústria de automóveis, tecnologias, cultural e de entretenimento.

Ernani Oda, em seu estudo “Discursos Nacionalistas no Japão contemporâneo”, tentou compreender o neonacionalismo japonês no pós-guerra, especificamente nas décadas de 1980 e 1990. Segundo Oda, os japoneses substituíram seu engajamento crítico e político pelo consumo de ficções e fantasias, aparentemente apolíticas e inofensivas. A globalização, verdadeiramente, não imunizaria os anseios nacionalistas e conservadores, e sim colocaria o Japão em outro patamar, de exportador cultural com o *Cool Japan*⁴.

A indústria do entretenimento nipônica, por esta perspectiva, está recheada de símbolos e signos, nomes de personagens históricos, valores morais, éticos e religiosos presentes na cultura japonesa. Longe de serem construções intactas a outras culturas, pois visam a lucratividade e um mercado mais abrangente para além do japonês, essas produções tentam assimilar a eficiência de mercado a valores construídos historicamente pelos dirigentes nipônicos.

4. O título *Cool Japan* define a posição do Japão como uma superpotência cultural, através dos meios de comunicação, segundo as autoridades políticas japonesas. Uma demonstração desse plano econômico estatal através do *Cool Japan*, é que o Ministério da Economia, Comércio e Indústria criou o Escritório de Promoção das Indústrias Criativas para promover produções culturais sob um novo setor estratégico econômico japonês.

Visando os discursos não neutros e não isentos dessa indústria cultural, a análise de *Fatal Frame Based on a True Story* (2001) se torna extremamente importante, pois retoma qualidades avaliadas historicamente como naturais aos japoneses, além de uma ética a ser tomada, cabível excepcionalmente aos nipônicos. Conscientes de seus destinos e decididos a enfrentarem todos os desafios impostos por uma realidade não mutável e questionável, os personagens do game, dispostos a sacrificarem a si mesmos, são capazes da manutenção da ordem e do caos tanto no mundo dos vivos quanto no mundo dos mortos.

O pagamento do *On*, os espíritos malevolentes e a ordem natural social

Definir o “típicamente japonês” foi uma tarefa difícil desde os anos de modernização no Japão, o que veio a partir da Restauração Meiji (1868-1912). Sendo obrigados a abrir finalmente o arquipélago ao Ocidente, os japoneses tentaram assimilar o desenvolvimento político e tecnológico estrangeiro a características espirituais e valores morais construídos no Japão. O lema *Wakon-Yōsai* (espírito japonês e inteligência ocidental), é um dos conceitos chave para a compreensão dessa abertura restrita para o Ocidente. Por esta perspectiva, o que se propõe não é a “ocidentalização de todo”, mas parcial.

Segundo Shuchi Kato em Tempo e espaço na cultura japonesa

O que veio depois disso foi “A Constituição do Grande Império Japonês”, o “Édito Imperial aos Soldados” e o “Édito Impe-

rial à Educação”, e foi o caminho que um Japão evidentemente “moderno” escolheu. Hastearam o lema Wakon Yosai (espírito japonês e inteligência Ocidental), abrindo o caminho para as técnicas ocidentais (país aberto) e restringindo a influência de sua ideologia (país isolado). Esse delicado dispositivo de abertura e fechamento das fronteiras basicamente não mudou depois da derrota e da ocupação, da guerra fria e do alto nível de crescimento (KATO, 2012, p. 233).

Para Kato, o Japão sempre foi um país com tendências isolacionistas, conforme seus próprios medos e anseios. A difícil criação de um espírito nacional foi facilmente incutida por um espírito local de vilarejos e da comunidade pequena (*mura*), onde estão inseridos os sujeitos (KATO, p.249, 2012).

Para retomar o “tipicamente japonês”:

Uma das soluções encontradas pelos japoneses para encontrar o “tipicamente japonês” é a procura do que as histórias locais contam. Muitos empenham-se em encontrar no local aquilo que, no âmbito nacional, já não se consegue perceber com tanta clareza. Ao fazê-lo, procuram esquecer que nenhuma cultura é imutável e nem alheia a trocas, é permanentemente dinâmica (SAKURAI, 2011, p. 282).

Segundo a antropóloga Ruth Benedict, existem especificidades enquanto a cultura japonesa que não podem ser encontradas em outras culturas. Estes fatores podem ser localizáveis nos âmbitos dos direitos e deveres dos homens e como eles interpretam essas obrigações.

O *on* é uma dívida que precisa ser paga, mas no Japão todos os pagamentos são considerados como pertencentes a toda uma outra categoria. (...) Para eles o débito primordial e sempre presente que se denomina *on* está a mundos de distância do tenso e ativo pagamento nomeado numa série de outros conceitos. O débito de um homem (*on*) não constitui virtude, o pagamento o é. A virtude começa quando ele se empenha ativamente no mister da gratidão (BENEDICT, 1972, p. 99).

As produções da indústria cultural japonesa estão altamente envolvidas com os deveres promovidos pelo *on*, pelo espírito japonês e as suas ligações para com a sociedade, além de uma espécie de ética e moral japonesas, descritas cuidadosamente no *bushido*⁵.

Os direitos e deveres do *on* podem ser facilmente localizáveis no xintoísmo, considerada religião nativa japonesa. Já que reforça as obrigações dos indivíduos para com o Estado, a família, os mortos e a comunidade, o xintoísmo marcha para além de um norteador de uma doutrina religiosa: é um instrumento normativo, que pretende a manutenção da ordem e da normalidade social entre o mundo dos vivos e dos mortos.

Os *Onryō*, fastasmas malevolentes (no japonês *yūrei*), são frutos da quebra desse *on*, já que o falecimento de sujeitos precocemente (vítimas de guerras, assassinatos, doenças e aborto) arrancou destes a felicidade que poderiam ter tido em vida, o que é considerado fruto

5. O *bushido*, código de conduta e ética samurai, escrito por Inazo Nitobe em 1900, teve como ponto de partida elevar o processo de gestação de um guerreiro, que só é guerreiro por ser merecedor deste título. Basicamente o processo de formação de um guerreiro samurai não inclui somente a força física, contando também com uma postura ética e espiritual enquanto a sociedade e aos oponentes.

da normalidade social. O espírito do finado, segundo a crença nipônica, é capaz de retornar ao mundo dos vivos causando calamidades como doenças, má sorte nos negócios e, portanto a infelicidade dos entes queridos.

A relação entre o mundo dos vivos e dos mortos, no Japão, é frequente e constante, como consta não só com a crença nos *Onryō*. Provas desses contatos são os festivais do *Odori*, performados anualmente, a fim de relembrar os que se foram⁶. Desconsiderar essas conexões e os elos construídos social e religiosamente no Japão, é não compreender a importância do *on* como normativo social, regente das relações entre os homens. A fuga do *on* consiste em uma quebra tão brusca da normalidade social que é capaz de influenciar diretamente no cotidiano dos homens, os levando ao estado de calamidade, inclusive para com o mundo do além.

Neste estudo, portanto, serão analisados os discursos presentes no game *Fatal Frame Based on a true story* (2001), buscando-se averiguar como esses discursos do *on* não só alimentam a indústria cultural, assim como projetam uma imagem de como os japoneses devem enfrentar seus problemas, levando em consideração características historicamente consideradas próprias dos japoneses, através do xintoísmo e dos valores do *on*. Para tanto, será necessária uma leitura iconográfica descritiva e resumida, buscando elencar os eventos de maior importância para o enredo, para assim prosseguir

6. *Bon Odori*: festival entre os meses de Julho e Agosto, após o pôr-do-sol, quando os espíritos saem durante a noite. O *Bon Odori* é performado para a celebração da alma dos antepassados.

a uma leitura iconológica, elevando os símbolos aparentes no enredo e seus possíveis significados.

Fatal Frame: based on a true story (2001)

Mafuyu, um jovem jornalista, pesquisador de lendas folclóricas e rituais xintoístas, envolvido em mais um de seus estudos, resolve procurar por um autor desaparecido com seus mesmos interesses de pesquisa, chamado Junsei Takamine. Antes de Junsei desaparecer, seu último paradeiro foi na Montanha Himuro, onde se localizava a mansão Himuro, conhecida anteriormente por seu grande esplendor e onde aconteciam rituais xintoístas curiosos, que despertaram o interesse de Takamine. Convencido de que Junsei e sua equipe de pesquisa ainda se encontravam na mansão Himuro, Mafuyu decide os procurar obstinadamente.

Passadas duas semanas após estes fatos, Mafuyu se dá por desaparecido. Miku Hinasaki, sua irmã, decide o seguir nos locais de sua pesquisa, acabando por descobrir a estranha mansão da família Himuro. Sem pestanejar, Miku adentra a mansão em busca de seu irmão Mafuyu que, segundo flashbacks temporais, foi perseguido dentro da residência por aparições fantasmagóricas.

Tentando resolver os mistérios que cercavam o desaparecimento de Mafuyu, Miku descobre que Junsei Takamine e seus assistentes Tomoe e Ogata, foram perseguidos por fantasmas vingativos que buscavam aprisionar toda a equipe de pesquisadores na mansão. Miku, sozinha, é obrigada a continuar por sua busca, cercada por espíritos fantasmagóricos. Seu único refúgio é uma câmara conhecida

como Câmera Obscura, que, misteriosamente é capaz de capturar fantasmas e os exorcizarem. Percebendo que seu irmão fez igualmente uso desta câmera para defender-se na mansão, Miku a toma em sua legítima defesa. Andando desesperadamente pela residência Himuro, Miku passa a fazer parte de uma realidade muito maior que a si mesma e, de toda forma, preocupante: todas as pessoas que entraram na mansão Himuro foram brutalmente assassinadas por um fantasma de kimono branco, que as perseguia em nome de uma grande vingança. Junsei Takamine e sua equipe foram perseguidos por este fantasma que, tragicamente, os levou a morte.

Durante sua trajetória na casa, Miku encontra as documentações dos pesquisadores que descreviam suas visões fantasmagóricas. O primeiro assistente de Junsei Takamine, Koji Ogata, foi perseguido até a sua morte, tendo seu espírito ficado aprisionado, vagando pela casa Himuro. As notas deixadas por Ogata revelavam uma espécie de maldição que fazia aparecer, em suas vítimas, marcas de cordas pelos membros. Tomoe, assistente de Takamine, tomada por um sexto sentido, pressentia igualmente fantasmas na mansão. Sendo perseguida por Kirie, a garota de kimono branco, também acabou acometida pela maldição das cordas, sendo assassinada seguidamente. Em seus documentos, Tomoe fazia menção ao frio que a mansão exalava. Enquanto era perseguida por espíritos, Tomoe assumia que um fantasma benevolente a cercava, tentando lhe revelar alguma espécie de segredo. Incapaz de qualquer descoberta e abalada pela morte de Koji, Tomoe acaba estranhamente envolvida em toda a tragédia que cercava a mansão, causando a preocupação de Takamine.

Junsei Takamine, envolvido por demais com os mistérios do ritual do estrangulamento que acontecia na casa da família Himuro, acaba por preterir sua pesquisa e relegar seus assistentes. Os documentos deixados para trás por Tomoe, seriam usados por Takamine, em sua pesquisa, de forma inescrupulosa. Junsei decidido a continuar em busca de respostas para seu novo livro é levado a antigas documentações que explicam acerca do ritual de estrangulamento e sobre todos os seus realizadores.

Segundo os documentos deixados pela antiga família Himuro, o Ritual de estrangulamento era realizado em nome da paz e da ordem do mundo dos espíritos. Sendo assim, seria necessário que uma sacerdotisa, recolhida do mundo e de suas concupiscências como uma prisioneira, se tornasse pura para que fosse sacrificada. O seu sacrifício seria o estrangulamento, assim como um destroncamento realizado através de cordas, realizado pelo mestre da família e por sacerdotes incumbidos à essa missão. A pureza cabia não somente a sacerdotisa, mas também ao mestre da cerimônia que deveria performar todo o ritual mascarado, para que a sacerdotisa se esquecesse de seu passado e do mundo terreno no momento de sua morte.

As cordas para o estrangulamento e destroncamento, empapadas de sangue puro da sacerdotisa, seriam levadas ao portal que sela a passagem do mundo dos mortos e dos vivos que se encontrava abaixo da mansão Himuro. Todos os envolvidos com o ritual tinham um triste final, porém necessário, invocados pela necessidade da ordem entre o além e o mundo dos vivos.

Ao descobrir sobre o ritual cuidadosamente discriminado pelos antigos documentos da família Himuro e pelos pesquisadores em

questão, Miku percebe que, todos aqueles que se envolveram com a família Himuro e com os rituais cometidos por ela, estavam desaparecidos, mortos. Segundo documentações encontradas por Miku, outra família estivera envolvida com os mistérios da mansão, sendo esses: Ryozo Munakata, Yae Munakata e Mikoto Munakata. Ryozo Munakata, o patriarca da família, resolveu mudar-se para a mansão por conta de seus estudos. Revelando-se também um estudioso sobre rituais shintoístas, Ryozo pretendia conseguir uma imersão no local de suas pesquisas, se mudando para a mansão, além de contribuir para a melhora da saúde de sua esposa Yae.

Segundo os documentos deixados por Ryozo, sua filha Mikoto passava longos dias brincando com outras crianças de Demon Tag e fotografando a mansão com uma câmera encontrada por ela mesma. Após uma divertida tarde em família, caminhando pela montanha e fotografando, Mikoto desaparece, causando em Yae um desconforto. Yae acreditava que a câmera obscura era a responsável pelo desaparecimento de sua filha, já que a câmera capturava coisas que ambas não viam a olho nu.

Sentindo-se culpada pelo desaparecimento de Mikoto, Yae suicida-se tristemente, fazendo Miku lembrar-se de sua mãe. Segundo as descrições das documentações e as séries de flashbacks, Miyuki Hinasaki, mãe de Miku e Mafuyu, suicidou-se após usar a câmera obscura, único item deixado por sua própria mãe, avó de Miku, quando esta foi adotada pela família Hinasaki. A avó de Mafuyu e Miku era nada menos que Mikoto Munakata, que, após retornar de seu desaparecimento, percebeu que toda a sua família tinha sumido em seu lugar. Responsável pela jovem Mikoto, a família Hinasaki

adotou a garota. Sendo assim, a mansão Himuro fazia com que ambos Hinasaki passassem a descobrir seus passados e a sua relação com o sobrenatural, através de um paradoxo temporal irreparável. Desta forma, por conta da sua consangüinidade e do passado de sua família, Miku e Mafuyu estavam destinados a ver e ter contato com o mundo sobrenatural, irreversivelmente.

Ryozo Munakata, de forma ambiciosa, aceitou o suicídio de sua esposa Yae e o desaparecimento de Mikoto, pretendendo debruçar-se cada vez mais as suas pesquisas a respeito do Ritual de Estrangulamento. Quando conseguiu finalmente colher todas as informações necessárias, descobrindo que o ritual realizado pela família Himuro havia malgrado anos atrás, Ryozo foi assassinado por Kirie e pela fúria advinda do mundo dos mortos, que não havia sido selada.

Miku descobre através dos relatos de sacerdotes e do mestre cerimonial que o malogro do ritual levou ao mal da Calamidade. A Calamidade, segundo os manuais ritualísticos, era o não selamento do mundo dos mortos. Sendo assim, Kirie, a sacerdotisa sacrificada, não tinha conseguido cumprir sua missão, deixando o portal do mundo dos mortos aberto, o que fez com que espíritos passassem a habitar a mansão em busca de amparo.

Segundo os relatos de Kirie e dos sacerdotes, a sacerdotisa havia se apaixonado por um visitante da mansão, prendendo seu coração ao mundo terreno. Com medo de que Kirie falhasse no ritual de estrangulamento, os sacerdotes assassinaram o visitante, escondendo seu corpo e dizendo a jovem garota que seu amado havia fugido. Desconfiando de tamanha façanha, Kirie, prestes a ser destroncada pelo Ritual de Estrangulamento, desejou ver seu amado por mais

uma vez, o que a fez ficar impura para o ritual, já que se comprometia com o mundo terreno. Após a conclusão do ritual e da morte de Kirie, as cordas ritualísticas que serviriam para selar o outro mundo se tornaram ineficazes. O mundo dos mortos ficou aberto desde então, o que fez com que não só Kirie, mas mil trezentos e quarenta e sete espíritos vagassem pela mansão e pela montanha.

O mestre de cerimônia, pai de Kirie, percebendo o estado de calamidade em que se encontravam, assassinou loucamente os sacerdotes e todos os envolvidos com o ritual malsucedido. Descobrimo toda a verdade e os tristes acontecimentos que cercaram a morte da sacerdotisa, Mafuyu deixa uma carta a Miku dizendo que ela é a única responsável por selar o outro mundo e deter Kirie, pois a última havia se tornado um espírito vingativo, capaz de provocar a maldição das cordas a qualquer um que ousasse adentrar a mansão. Convencido de que o fantasma benevolente era a forma de Kirie criança pedindo por socorro em um estranho paradoxo temporal, Mafuyu acreditava que Miku poderia reunir os cinco pedaços de um espelho xintoísta para selar o mundo dos mortos novamente.

Entravado um enfrentamento final entre Miku e Kirie, Miku sela o mundo dos mortos, fazendo com que Kirie voltasse a sua forma amena e não ameaçadora. Entendendo seu papel como sacerdotisa, Kirie se prostra amarrada por cordas em frente ao portal do outro mundo, decidida a cumprir finalmente com seus objetivos.

Com o desmoronar da mansão Himuro, sem que se pudesse perder mais tempo, Mafuyu diz a Miku que não deixará Kirie ficar sozinha pela eternidade, se dispondo a ficar com a garota. Miku parte sozinha da mansão, libertando todas as almas reféns, inclusive a de Kirie.

Fatal Frame Based on a True Story (2001): o on e os discursos da indústria do entretenimento

Fatal Frame Based on a True Story (2001), é o nome dado ao primeiro game da série de *Survival Horror*, *Fatal Frame*, intitulado *Project Zero* ou *Zero* (零 ~zero~) no Japão. Desenvolvido pela empresa de games Tecmo e pelo produtor chefe Makoto Shibata, chegou na América no ano de 2002, estreando no mesmo ano na Europa para as plataformas de Playstation 2 e Xbox. Segundo as pesquisas relacionadas pela *Game Rankings*⁷ e *Game Spy*⁸, *Fatal Frame Based on a true story (2001)*, contou com mais de 80% da aprovação do público, trazendo consigo uma experiência dentre a aventura, o horror e a fantasia.

Procurando não descartar as importâncias culturais e econômicas advindas da indústria do entretenimento e dos *games*, em nome de uma historiografia que ainda relega este tipo de fonte a uma menor importância, a análise do primeiro jogo da série buscará recortar através de uma maneira descritiva os eventos que revelem a importância do *on*, dos direitos e dos deveres dos homens e a sua importância para a realidade.

Fatal Frame Based on a True Story (2001), é um *game* que conta com a posição de câmera afastada, em segunda pessoa. Embora o

7. *Fatal Frame (PS2)*. *Game spy*. Disponível em: < <http://ps2.gamespy.com/playstation-2/fatal-frame/>>. Acesso em: 25 de fev. de 2019.

8. *Fatal Frame*. *GameRankings*, 2002. Disponível em: <<https://www.gamerankings.com/ps2/529305-fatal-frame/index.html>>. Acesso em: 25 de fev. de 2019.

player controle a personagem Miku Hinasaki em um mundo amplo, aparentemente aberto, as escolhas propostas pelos desenvolvedores são direcionadas a partir da narrativa central do game. O *player*, em perspectiva de segunda pessoa, não está sendo diretamente inserido dentro da trama. Está corroborando com os fatos, mas assistindo a história de Miku Hinasaki e de seu irmão Mafuyu, vítima de desaparecimento por causas desconhecidas. Sendo assim, os fatos, os rituais, a Calamidade, o desaparecimento de Takamine e de Mafuyu são inevitáveis. Os conflitos e acontecimentos dentro do *game* são indispensáveis, embora o *player* possa perceber com a leitura dos documentos presentes no jogo e os flashbacks, quais as más tomadas de atitude dos personagens dentro da trama que geraram o estado de Calamidade social.

A realidade criada pelos desenvolvedores do *game* são as realidades e perspectivas dos personagens que podem ser vistas em sua totalidade. Não só o próprio jogador faz as descobertas, quanto os próprios personagens do game percebem o que se sucedia dentro da mansão e quais os seus verdadeiros papéis na trama. O passado e o presente se fundem como em um mesmo tempo. Os antigos personagens são substituídos por novos e o destino dos sucessores é cumprir tudo aquilo que seus antecessores se mostraram incapazes de realizar: o ritual de estrangulamento.

Embora os personagens mostrem diferentes tomadas de decisão e interpretações sobre seus papéis, nada é questionado. Uma espécie de destino está traçado, de forma com que todos conheçam suas obrigações. Desde o seu nascimento, portanto, Kirie estava ciente de que seria a sacerdotisa sacrificada e, por consequência, seu pai seria

seu sacrificador. Kirie aceitava seu papel, até que seu amado visitante infiltrou-se na mansão, desejando viver com ela.

Neste momento é possível perceber que o *on*, o mantenedor das regras sociais, foi quebrado. Se Kirie estivesse neutra ao mundo de fora, certamente o ritual teria dado certo e o mundo do além teria sido selado sem que espíritos vingativos tivessem escapado. Foi a ambição de sacerdotes, pesquisadores e o não comprometimento de Kirie com o *on*, que levou ao estado de Calamidade e somente a des-temida Miku e o sacrifício de seu irmão Mafuyu, em prol da comunidade, foram capazes de restabelecer a normalidade social.

Os personagens, por esta perspectiva, não estão divididos basicamente entre heróis e vilões. A realidade da trama constrói os indivíduos de forma interligada e complexa, natural. Os personagens, colocados dentro deste universo, devem arcar com a realidade de como as coisas são e não como poderiam ser. Para um caminho traçado, não existem alternativas. O ritual deve acontecer, sem que seja indagado. Durante a trama, o que importa não é a dureza do ritual, mas sim o seu sucesso, o que tem relação com a moralidade e a retidão das condutas xintoístas pregadas pelo ritual. A ligação com o *on* e com o mundo espiritual, no Japão, está dada. Reconhecendo os seus papéis sociais, traçados pelo destino e corajosamente aptos a sacrificarem-se cotidianamente, é que todos os indivíduos podem resolver seus problemas em prol do bem social, inclusive para com o mundo dos mortos.

Considerações finais

A análise do game *Fatal Frame Based on a True Story* (2001) buscou verificar a presença do *on*, assim como a aparição de fantasmas malevolentes unicamente advindos da quebra do próprio conceito de direitos e deveres, lidos como naturais do povo japonês e do espírito nipônico.

A não desistência, mas a persistência diante dos objetivos é retomada como característica intrínseca dos personagens do *game*. Como uma metáfora sobre a vida real, é necessário cumprir com todos os direitos e deveres propostos socialmente, levando não só a ordem natural das coisas ao mundo dos vivos como do mundo dos mortos. As qualidades elevadas pelos desenvolvedores do *game* não podem ser unicamente vistas pela perspectiva do passado. Embora a Segunda Guerra Mundial e os demais conflitos bélicos, desastres naturais, sociais e culturais tenham reduzido a ilha às forças externas, estrangeiras, é somente o cumprimento das obrigações e dos deveres os capazes de elevar os indivíduos a um patamar de ordem geral.

As histórias de Miku Hinasaki e Mafuyu Hinasaki podem ser lidas como espelhos da sociedade e dos valores japoneses conquistados e a serem conquistados pelos nipônicos.

Referências bibliográficas

BELLO, Robson S. *O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*. Dissertação (Mestrado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-19122016-103439>>. Acesso em: 2017-08-22.

BENEDICT, Ruth. *A Espada e o Crisantemo*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. *O campo de referência dos videogames: Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do Game*. Dissertação (Mestrado em comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

ISHIKKI, Jaqueline N.; MIYAZAKI, Silvio Yoshiro Mizuguchi. *Soft Power como estratégia de Marketing: a manifestação da cultura pop japonesa no Brasil*. Revista *Estudos Japoneses*. [on-line] Edição 36. São Paulo, 2016, Junho, 2016. Disponível na internet: <<https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/127690>> ISSN: 2447-7125

MASTROCOLA, Vicente M. *Horror ludens. Medo, entretenimento e consumo em narrativas de vídeo games*. São Paulo: Vitus, 2014.

MONTEIRO, Caio et al. *Imersão e medo em jogos de terror: análise das estruturas de áudio e efeitos sonoros no jogo Blindsight*. Revista *SBGames* [on-line]. Edição 10. São Paulo. Anais... São Paulo: Art & Design Track

– Full Papers, 08 setembros 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157736.pdf/>>. ISSN: 2179-2259

NITSCHÉ, Michael. *Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Massachusetts: MIT Press, 2008.

SAKURAI, Célia. *Os Japoneses*. São Paulo: Editora Contexto, 2011.