

## A Construção da Rebelia no Jogo *Persona 5*

Ana Raquel R. Aguiar, Ricardo Jorge de L. Lucas  
 Departamento de Comunicação  
 Universidade Federal do Ceará  
 Fortaleza, Ceará  
 ikbenanar@gmail.com, ricardo.jorge@gmail.com

Glaudiney Moreira Mendonça Junior  
 Instituto UFC Virtual  
 Universidade Federal do Ceará  
 Fortaleza, Ceará  
 glaudiney@virtual.ufc.br

**Resumo**— Esse trabalho busca analisar a construção da rebelia no jogo *Persona 5*, lançado em 2016 no Japão e em 2017 no Ocidente, através de uma análise narrativa e arquetípica. Primeiramente, é feito um estudo de como uma narrativa pode ser construída e que elementos são essenciais. Em seguida, são listados os arquétipos mais importantes no âmbito geral e os mais específicos para esse artigo. Na análise, procuramos responder como o rebelde é apresentado no início do jogo, os momentos em que é mais evidente e se é criada uma imagem positiva ou negativa durante partes do jogo.

**Palavras-chave** - Arquétipo; Narrativa; *Persona 5*; Rebelia

### I. INTRODUÇÃO

Passou-se o tempo de quando jogos eram restritos ao entretenimento e à experiência lúdica. Muitos se adaptaram a outras mídias (quadrinhos, séries, filmes), se tornaram uma forma de tratamento na “gameterapia” (utilização de jogos na área da saúde e reabilitação), além do mercado de trabalho ter crescido com a ascensão dos esportes (esportes eletrônicos).

*Videogames* também estão se tornando cada vez mais um objeto de pesquisa, mas ainda de uma forma limitada. Depois de um levantamento bibliográfico, percebemos que a maioria dos estudos de jogos eletrônicos na academia envolvem os jogadores [1, 2, 3].

Os exemplos mais comuns encontram-se no uso de jogos para a saúde e a educação, mostrando seus benefícios: seu auxílio no desenvolvimento cognitivo de crianças [4], sua contribuição na realização de atividades físicas [5], sua utilização para ensinar algum conteúdo específico, como aprender regras de futebol jogando um *videogame* desse esporte [6].

Porém, alguns trabalhos analisam seu efeito oposto: a relação entre jogos e violência. Muitos estudos da área de psicologia pesquisam se jogos com maior dose de violência podem proporcionar comportamentos agressivos [7]. Com menos frequência, aparecem as pesquisas que relacionam *videogames* e cinema, sobre como as narrativas se conectam e se influenciam, entre outros exemplos [8].

Para além dos estudos de recepção, aparecem estudos específicos sobre jogos e seus gêneros. Esses estudos podem focar em análise comparativa de gêneros de *videogame*, um gênero específico e na comparação dos principais jogos desse gênero. Há até casos de análise de um único jogo, muitas vezes focando em algum elemento (design de personagem, história, estereótipos, música, entre outros).

Este artigo, derivado do estudo [9], encaixa-se no último caso. Será analisado o jogo *Persona 5*, lançado em

abril de 2017. Ele foi escolhido porque, nos últimos três jogos da franquia *Persona*, toda a história era desenvolvida em torno de um tema específico. Em *Persona 5*, esse tema foi a “rebelia”.

O jogo se passa em Tóquio, Japão, onde o jogador interpreta um adolescente do segundo ano do ensino médio que foi injustamente preso por tentar evitar que uma mulher fosse assediada por um político influente. Por causa disso, ele foi expulso da escola antiga em que estudava no interior. Ao ir para Tóquio, em liberdade condicional, vai morar com Sojiro Sakura, dono de um café, e estudar na *Shujin Academy*.

Durante um sonho, o protagonista é convocado a um lugar chamado *Velvet Room*, onde encontra um personagem chamado Igor, que lhe dá acesso a um aplicativo de celular chamado *Metaverse*. No dia seguinte, a caminho da nova escola e, com o colega Ryuji Sakamoto, são enviados a um castelo e, ao adentrar, descobrem que é do professor de educação física deles, Kamoshida.

Pouco tempo depois, descobre-se que esses lugares, chamados *palaces*, são de origem cognitiva e são criados quando há algum desejo e memória corrompidos ou distorcidos. Além disso, se o tesouro desses *palaces* for roubado, uma mudança ocorrerá em seu dono, que assumirá a culpa pelos atos errados que praticou. Com isso, o jogador e outros estudantes formam o grupo intitulado “*Phantom Thieves*”, com o objetivo de acabar com a corrupção da cidade e reformar a sociedade.

O trabalho procura responder algumas perguntas: Que elementos foram utilizados para a construção e o desenvolvimento do arquétipo do rebelde no jogo? Como identificar esse arquétipo na narrativa? Que personagens podem ser considerados rebeldes? Esse rebelde é visto de forma positiva ou negativa ao longo do jogo?

Para isso, o artigo responderá as perguntas através da narrativa e da arquetipia em certas partes do jogo.

### II. ELEMENTOS DA NARRATIVA

A narrativa está presente em todos os momentos da nossa vida. Segundo Porter [10], o ser humano se envolve inconscientemente com a narrativa tão frequentemente e facilmente que se tornou seu direito nato.

A narrativa pode ser construída de diversas maneiras, e o modo que ela é construída afeta as nossas ações e reações. Por exemplo, é mais provável que uma pessoa sinta tristeza ao ouvir “o menino tropeçou e torceu o pé” do que “o menino tropeçou, mas não caiu”.

Um dos métodos mais usados para se elaborar uma história é a estrutura em três atos: começo, meio e desfecho. No começo, introduz-se a história, personagens,

espaço e tempo até o ponto onde se inicia algum conflito; no meio, apresentam-se ações que os personagens fazem para sair do conflito, sendo, normalmente, a maior parte da história; no desfecho, é onde ocorre o embate final, o clímax, o fim do conflito e as consequências que esse conflito causou de forma geral na história.

Para complementar a narrativa, são usadas algumas técnicas, como o suspense e a surpresa [10, p. 57]. A história passa por momentos de alta tensão e de baixa tensão de forma equilibrada, para que o consumidor se interesse pela história, mas sem sobrecarregá-lo com excesso de informação. Em finais de episódios de séries e animações, por exemplo, podem acabar no chamado *cliffhanger*: alguma ação é cortada no meio de sua realização e se torna uma chamada para o próximo episódio, devido ao suspense causado no espectador.

Porter [10, p.13] define narrativa como “a representação de um evento ou de uma série de eventos”. Apesar de não existir um consenso entre autores de que um evento é o suficiente para que se haja uma narrativa, ou se os eventos existentes precisam ser relacionados ou não, uma narrativa precisa de uma história (o que é contado) e um discurso (como esses eventos são contados). No entanto, não importa como a narrativa é construída, esses elementos estão sempre presentes: espaço, tempo, foco em primeira pessoa e personagem.

A escolha do ambiente em que ocorrerá a história é essencial para seu desenvolvimento, mas é preciso tomar cuidado para não entrar em contradição. Por exemplo, em condições normais, não faria sentido dizer que um personagem estava passeando pelo Brasil à tarde para aparecer na China à noite, a menos que alguma justificativa tenha sido dada anteriormente.

Porter [10, p.169] afirma que toda narrativa tem, ao menos, dois mundos: aquele onde os personagens estão e os eventos ocorrem, e aquele onde a narração ocorre. Muitas vezes, o segundo mundo é oculto. Há casos em que esses dois mundos se encontram, e acontece a chamada *metalepse narrativa*.

Em relação ao tempo, é necessário mostrar a diferença entre tempo narrado (*narrated time*) e tempo de narração (*time of narration*) [11, p. 63]: tempo narrado é o tempo da história, enquanto tempo de narração é o tempo que se leva para narrar a história. Por exemplo, um jornalista noticia um sequestro de três horas em uma matéria de dois minutos. As três horas da situação que ocorreu representam o tempo narrado, enquanto os dois minutos usados para explicar a situação representam o tempo de narração.

Para tornar a narração mais dinâmica, são usados elementos temporais como *elipse* (um evento que acontece na história mas não está presente na narrativa), *cena* (a representação do evento dura aproximadamente o mesmo tempo do evento), *aceleração* (uma hora de história contada em cinco minutos, por exemplo), *desaceleração* (cinco minutos de história contados em uma hora) e *pausa* (extremo da desaceleração, onde nada acontece).

Além disso, toda história é contada em uma ordem. Genette afirma que essa ordem é formada por direção, distância e alcance [11, p. 64-65].

A direção sugere se a história está sendo contada “para trás”, do passado (*flashback* ou *analepse*) ou “para frente”,

do presente e futuro (*flashforward* ou *prolepse*), podendo coexistir numa mesma história.

A distância indica se o espaço temporal (geralmente *analepses* e *prolepses*) do trecho em questão se encaixa na narrativa principal. Se sim, é considerada interna, se não, é considerada externa.

O alcance diz respeito sobre o quanto a direção é “esticada”: alcances pontuais cobrem um evento em particular, enquanto alcances completos cobrem um grande e completo período. Por exemplo, há um caso de *analepse* na história onde um personagem precisa explicar o que aconteceu no dia anterior: se o personagem apenas contar como foi seu almoço, seria um caso de alcance pontual; se ele contar o dia inteiro, de quando acordou até quando dormiu, é um caso de alcance completo.

Em relação ao foco em primeira pessoa, Herman e Vervaeck [11, p. 80] dividem os tipos de narradores em duas categorias: nível e envolvimento. Quanto ao nível, o narrador pode ser *extradiegético* (conta a história de um ponto mais distante, observador) ou *intradiegético* (conta a história ao mesmo tempo que se inclui nela). Quanto ao envolvimento, há narradores *heterodiegéticos* (não teve experiência do que está narrando) e *homodiegéticos* (teve experiência do que está narrando).

Ainda há outros pontos para se considerar em relação ao narrador: ele pode ser “*covert*” (evita usar a primeira pessoa e frequentemente faz uso de citações) e “*overt*” (mais uso de paráfrase e se referenciando em primeira pessoa), além de poder ser confiável ou não (*unreliable narrator*), dependendo do quão contraditório parecem ser suas histórias. Um exemplo de narrador não confiável conhecido é o Bentinho, da obra “Dom Casmurro” de Machado de Assis, que narra a história do seu ponto de vista evidentemente repleto de paranoias.

Já os personagens são definidos por Porter [10, p. 230] como entidades humanas ou com a psiquê humana que estão envolvidos na ação, sendo muitas vezes, os autores dessa ação. O autor inclui animais, robôs, extraterrestres e coisas animadas nessa definição.

Field afirma que são justamente as ações que definem o personagem [12]. Mesmo que dois personagens possuam objetivos idênticos, as ações que irão realizar para conquistar seu objetivo podem ser diferentes de acordo com sua personalidade.

Um personagem pode ser raso (sem nenhum desenvolvimento ou profundidade) ou arredondado (com desenvolvimento, profundidade e complexidade em graus variáveis) [10, p. 133], e existem diversas formas de se atribuir profundidade a um personagem. Uma das estratégias mais comuns é o uso de *flashback*, muitas vezes para se entender o motivo de suas ações. Na narrativa “João viu um cachorro atravessar a rua e começou a chorar”, não é possível entender a razão do choro com as informações presentes, porém, em “João viu um cachorro atravessar a rua e se lembrou de seu primeiro cachorro, morto ao ser atropelado por um carro. Daí, começou a chorar”, confere maior sentido à narrativa. Assim, a narrativa do personagem é construída e esse tipo de estratégia é definida como “arco de personagem” [12, p. 51].

Um método mencionado por Seger para tornar os personagens mais realista é o de adicionar paradoxos [13]. É importante lembrar que o ser humano não é perfeito:

todo mundo realiza alguma atitude ilógica, inconsistente e surpreendente com a própria personalidade em algum momento, o mesmo deve ocorrer com os personagens.

### III. ARQUÉTIPOS

O termo “arquetipo” foi popularizado por Carl Jung que o utilizou para definir uma forma humana típica de comportamento. Os arquétipos são um pano de fundo inexpresso e hipotético que possuem valor explicativo em termos psicológicos [16]. Para Jung, o arquetipo é “como um sedimento mnêmico, um engrama<sup>1</sup> (Semon) que surgiu da condensação de inúmeros processos semelhantes entre si. Neste sentido é um sedimento e, com isso, uma forma típica fundamental de certa experiência psíquica que sempre retorna” [17].

Para Christopher Vogle, o arquetipo pode ser utilizado para que seja mais fácil o público reconhecer os personagens como reais, uma vez que se espera esses padrões de comportamento, mesmo que de forma inconsciente. Representa a função que o personagem exerce na história e é uma poderosa ferramenta nas mãos do escritor [18].

O arquetipo pode ser utilizado para causar uma primeira impressão, dar uma ideia ao consumidor da narrativa. Por exemplo, para se criar um personagem que seja o mentor do protagonista, a princípio, se imagina uma pessoa mais velha que vai ensinar todos os princípios ao personagem principal [14, p. 7]. Isso ajuda ao receptor da narrativa a identificar melhor o personagem e entender sua função. O próximo passo é usar a originalidade para evitar que seu mentor se torne um clichê ou para se destacar de alguma forma.

Mark e Pearson [15, p. 103] destacam os arquétipos: herói, fora da lei e mágico, por terem o objetivo comum de se posicionarem contra uma realidade que possui impacto negativo. Enquanto o herói é conhecido por salvar o mundo, o fora da lei viola regras, normas e padrões da sociedade por diversas motivações; e o mágico é o que catalisa as transformações.

Vamos focar no arquetipo do fora da lei, já que é o mais próximo da imagem do rebelde que analisaremos neste trabalho. Este tipo de personagem encontra sua identidade e seus valores fora do padrão convencional de onde nascem e/ou crescem. É comum ele se sentir maltratado ou sem poder por fazer parte de uma minoria rodeada por uma maioria oposta que julga seus valores. Tendo essa diferença, pode surgir um desejo de mudança dos valores predominantes.

O desejo de mudança, no entanto, também está presente no arquetipo do herói, divergindo na percepção que é feita sobre a sociedade entre ambos os arquétipos: “enquanto heróis se identificam com a sua comunidade, foras da lei se sentem profundamente distantes dela” [15, p. 121].

O fora da lei pode ser visto como: vilão, revolucionário, inimigo, deslocado, iconoclasta ou rebelde. Focaremos na figura do rebelde, porém ele não necessariamente faz parte do arquetipo do fora da lei.

Se o rebelde está apenas operando de forma individualista, estamos vendo o arquetipo do explorador (aquele que busca liberdade) em ação. Mas se o rebelde

está pronto para quebrar as convenções ou a lei, então está assumindo o arquetipo do fora da lei [15, p. 128-129].

Porém, é importante ratificar que nem sempre o fora da lei irá em busca do que é bom para a sociedade. Enquanto um rebelde pode ser uma figura positiva, como Robin Hood (do livro homônimo), ou uma figura que precisa se rebelar para sobreviver, como Thelma e Louise (do filme homônimo), o rebelde pode se tornar uma figura negativa, quando seus valores são distorcidos e, em vez de reformar a sociedade, ele pretende destruí-la, como Darth Vader (de Star Wars), sendo chamado de sombra do arquetipo.

Mark e Pearson dividem o fora da lei em três níveis [15]: identificar-se como alguém de fora, que não se encaixa naquela comunidade por algum motivo e dissociar sua imagem daquela comunidade; comportar-se de forma chocante ou disruptiva; tornar-se um revolucionário ou um rebelde.

Alguns conceitos importantes para esse estudo que devem ser levados em consideração para compreender melhor uma pessoa ou um personagem: o “Eu” é a personalidade de cada sujeito e o centro regulador da consciência [20];

A “sombra” pode se opor ao “Eu” e é a parte reprimida e geralmente considerada negativa de nossa mente [20]; a “persona” funciona como uma máscara, forma de se portar diante da sociedade. Ela serve como uma forma de se adaptar aos valores coletivos de um ambiente, os quais o autor chama de psique coletiva [19, 20];

A “*anima*” representa características femininas enquanto o “*animus*” representa características masculinas, porém não se relacionam diretamente com o sexo feminino e masculino.

“*Trickster*” é uma figura que, de acordo com Jung, possui atitudes consideradas “travessas”, até mesmo divertidas, algumas vezes malignas e animais [19, p. 256]. Muitas vezes surge como um “bobo da corte” ou “palhaço”.

### IV. METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi a análise narrativa, na qual selecionamos alguns momentos do jogo para estudar (devido ao longo tempo de jogo e ao volume de informações) e analisar a imagem no rebelde. A princípio, faremos uma descrição do jogo, para que se possa entender como funciona e, após isso, o foco será na relação dele com a rebeldia.

Utilizaremos o levantamento bibliográfico acima durante toda a análise, para que seja mais fácil visualizar os momentos de rebeldia. Escolhemos momentos em que o rebelde aparece de forma mais óbvia ou quando aparece uma mudança de sentido em relação a essa imagem (por exemplo, a figura do rebelde se tornar negativa em parte do jogo).

Antes de tudo, vale diferenciar alguns termos: quando nos referirmos ao termo “persona” de Jung, escreveremos “persona”, quando quisermos falar sobre o termo “persona” utilizado no jogo, usaremos “Persona”. O mesmo ocorrerá com o termo “*shadow*”. Além disso, quando formos comentar sobre o mundo real do jogo (ou seja, a cidade de Tóquio onde o protagonista vive), chamaremos de “mundo real” e, quando precisarmos falar sobre o nosso mundo real, utilizaremos o termo “realidade”.

<sup>1</sup> Traço definitivamente impresso na psique por uma experiência física.

## V. ANÁLISE

A análise foi dividida em quatro momentos de maior relevância para o arquétipo do rebelde: o acordar do rebelde, heróis ou rebeldes, o boicote e o inimigo final.

### A. O acordar do rebelde

Uma voz começa avisando que o jogo possui uma história fictícia e qualquer semelhança com a realidade é uma coincidência, e finaliza perguntando se o jogador está de acordo com isso. Ao concordar, é dito que existe um contrato e, logo adiante, essa voz contextualiza esse contrato e sua missão: “o mundo não é como deveria ser, é cheio de distorções, e a ‘ruína’ não pode mais ser evitada. Aqueles que se opõem ao destino e desejam a mudança... De tempos em tempos, eles eram chamados de *Tricksters* (Malandros). Você é o *Trickster*... Agora é hora de se erguer contra o abismo da distorção”.

Poucas cenas depois, descobre-se que o protagonista foi preso por um crime que não cometeu. Enquanto tentava salvar uma mulher de um homem bêbado que era um político influente, foi acusado pelo político de tê-lo agredido. Agora, o protagonista vai para Tóquio em liberdade condicional para viver sob a tutela de Sojiro Sakura, dono de um pequeno café na cidade. Caso ele se comporte bem durante um ano, sua sentença será revogada.

Certa parte da história é focada na visão que as pessoas possuem do protagonista, devido a sua prisão. Por exemplo, a escola que o aceitou ficou relutante com a sua matrícula. Sojiro percebe o comportamento hostil que o jovem recebeu (Figura 1).



Figura 1. Reação de Sojiro quando percebe o comportamento hostil direcionado ao protagonista [23].

Podemos entender como essa situação é séria quando se descobre que a lei japonesa se tornou mais rígida para jovens devido a casos de assassinatos realizados por pessoas de dez a quinze anos [20, p. 390]. Mesmo o crime de agressão não se encaixando no grupo das ofensas mais sérias: homicídio, assalto, estupro e incêndio [20, p. 373], a sociedade japonesa é extremamente punitiva em relação aos criminosos e, segundo a ICVS de 2000, boa parte da população (48%) acredita que a prisão seria a melhor forma de reduzir a criminalidade entre jovens [21, p. 174], em vez da liberdade condicional que o protagonista está tendo.

No primeiro dia de aula, o personagem principal conhece Ryuji Sakamoto, um colega da mesma escola, malvisto por todos devido a uma briga com um dos professores, e ambos vão juntos à escola. No entanto, eles acabam entrando acidentalmente em outro mundo,

chamado *Metaverse*, e acabam sendo capturados por *Shadows* (Sombras), seres que vivem lá. Eles encontram com um professor da escola, Kamoshida (com quem Ryuji brigou), mas ele está com um olhar diferente. Nesse caso, essa é a *Shadow* de Kamoshida. O suposto professor então se intitula rei de um castelo e os alunos são seus escravos.

Para poder escapar do castelo e das *Shadows*, eles precisam liberar suas *Personas* e, para isso, precisam se impor. No caso do protagonista, ele procura ajudar Ryuji de todas as formas possíveis, e quando Sakamoto está perto de ser executado pelas *Shadows*, uma voz pergunta: “é isso que você quer que aconteça” ou “você se arrepende do que fez naquele dia (fazendo referência a sua prisão)”. Ao dizer que não se arrependeu, essa voz pede para que o protagonista “jure está disposto a performar todos os atos sacrilégios pela própria justiça”. O protagonista demonstra expressões de dor e, quando surge uma máscara em seu rosto, ele precisa arrancá-la à força. Sua expressão facial é semelhante ao da Figura 2, com as chamadas azuis ao seu redor. O protagonista está com uma roupa diferente da que estava antes, e atrás dele está uma criatura chamada Arsene (Figura 3).



Figura 2. Expressão do protagonista [23].



Figura 3. Criatura Arsene [23].

É importante lembrar que a série *Persona* é bastante influenciada pelos conceitos de Jung. O diretor do jogo, Katsura Hashino, afirma que “o núcleo da série é um mundo alternativo, a sombra da sociedade humana” [24], fazendo analogia ao arquétipo da Sombra. Nesses mundos alternativos, as *Shadows* viram demônios e, quando derrotadas, voltam ao seu dono (a pessoa que reprimia o comportamento), dando-lhe novos poderes e tornando-se a sua *Persona*.

Quando o jogador batalha contra os guardas, é mostrado que Arsene é sua *Persona*. Essa *persona* vem do conceito junguiano, que a define como algo que cobre o indivíduo, como uma máscara [20, p. 36].

Segundo Hashino, “os personagens neste jogo, através de pura força de vontade, irão destruir aquilo que sufoca as pessoas na sociedade de hoje e, novamente, deixá-las acorrentadas no lugar” [25]. Ou seja, todos os personagens vão se rebelar contra alguma coisa, em grau maior ou menor, e o primeiro caso que vemos é o do personagem principal.

O protagonista entra em conflito com os valores de Kamoshida, o rei do castelo. Ele vê a execução de Ryuji e dele como injusto e decide impedir. Para isso, ele precisa romper com a psique coletiva e lutar pelo que acha correto. Tanto que, a partir desse momento, Arsene começa a acordar dentro dele, e só é liberado quando a máscara no rosto do personagem principal é arrancada à força.

A máscara nesse caso é uma representação literal da *persona*: quando arrancada, ela quebra qualquer relação que tinha com a psique coletiva, caracterizando o arquétipo do fora da lei, como dito anteriormente. A dificuldade de retirar a máscara, e o sangue no rosto que aparece depois, representam a resistência de se afastar dessa psique, dos valores que são impostos, bem como uma “reação” a valores da psique coletiva com os quais não concorda. Por exemplo, alguém se sente isolado dentro de uma comunidade por ser considerado diferente, estranho, não aceito. O sangue representa a dor de julgamento e humilhações de outras pessoas de dentro da psique coletiva. Tanto que Arsene só aparece depois que a máscara é retirada, porque é quando está “livre” (quando ele diz que é a alma rebelde que reside no protagonista, significa que ele sempre existiu, só esperou o momento de aceitá-lo para se tornar evidente).

O jogador utiliza essas *Personas* para derrotar inimigos denominados *Shadows*, que são consideradas “como uma falha pessoal (‘gafe, deslize’), sendo atribuída à personalidade consciente como um defeito” [19, p.258]. A diferença entre a *sombra* e a *persona* é que a primeira é escondida de todas as formas, é reprimida de maneira nada saudável e que podem atrapalhar o desenvolvimento psicológico.

No jogo anterior, *Persona 4* (Atlus, 2008), as *Shadows* se tornavam mais fortes quando seu “dono” negava que são parte deles, e, a partir do momento em que seu dono as aceita, elas se tornavam *Personas* e batalhavam junto com o personagem. Em *Persona 5* é semelhante, porém a liberação da *Persona* acontece quando o dono aceita seu “lado rebelde”.

Isso acontece com todos os personagens jogáveis do jogo, mas a razão de se rebelarem é diferente. Essa rebeldia, porém, acaba os unindo a ponto de formarem um grupo chamado *Phantom Thieves* (Ladrões Fantasmas), que busca acabar com a corrupção dos adultos através de uma “*change of heart*” (mudança do coração), fazendo-os se arrependerem e confessarem seus crimes. Essa mudança só é possível caso o grupo roube o tesouro dos *palaces* desses adultos (no caso de Kamoshida, era um castelo uma vez que ele se enxergava como um rei) e derrote a sua *Shadow*. É importante ressaltar que essa *Shadow* não pode morrer, pois ela representa os desejos de seu dono. Caso isso ocorra, a pessoa perde seus desejos – incluindo o desejo de viver, causando um “*mental shutdown*” (desligamento mental) e, conseqüentemente, sua morte.

## B. Heróis ou rebeldes?

Sempre que os *Phantom Thieves* destroem um *palace*, começam uma busca para encontrar um próximo alvo. Com a ajuda de um aliado, Mishima, surge um site chamado *Phantom Aficionado Website*, ou simplesmente *Phansite*, que possui um fórum no qual várias pessoas comentavam seus problemas e pediam ajuda ao grupo. Esses problemas variavam de uma briga com o namorado até a perseguição de uma pessoa. Depois de uma decisão unânime, eles escolhem uma mensagem que tenha o nome completo da pessoa problemática e partem em busca de mudar o seu comportamento.

Para isso, eles vão a um lugar chamado *Mementos*, um *palace* coletivo. Morgana, um dos membros do *Phantom Thieves*, explica que as pessoas que têm *palaces* individuais são as com desejos extremamente distorcidos. *Mementos* é o lugar onde se combate *Shadows* de indivíduos com distorções menores. É um *palace* gigante em forma de metrô, e Morgana possui o objetivo particular de ir até o ponto mais fundo de *Mementos*. Se torna também um ótimo lugar para a equipe treinar e ganhar experiência.

O *Phansite* possui também uma enquete criada por Mishima na qual as pessoas respondem se acreditam na existência dos *Phantom Thieves*. Inicialmente, a porcentagem é muito pequena (cerca de 6%) porém muda pouco tempo depois, após o segundo *palace* ser concluído, quando o personagem Goro Akechi é introduzido. Akechi é um jovem detetive que ficou famoso entre os japoneses. Quando um dos apresentadores de um programa de TV pergunta o que ele acha sobre os *Phantom Thieves*, ele responde: “acredito que eles deveriam ser julgados em tribunal”, pois “isto está distante de justiça”, porque eles estão fazendo o papel da lei. O detetive também questiona a forma como essa mudança brusca de comportamento (*change of heart* no jogo) ocorre (ainda desconhecida pois não se sabe sobre o *Metaverse*), mas ele acredita que não se pode mudar o comportamento de uma pessoa forçadamente.

Nesse momento, Akechi se torna o antagonista da história, pois faz o grupo se questionar sobre as ações que realizam. A questão se intensifica quando o protagonista, que estava na plateia, é abordado pelos entrevistadores e dá uma opinião a favor do grupo. Nesse momento, Ryuji, revoltado, afirma que se a polícia conseguisse punir os corruptos, os *Phantom Thieves* não precisariam existir. No Japão da realidade, a mídia chama a atenção para a falta de ação policial, bem como do fato de a polícia não controlar o aumento da criminalidade do país, e com o complemento das frequentes notícias sobre crimes que ocorreram, a descrença dos japoneses na polícia só se fortaleceu [22].

A princípio, o grupo se vê como os heróis que realizam o trabalho que outros não conseguem, além de se encaixarem na construção convencional do herói, que é “alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade” [26, p. 138]. No caso, o que foi perdido foi o direito de liberdade do protagonista, considerando que ele foi preso, e o que está faltando é a justiça e a punição das pessoas corruptas. Os japoneses do jogo, por outro lado, começam a vê-los como criminosos, devido à entrevista do Akechi, que sugere a possibilidade de estarem forjando esses

crimes para ganhar fama. No *Phansite*, a enquete é atualizada para “você acredita que os *Phantom Thieves* são justos?” e os resultados positivos não chegam a 20%.

A porcentagem começa a aumentar à medida que mais casos são resolvidos, mesmo a opinião do detetive não mudando. E essas *changes of heart* causam outro impacto: o jogo se passa perto da época de eleições, e essas ações dos *Phantom Thieves* fazem a população desacreditar na polícia. Sendo assim, um político, Shido Masayoshi (o mesmo que fez o protagonista ser preso no início da história) se aproveita do momento e faz uma campanha política com base nessa descrença para ganhar votos.

### C. O boicote

Com a popularidade do grupo, eles se tornam um problema para o plano de Shido. Para resolver isso, ele planeja uma forma de acabar com a imagem positiva do grupo. Isso culmina na morte de um dos seus supostos aliados, o diretor da *Shujin Academy*, Kobawakawa. Um *mental shutdown* é provocado enquanto ele está no meio da rua, caminhando para uma delegacia, e um caminhão o atinge. Na escola e na internet, surgem comentários como “bem feito para ele que escondia os abusos de Kamoshida” e “queria que os *Phantom Thieves* fossem atrás da polícia e dos políticos”.

Esse caso faz o grupo pensar se suas ações são corretas e se essa morte teria ocorrido caso eles não tivessem mudado o coração do Kamoshida. Surge a reflexão de estarem se tornando uma autoridade do mesmo tipo que estão combatendo.

De acordo com Camus, o rebelde “não é só o escravo contra o mestre, mas também o homem contra o mundo de mestre e escravo”. O grupo não pode fazer tudo o que quer, porque a liberdade total vai de encontro aos ideais do rebelde [27, p. 282]. A própria questão de os *Phantom Thieves* quererem que os seus alvos confessem os crimes cometidos é também uma forma de lembrar que ninguém pode fazer tudo o que quer, porque se for errado, será punido. Numa situação de liberdade total, não haveria nenhum problema com as atitudes dos donos dos *palaces*, afinal eles estariam livres para fazerem o que quiser.

Enquanto isso, Sae Nijima, promotora encarregada pelo caso, acredita que o grupo é o culpado pelos *shutdowns*. Essa convicção aumenta depois do caso de Okumura, dono de uma grande franquia de *fast food* e um dos alvos dos *Phantom Thieves*. Quando o CEO tem um *shutdown* em uma conferência transmitida nacionalmente, até os próprios *Phantom Thieves* questionam se fizeram algo de errado, mesmo repetindo os mesmos passos dos últimos quatro *palaces*. Sae segue acreditando na sua hipótese, enquanto Akechi sugere a possibilidade de uma terceira pessoa estar fazendo isso.

A morte de Okumura causa um grande impacto na visão do povo sobre os *Phantom Thieves*. Se antes do ocorrido 92% das pessoas achava o grupo justo, essa porcentagem cai para menos de 30%. As opiniões começam a mudar bruscamente, com comentários do tipo: “eles não são heróis, são assassinos”. Os *Phantom Thieves* percebem que foram incriminados pelo verdadeiro assassino e, numa situação semelhante à do protagonista no início do jogo, levaram a culpa por algo que não fizeram.

A reação do grupo em relação às respostas do público mostra como eles se veem como heróis, porque “enquanto o herói quer ser admirado, o fora da lei se satisfaz sendo temido” [28, p. 124]. Além disso, é importante ressaltar que o herói, assim como o rebelde, age quando vê uma injustiça, a diferença é que a ação do herói surge da raiva, enquanto “se a injustiça é ruim para o rebelde, não é porque contradiz com a eterna ideia de justiça, mas porque perpetua a hostilidade silenciosa que separa o opressor do oprimido” [27, p. 281]. A injustiça que o herói combate ocorre, muitas vezes, com um terceiro, enquanto na rebeldia, “é porque falsidade, injustiça e violência são parte da condição do rebelde” [27, p. 383].

Akechi, por outro lado, pediu que as pessoas não relacionassem o assassinato ao grupo imediatamente, pois não sabia se eles eram os culpados. Dias depois, ele se reúne com os estudantes para mostrar evidências de que o detetive sabe que eles são os *Phantom Thieves*. Ele ainda mostra o aplicativo no celular, provando que ele pode ir ao *Metaverse*. Ele propõe um acordo com o grupo para que eles mudem o coração de uma pessoa, Sae Nijima, desde que essa seja a última missão deles.

Esse plano acaba se revelando uma armadilha para capturar os membros do grupo, e é nesse momento que voltamos para o presente, quando o protagonista se encontra drogado na prisão. Depois de detalhar toda a história para Sae, ela sai da cela e Akechi aparece, mostrando sua verdadeira personalidade e, aparentemente, matando o protagonista, às ordens de Shido. O suposto homicídio é descrito pela polícia como suicídio e vira notícia na mídia.

O protagonista, no entanto, não morre pois o grupo, percebendo que Akechi não era confiável, elaborara um plano para fazê-lo acreditar que matou o protagonista: ir ao *Metaverse* sem o Goro perceber, o que fez com que ele matasse um espectro do personagem principal. A própria emboscada da polícia feita no *palace* foi prevista por eles e o grupo fingiu surpresa.

Enquanto isso, a popularidade de Shido aumenta cada vez mais, agora que os *Phantom Thieves* não representam mais uma ameaça. Os estudantes, contudo, descobrem que o político é o responsável por todos os incidentes que ocorreram (incluindo a morte da mãe de Futaba, um dos membros do grupo) e vão atrás de roubar seu tesouro antes das eleições.

Akechi, em certo momento, percebe que foi enganado e vai atrás do grupo no *palace* de Shido. Descobre-se lá que Akechi é o filho bastardo de Shido e que ele faz isso para ser reconhecido por ele e depois matá-lo. Ele ainda complementa que é o responsável por todos os *mental shutdowns* que ocorreram, incluindo o de Okumura. Akechi, em resumo, se tornou a sombra do rebelde, apresentando um comportamento malvado e criminoso [28, p. 129]. Além disso, “o fora da lei negativo, então, prospera em organizações que permitem lucro e competição que pesa mais que qualquer tipo de valor ou senso de responsabilidade social e no então presente perigo que hostis aquisições vão destruir a identidade (e, assim, a alma) de empresas saudáveis” [28, p. 127].

Goro faz parte do grupo criminoso que busca eleger Shido a todo custo, além de possuir a imagem do bem-sucedido e popular jovem detetive. Quando os *Phantom Thieves* aparecem e se tornam um risco para a missão de

Shido e, acima de tudo, começam a ter uma disputa ideológica com Akechi e o detetive começa a perder, Goro fica enfurecido, sem entender como o grupo poderia ser melhor que ele. Além disso, a conversa dá a entender que Akechi teria uma motivação semelhante a dos *Phantom Thieves* (buscar a justiça), mas sua vida de rejeição e solidão fez com que sua visão de justiça fosse distorcida.

Logo após a luta, o espectro de Akechi aparece e revela que Shido ia matá-lo logo após as eleições. Ao perceber que o político o vê como um fantoche, o Akechi real luta com o espectro e ajuda os estudantes a avançar, indo atrás de Shido, mesmo isso resultando em sua morte. No final da vida, ele conseguiu se rebelar contra o pai e sua imagem de fantoche.

O grupo dessa vez anuncia suas ações em vídeo, que vai ao ar para todo o Japão, acusando Shido por tudo o que ocorreu. O político faz uma conferência de emergência depois do ocorrido, mas o povo que antes o ovacionava já não sabe em quem acreditar. Quando Shido ganha as eleições, ele confessa tudo o que fez no suposto discurso de vitória.

#### D. O inimigo final

Descobre-se então um inimigo na parte mais profunda de *Mementos*. O verdadeiro inimigo seria a população, aquela que virou as costas para o jogador mesmo tendo acreditado fortemente em suas atitudes anteriormente. O inimigo possui a forma do Santo Graal (Figura 6) e é fortalecido pela inércia e preguiça das pessoas, que desejam ordem e autoridade ao ponto de não pensarem por conta própria. É importante ressaltar que “a estrutura diegética do rebelde é construída em torno de uma investigação dos possíveis significados da figura ‘honra’ na ordem simbólica de uma cultura infundida com covardia, apatia, negação, interesse próprio, pragmatismo e hipocrisia” [29, p. 211].



Figuras 6. O inimigo Santo Graal [30].

A luta do grupo apresenta-se contra a hipocrisia, a covardia (tanto própria, que acordou as *Personas*, quanto da sociedade) e o interesse próprio (especialmente comparando o uso de poder dos *Thieves* com o de Akechi, por exemplo). A apatia seria um dos problemas que o grupo procura combater nesse último *palace*, onde ou o povo é indiferente com as injustiças que ocorrem, ou não é motivado o suficiente para lutar por mudanças.

O Graal une *Mementos* com o mundo real e, a princípio, derrota o grupo, fazendo com que o povo se esqueça deles, ou seja, é como se eles nunca tivessem existido. O protagonista aparece no *Velvet Room*, onde descobre que Igor, com quem conversava durante todo o jogo é, na verdade, o Graal disfarçado. Ele propõe um

acordo com o protagonista: o mundo voltaria ao normal, os *Phantom Thieves* seriam ovacionados, mas o povo não pensaria por conta própria. O jogador pode aceitar, terminando o jogo com um final ruim, ou recusar para continuar jogando.

Ao recusar, o protagonista vai atrás dos outros membros do grupo, que também estão no *Velvet Room*, e restaura a vontade de se rebelarem, fazendo com que eles acreditem na sua capacidade de derrotar o Graal e mudar o pensamento da população. Depois que todos se reúnem novamente, o verdadeiro Igor reaparece e revela: Morgana foi criada por ele com a missão de encontrar o *Trickster* para que este possa impedir os planos do Graal, que na verdade é um deus. Por fim, completa com uma frase: “revolução não pode ser feita com humanos indolentes”.

Ao reaparecerem no mundo fundido, com as roupas de *Phantom Thieves*, algumas pessoas começam a lembrar deles e elas se tornam a esperança do grupo. O grupo consegue derrotar o Graal, mas sofre dificuldades quando o inimigo se transforma em Yaldabaoth, a forma divina (Figura 7). Eles só conseguem vencê-lo quando a sociedade começa a acreditar que eles são capazes de ganhar essa batalha, o que só é possível graças a Mishima, que convence o povo. Durante a batalha, é importante ressaltar que o vilão sempre lembra da posição do protagonista.



Figuras 7. Último inimigo Yaldabaoth [30].

Entretanto, o protagonista ainda foi para a prisão por causa dos crimes cometidos enquanto grupo (entrada indevida, por exemplo), e isso ocorreu pelo fato de ele já ter uma ficha criminal (como estava na condicional, ele não poderia cometer nenhum delito em menos de um ano). Segundo o Código Criminal Japonês, as acusações criminais são feitas apenas depois de considerar aspectos como idade da pessoa, circunstâncias do crime e potencial para reabilitação [31, p. 247-248], por isso a ficha criminal foi um agravante para a sentença – um menor potencial para reabilitação.

No entanto, o protagonista ameniza a punição pois confessou os delitos cometidos, e isso é algo que a sociedade japonesa considera tão importante ao ponto de haver casos de sentenças reduzidas porque o condenado confessou que realizou o crime [31, p. 257].

Algo importante a se levar em consideração é o fato de o personagem principal ter sido o único dos *Phantom Thieves* a ser preso e, numa conversa com a Sae, dá a entender que uma das razões disso ocorrer foi para proteger seus colegas de grupo, ou seja, sacrificando sua mínima liberdade por seus amigos. Pelos conceitos de Campbell, isso o consolida como herói [26, p. 141].

Ele fica na prisão juvenil por dois meses, graças a amizade que conseguiu com a vítima do assédio de Shido, conseguindo fazer com que ela contasse a verdade, fazendo a justiça retirar da ficha o crime que ele nunca cometeu. O jogo finalmente termina com o protagonista retornando à sua cidade, após o ato heroico e rebelde de salvar o mundo.

## VI. CONCLUSÃO

Vimos que há uma mistura entre os arquétipos do herói e do rebelde durante todo o jogo, ambos aparecendo simultaneamente ou alternadamente. O grupo se vê como heróis, mas com traços de rebeldia, a polícia sempre os vê como rebeldes, e o povo considera-os inicialmente como foras da lei, depois como heróis, foras da lei novamente e, por fim, heróis.

Os *Phantom Thieves* são heróis rebeldes e, por isso, são vistos positivamente ou negativamente de acordo com o grupo de pessoas: quem eles ajudam, ao quebrar as leis, os vê como heróis, e quem busca o cumprimento das leis ou é afetado pelas atitudes dos *Thieves* os enxerga como vilões. Situação semelhante a Robin Hood, que era visto como um herói para os pobres e como um rebelde perigoso para o rei.

No jogo, a rebeldia acaba sendo vista de forma mais positiva, porque é sempre reforçada como a força que libertou as pessoas e que salvou o mundo. Ainda assim, ela foi vista de forma negativa, em especial quando o povo via os *Phantom Thieves* como rebeldes sem causa.

Esse artigo finaliza ressaltando a figura do herói rebelde e apontando um possível aprofundamento sobre suas características: Quais as principais diferenças entre ele e o herói convencional? Seria o rebelde mais heroico, afinal? O que é necessário para ser considerado um herói rebelde? Esperamos que tais perguntas sejam respondidas em trabalhos futuros.

## REFERÊNCIAS

- [1] G. P. T. da Silva, F. J. P. Pimenta e A. R. Trinta G, “A relação entre jogador e ambiente virtual: uma análise comparativa entre *The Witcher 3: Wild Hunt* e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*”, Anais do XVII SBGames – Simpósio Brasileiro de Jogos Eletrônicos e Entretenimento Digital, Foz do Iguaçu, Paraná, 2018.
- [2] E. da P. Santos, G. M. Mendonça Junior, “Contribuição de Múltiplas Escolhas para a Imersão do Jogador em *Undertale*”, Anais do XVII SBGames – Simpósio Brasileiro de Jogos Eletrônicos e Entretenimento Digital, Foz do Iguaçu, Paraná, 2018.
- [3] D. L. Costa, M. F. O. Baffa e A. F. V. Machado, “Emoção e Desempenho de Jogadores de E-Sports: Um Estudo Piloto”, Anais do XVII SBGames – Simpósio Brasileiro de Jogos Eletrônicos e Entretenimento Digital, Foz do Iguaçu, Paraná, 2018.
- [4] D. Ramos; N. Rocha; M. Luz; D. Silvestrin; D. Schmaedech. “O uso de jogos eletrônicos para o exercício das habilidades cognitivas: relato de uma experiência no Ensino Fundamental”. SJECC, 2014. Disponível em: <[http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod\\_seminary\\_submission/trabalho\\_82/trabalho.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_82/trabalho.pdf)>. Acesso em: 05 jul. 2019.
- [5] A. Staiano; A. Abraham; S. Calvert. “Adolescent exergame play for weight loss and psychosocial improvement: A controlled physical activity intervention”. *Obesity: a research journal*, 2013. Disponível em: <<https://doi.org/10.1002/oby.20282>>. Acesso em: 05 jul. 2019.
- [6] M. Finco; A. Fraga. “Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal”. *Motriz*, 2012. Pp. 533-541. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/motriz/v18n3/a14v18n3>>. Acesso em: 05 jul. 2019.
- [7] J. Sherry. “The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis”. *Human Communication Research*, 2001. Pp. 409-431. Disponível em: <<https://academic.oup.com/hcr/article-abstract/27/3/409/4554758>>. Acesso em: 05 jul. 2019.
- [8] C. Scolari. “Narrativas Transmídia: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção de mídia contemporânea”. *Parágrafo*, 2015. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/291/0>>. Acesso em: 05 jul. 2019.
- [9] A. R. R. Aguiar, “A Construção da Imagem do Rebelde: uma análise do jogo *Persona 5*”. (Graduação em jornalismo) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo, Fortaleza (CE), 2018. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/35614>>. Acesso em: 25 ago. 2019.
- [10] A. Porter, “The Cambridge Introduction to Narrative”. Reino Unido: Cambridge University Press, 2008.
- [11] L. Herman e B. Vervaeck. “Handbook of Narrative Analysis”. Estados Unidos: University of Nebraska Press, 2001.
- [12] S. Field. “Screenplay: the foundations of screenwriting”. 4. ed. Estados Unidos: Delta, 2005.
- [13] L. Seger. “Creating Unforgettable Characters: A Practical Guide to Character Development in Films, TV Series, Advertisements, Novels & Short Stories”. Estados Unidos: Holt Paperbacks, 1990.
- [14] T. Horak. “Story Telling in Video Games: a study on leveraging activity”. 2011. Disponível em: <http://www.tobiashorak.com/assets/Tobias-Horak-Interactive-Storytelling.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2019.
- [15] M. Mark e C. S. Pearson. “The Hero and The Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes”. Estados Unidos, McGraw-Hill, 2001.
- [16] H. Pinheiro. “Psicologia Junguiana: uma Introdução”. Fortaleza: Editora Dummar, 2019.
- [17] C. G. Jung. “Tipos Psicológicos”, *Obra Completa*, 5ª ed., Petrópolis: Vozes, 2012.
- [18] C. Vogler. “A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores”, Tradução: Pete Rissatti. São Paulo: Editora Aleph, 488 p., 2015.
- [19] C. G. Jung. “Os arquétipos e o inconsciente coletivo”. *Obra Completa 9/1*, 8ª ed., Petrópolis: Vozes, 2012.
- [20] C. G. Jung. “O Eu e o Inconsciente: Dois Escritos sobre Psicologia Analítica”, *Obra Completa 7/2*, 24ª ed. Petrópolis: Vozes, 2012.
- [21] D. T. Johnson. “Crime and Punishment in Contemporary Japan”. In: *Crime and Justice*, Vol. 36, No. 1, Crime, Punishment, and Politics in a Comparative Perspective. Estados Unidos: JSTOR, pp. 371-423, 2007.
- [22] K. Hamai; T. Ellis. “Crime and criminal justice in modern Japan: From re-integrative shaming to popular punitivism”. In: *International Journal of the Sociology of Law*. Estados Unidos: Elsevier, pp. 157-178, 2006.
- [23] RabidRetrospectGames. “PERSONA 5 Gameplay Walkthrough Part 1 ENGLISH (PS4 Pro)”. Vídeo do youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Typ1WD3WWBs>>. Acesso em: 02 jul. 2019.
- [24] Z. Kotzer. “The Creator of Persona on Life, Japanese Culture, and The Unconscious”, *Kill Screen*. Disponível em: <<https://killscreen.com/articles/the-creator-of-persona-on-life-japanese-culture-and-the-unconscious/>> Acesso em: 02 jul. 2019.
- [25] S. Romano. “Persona 5 is a game about attaining freedom: Attain the freedom you haven't had living in the real world”. *Gematsu*, 2014. Disponível em: <<https://gematsu.com/2014/02/persona-5-game-attaining-freedom>>. Acesso em: 02 jul. 2019.
- [26] J. Campbell “O poder do mito”. São Paulo: Palas Athena. 1990.
- [27] A. Camus. “The rebel: an essay on man in revolt”. 1ª international edition. Estados Unidos: Vintage Books. 1991.
- [28] M. Mark; C. S. Pearson. “O Herói e o Fora-da-lei: Construindo Marcas Extraordinárias usando o Poder dos Arquétipos”. 2ª ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2012.

- [29] J. C. Mckelly. “Youth Cinema and the Culture of Rebellion: Heathers and the Rebel Archetype”. In: J. D. Slocum. *Rebel without a cause: approaches to a maverick masterwork*. Estados Unidos: State University of New York Press, pp. 209-216, 2005.
- [30] Omegaevolution. “Persona 5 - Final Boss (Merciless Mode)”. Vídeo do youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KyjquCsn0Ds>>. Acesso em: 02 jul. 2019.
- [31] A. Prasol. “Modern Japan: Origins of the Mind. Japanese Traditions and Approaches to Contemporary Life”. Estados Unidos: World Scientific Publishing, 2010.