

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E EDUCAÇÃO**

LEON CANABARRO DE SOUZA

**O POTENCIAL DE VIDEOGAMES NO ESTUDO DE HISTÓRIA: NOBUNAGA'S
AMBITION E A HISTÓRIA DO JAPÃO (1534 – 1603)**

Caxias do Sul

2019

LEON CANABARRO DE SOUZA

**O POTENCIAL DE VIDEOGAMES NO ESTUDO DE HISTÓRIA: NOBUNAGA'S
AMBITION E A HISTÓRIA DO JAPÃO (1534 – 1603)**

Monografia apresentada como requisito para aprovação na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II do curso de Licenciatura em História na Universidade de Caxias do Sul.

Orientador: Prof.: Dr. Eliana Rela

Caxias do Sul

2019

RESUMO

Frente à falta de informações sobre história do Japão nos livros didáticos brasileiros, e consequentemente na rede de ensino do país, este trabalho discorre sobre o potencial de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* como um acesso alternativo ao assunto, possibilitado pela expansão do conceito de fontes advinda da História Cultural. O estudo faz uso de Análise de Conteúdo para avaliar três coleções de livros didáticos presentes no PNLD de 2017, abordar mecânicas, junto a conceitos, eventos e personagens históricos no jogo e, por fim, confrontar as informações apresentadas pelo título analisado com seus equivalentes historiográficos. Com isso, o trabalho pondera sobre o quão pertinente é o jogo como porta de acesso informal ao recorte de 1534 a 1603 da história japonesa. A partir deste olhar sobre livros didáticos e uma produção cultural que se vende como sendo parte de uma “série simulação histórica”, a pesquisa resulta em um incentivo a pensar o valor de jogos para a introdução de conteúdos de História, bem como um alerta para suas imprecisões e liberdades visando sua função como entretenimento interativo.

Palavras-chave: História do Japão. Videogame. História. Livro Didático.

ABSTRACT

Faced with the lack of information about the Japan history in Brazilian didactic books, and consequently at the teaching network at the country, this paper discusses the potential of *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* as an alternative access about the subject matter, made possible by the expansion of the concept of sources from the Cultural History. The study uses Content Analysis to evaluate three didactic books collections presents at PNLD of 2017, address mechanics, along with concepts, events and historical characters in the game and, at last, confront the presented information by the analyzed title with its historiographical equivalents. With this, the work ponders how pertinent the game is as an informal gateway to the cut from 1534 to 1603 in Japanese history. From this look at didactic books and a cultural production that is sold as a part of a “historical simulation series” the research results in an incentive to think about the value of games for the introduction of History content, as well as a warning for its inaccuracies and freedoms for its function as interactive entertainment.

Key-words: Japanese History. Videogame. History. Didactic Book.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	JAPÃO NO LIVRO DIDÁTICA.....	15
2.1	JORNADAS.HIST – HISTÓRIA.....	15
2.2	HISTÓRIA.DOC.....	22
2.3	HISTÓRIA MOSAICO E CONSIDERAÇÕES GERAIS.....	27
3	MECÂNICAS DE NOBUNAGA’S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE E CONCEITOS PRESENTES NELAS.....	32
3.1	CONTEXTO.....	32
3.2	O JOGO.....	33
4	EVENTOS E AGENTES HISTÓRICOS NO JOGO.....	43
5	CONCLUSÃO.....	54
	REFERÊNCIAS.....	56
	APÊNDICE A – COLEÇÕES ANALISADAS.....	58
	APÊNDICE B – JAPÃO NOS LIVROS DAS COLEÇÕES.....	59
	ANEXO A – MAPA COMPLETO.....	60
	ANEXO B – COLHEITA PRÓSPERA.....	61
	ANEXO C – FOME.....	62
	ANEXO D – CONTATO COM OS EUROPEUS.....	63
	ANEXO E – JESUÍTAS.....	64
	ANEXO F – NASCIMENTO.....	65
	ANEXO G – MAIORIDADE.....	66
	ANEXO H – FALECIMENTO.....	67
	ANEXO I – REVOLTA.....	68

1 INTRODUÇÃO

A presente monografia parte de uma análise de como os livros didáticos brasileiros usados nos anos finais do Ensino Fundamental abordam a história do Japão, em especial o período entre os séculos XVI e XVII. A partir disso, pretende-se analisar o potencial de jogos eletrônicos como um material didático alternativo.

Para tal abordagem foram selecionadas três coleções de livros didáticos que trouxessem de forma explícita no seu sumário títulos que apontassem a presença de conteúdo sobre história do Japão. Todas, por sua vez, constavam na lista de livros didáticos aprovados na avaliação do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) de 2017, que teve como objetivo listar os livros que seriam disponibilizados para solicitação por parte de escolas da rede federal, estadual, municipal e distrital para posterior uso em sala de aula por turmas do Ensino Fundamental.

Durante a década de 1990 e anos 2000, houve uma “invasão” da cultura japonesa no Brasil. Seja por meio de animações, cinema, quadrinhos ou jogos, o brasileiro passou a ter acesso e consumir essas produções culturais nipônicas, principalmente os mais jovens. Como ocorre com qualquer produção cultural, essas passaram a influenciar o público.

Na última década, em particular, os jogos tiveram um grande aumento de popularidade, ao ponto de quase todo jovem em centros urbanos ter tido ou continuar tendo contato com alguma das inúmeras plataformas de jogos lançadas, uma vez que até mesmo um celular é capaz de rodar certos títulos. Dessa forma, os videogames passaram a fazer parte do cotidiano dos alunos das instituições educacionais, nos mais variados níveis, do Ensino Fundamental ao Superior.

Nos anos mais recentes, em especial, tem-se observado uma maior distribuição no mercado ocidental de obras que, em algum grau, tratam ou referenciam a história do Japão na sua temática, desde jogos que misturam a mitologia do arquipélago a eventos reais, até jogos focados em recriar eventos verídicos e inserir o jogador no contexto da época a ser tratada.

Através de jogos como *Genji: Dawn of the Samurai* e *Samurai Warriors*, aos quais eu tive acesso durante o início da adolescência, meu interesse por História foi despertado, em especial a história do Japão.

Durante minha vivência como aluno de Ensino Fundamental e Médio, as menções ao Japão nas aulas de História limitaram-se à participação do país na Segunda Guerra Mundial, sendo que até nesse sentido foi uma abordagem superficial, sempre dando destaque para o confronto no lado ocidental do conflito.

Mesmo o Brasil sendo o país com a maior concentração de imigrantes e descendentes de japoneses, fora o Japão, a história japonesa não é abordada no ensino tradicional brasileiro. Numa perspectiva que busca uma abordagem menos eurocêntrica da História, recortes como o Japão do período *Sengoku* (1467 – 1573) e *Azuchi Momoyama* (1573 – 1603) ganham a possibilidade de serem trabalhados.

Uma parte importante do trabalho do professor de História está na seleção de recortes temporais a serem trazidos para a sala de aula, entretanto muitos profissionais da área se prendem a abordagem do livro didático para fazer tal seleção. Acredito que voltarmos um olhar para os jogos que se passam em certos períodos históricos pode ser uma alternativa válida para trabalharmos temáticas que se encontram suprimidas nos livros didáticos e para trazer o conhecimento de forma mais convidativa para os alunos.

Almejo com este projeto contribuir ao debate do ensino que busca se desvencilhar do eurocentrismo tradicional, visando assim uma democratização dos recursos para o ensino de História.

O escopo selecionado para este trabalho é o ensino de história do Japão por meio dos videogames, mais especificamente um estudo do recorte 1534 – 1603 d.C. a partir do videogame *Nobunaga's Ambitions: Sphere of Influence*. Este jogo, do gênero de estratégia em turno, foi produzido pela empresa Koei Tecmo Games Co., LTDA, lançado no ocidente em 2015 para as plataformas PlayStation 3, PlayStation 4 e computadores de mesa.

A seleção desse recorte se deu devido à frequência com que essa temática, dos períodos *Sengoku* e *Azuchi Momoyama*, é referenciada nas produções. Romances, filmes, peças de teatro, jogos, animações e quadrinhos trazem cenários, eventos, samurais, daimiôs (figura similar ao senhor feudal europeu) e personagens históricos desse período.

A partir dessas produções, esses dois períodos, junto com a Revolução Meiji no século XIX, passam a ser os recortes temporais da história do Japão mais trazidos aos olhos do grande público. Embora, em alguns casos, acabem sendo retratados apenas como período *Sengoku*, ou Japão Feudal.

Além da frequência com que o recorte histórico selecionado é referenciado nas produções culturais das últimas décadas, é válido atentar para os acontecimentos do período em si.

O conflito entre clãs e seus daimiôs já estava ocorrendo no contexto desse recorte. É nesse meio que surgiu a figura de *Nobunaga Oda*, uma das personalidades mais conhecidas e polêmicas do processo de unificação do Japão, já que através dele e de seu sucessor *Hideyoshi Toyotomi* a unificação das quatro ilhas principais do arquipélago foi alcançada.

Ainda durante esse recorte, acontece o primeiro contato entre europeus e o povo nipônico. Com isso abriu-se uma relação entre os mercantilistas europeus e os clãs japoneses, o que devido ao contexto do conflito interno do Japão possibilitou a adoção do uso de armas de fogo por parte dos exércitos dos clãs.

Além da entrada de armas de fogo, outro resultado desse contato ocidente-oriental foi a propagação do catolicismo no território japonês. A longo prazo, isso causou conflitos entre cristãos e budistas, visto que o Budismo já era uma religião estabelecida por todo território. Esse conflito religioso acarretou em uma perseguição aos cristãos durante a regência de *Toyotomi* no final do século XVI, atingindo seu ápice no episódio que ficou conhecido como “Os 26 Mártires do Japão” (1597). Essa “inquisição” se estende até anos finais do século XVIII.

Após o fim desse recorte ocorre o fechamento político-econômico do Japão para com o ocidente, estabelecido pelo Xogunato Tokugawa. Isso impede influências vindas de fora, preservando a tradição cultural própria do país até meados do século XIX, quando ocorre o fim do xogunato e reabertura do Japão durante a Revolução Meiji (1868).

Embora seja um recorte de 69 anos, o que em uma visão historiográfica é um período curto de tempo, podemos observar uma sequência de eventos que, além de resultar na unificação do Japão, afetaram o país durante os séculos posteriores.

Mesmo sendo um período importante para os japoneses e o Brasil tendo a maior concentração de descendentes destes fora do Japão, nossa rede de ensino não provê acesso a essa temática no ensino básico, como dito anteriormente, o que aliena formalmente esses indivíduos da história do seu povo e da origem do país de onde vieram seus familiares. Durante o Ensino Fundamental e Médio não tive acesso a nenhum recorte da história do Japão se não sua participação na Segunda Guerra Mundial, reduzindo toda a historiografia desse povo a coadjuvante ao lado do Eixo. Para minha frustração, durante o ensino superior ainda não tive acesso por parte do curso a essa temática.

Por parte dos livros didáticos aos quais tive acesso durante a minha formação na rede de ensino básico, a abordagem era reduzida a verbetes de leitura opcional de um parágrafo no canto da folha, quando ocorria. Dessa forma eu, e acredito que outros alunos também, fomos deixados sem acesso fácil a essa informação histórica.

É alarmante ver um país como o Brasil, que se caracteriza por sua miscigenação, negligenciar o ensino de história de povos que o compõe, como asiáticos e africanos, embora esse último tenha ganhado certo espaço nos últimos anos, mesmo que mínimo se compararmos com o tempo utilizado com Grécia Antiga, Império Romano e Idade Média.

Nesta produção procuro dar enfoque à análise de como o jogo *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* se apresenta ao jogador, aborda e representa o recorte temporal. Não buscarei investigar o “como usá-lo” em sala de aula, visto que não teria como pôr em prática com uma turma e analisar a efetividade, e visio evitar abordagens na forma de palpites e “achismo”.

Não visio com esse projeto reformar ou substituir o uso do livro didático por parte dos professores, mas sim analisar uma forma alternativa para que os alunos tenham acesso a essa informação histórica ausente no currículo tradicional.

A questão norteadora com a qual esse trabalho se orienta é “Mediante a escassez de abordagem da história do Japão nos livros didáticos, qual seria o valor do uso de jogos para facilitar o acesso a essa informação?”.

O objetivo central nos próximos capítulos será investigar o potencial do uso de jogos eletrônicos como um acesso a recortes históricos a partir de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* e a história do Japão. Para isso, analisaremos a abordagem do assunto nos livros didáticos brasileiros e, posteriormente, analisaremos como o jogo se apresenta ao jogador, aborda e representa o recorte temporal de 1534 à 1603 d.C.

A metodologia se pauta por meio da análise de como é apresentado o recorte histórico de 1534 à 1603 do Japão, que abrange os últimos anos do período *Sengoku* e todo o período *Azuchi Momoyama*, nos livros didáticos brasileiros de história, quanto espaço e qual olhar o assunto recebe. Serão analisadas três coleções do Ensino Fundamental presentes na lista de livros didáticos aprovados na avaliação do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) de 2017, sendo eles: História.doc (Calainho et al., 2016) da Editora Saraiva Educação, Jornadas.Hist – História (Panazzo; Vaz, 2015) da Editora Saraiva Educação e História Mosaico (Vicentino; Vicentino, 2016) da Editora Scipione.

Com base no referencial teórico e experiência com o *game Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, irei analisar o seu potencial como forma de se ter acesso ao recorte histórico em questão, uma vez que ele não é abordado na rede de ensino tradicional brasileira.

Primeiramente, foi necessário selecionar os objetos de análise para o projeto, começando pelos livros didáticos. Para a seleção das coleções, priorizei livros aprovados na avaliação da PNLD de 2017. Tendo essa delimitação em mente, foram selecionados livros que indicassem a abordagem da temática. Após esse passo, foram selecionadas as três coleções que mais evidenciassem essa abordagem e fossem acessíveis para consulta.

Com os livros escolhidos, foi necessário decidir qual jogo seria analisado. Uma vez que o primeiro requisito para seleção do jogo foi o recorte histórico selecionado, havia três

títulos para serem utilizados no projeto, sendo eles *Nioh*, *Samurai Warriors 4: Empires* e *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*. Mesmo sendo jogos conhecidos do autor, foi necessário escolher apenas um para analisar, devido à limitação de páginas da monografia.

Embora os três títulos contemplem o período selecionado no projeto, pertencem a gêneros distintos e possuem características próprias, seja na forma de controlar, estilo ou narrativa. Portanto, não foi possível um requisito geral como utilizado para os livros. Para cada jogo deixado de lado, houve uma reflexão inicial sobre suas características próprias.

Nioh se trata de um jogo de ação ambientado nos anos finais (1600 – 1603) do período *Azuchi-Momoyama*, misturando personagens históricos com mitologia e folclore japonês, mas foi descartado devido a uma questão de acesso. Os combates apresentados para o jogador dentro do jogo são pensados para serem exigentes com o domínio dos comandos, o que se torna uma barreira ao acesso do conteúdo histórico.

Se “dificuldade de jogar” foi o motivo de corte de *Nioh*, por outro lado a razão de não utilizar *Samurai Warriors 4: Empires* foi sua abordagem. O título, também de ação, reúne dezenas de personagens históricos do recorte temporal escolhido para esse projeto, porém possui certa romantização dos conflitos e relações entre os mesmos, caindo em estereótipos e transformando os personagens em arquétipos clichês, às vezes infantis.

Por *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* se tratar de um jogo de estratégia, trazendo na sua divulgação a informação de que se trata de uma reconstituição dos conflitos dos períodos *Sengoku* e *Azuchi Momoyama*, pareceu ser a escolha mais apropriada. A decisão foi reforçada ainda pelo fato de que ele não se limita a replicar combates, como *Samurai Warriors*, mas também apresentar todo um contexto histórico do período.

Esse projeto apoia-se, conceitualmente, na História Cultural, que foi a responsável pela expansão do conceito de fonte histórica. Uma abordagem positivista ou materialista não permitiria olhar para uma produção fictícia, como um jogo de videogame, seja pela restrição de fontes a documentos oficiais dos teóricos positivistas ou pelo foco no modo de produção do Materialismo Histórico. Com a História Cultural, apresentam-se novas abordagens do conceito de fontes, expandindo-o para além dos escritos oficiais, abraçando a literatura, cinema, teatro, música, relatos orais, imprensa e, mais recentemente, games, uma vez que se trata de uma produção histórico-cultural. Como aponta Barros (2005, p.126), Doutor em História Social, no artigo *A História Cultural e a Contribuição de Roger Chartier*:

[...] abre-se a estudos os mais variados, como a “cultura popular”, a “cultura letrada”, as “representações”, as práticas discursivas partilhadas por diversos grupos sociais, os sistemas educativos, a mediação cultural através de intelectuais, ou a

quaisquer outros campos temáticos atravessados pela polissêmica noção de “cultura”.

Depois de analisar os livros no tocante a abordagem do recorte histórico em pauta neste projeto, foi feita uma análise de como o jogo selecionado o aborda. Para isso, a análise se dividirá em dois momentos.

Em um primeiro momento, o foco dado ao jogo será no tocante a como o jogo se apresenta para o jogador, como são os seus menus de navegação, mapa, ou seja, tudo o que o jogador percebe visualmente e mecanicamente no jogo.

Por seguinte, será tratada a questão acerca da narrativa, sendo tanto pelos eventos apresentados na jogatina, missões impostas ao jogador ou pelos personagens representados na obra. Para essa análise de obra x historiografia, partiremos de uma visão inicial de que o jogo não apresenta um reflexo dos fatos, mas sim uma representação com séculos de distância dos acontecimentos narrados. Além disso, sendo um produto japonês que passa a ser exportado para o mundo todo, é de se esperar que ele exponha uma narrativa que o Japão se sente confortável em divulgar.

Santos (2014, p.14) aponta, ao buscar referência no linguista Roman Jakobson, que “Jakobson define dois polos que se localizam entre a mensagem (o conteúdo dos jogos): o da recepção e o da emissão”. Assim como exposto anteriormente, esta pesquisa não lidará com o âmbito da recepção, uma vez que não será abordado o uso do videogame e seu efeito no jogador, mas será dado foco ao jogo e sua mensagem.

Devido à enorme quantidade de opções de clãs que o jogo disponibiliza para a escolha do jogador, optou-se pelo foco da narrativa na perspectiva de alguns personagens históricos. Iniciando com *Nobunaga Oda*, que dá nome à obra e inicia a unificação do Japão, e depois seu general *Hideyoshi Toyotomi*, que a conclui, e *Ieyasu Tokugawa*, que dará início ao xogunato e fechará o país nos próximos dois séculos.

Ao final deste trabalho, busca-se uma avaliação do potencial do jogo na perspectiva de porta de acesso para o recorte temporal em questão. Essa avaliação partirá da pergunta: Se uma pessoa não teve acesso ao conteúdo na rede de ensino, *Nobunaga's Ambition* se apresenta como uma fonte de informação válida?

O ensino de história do Japão é uma das áreas mais precárias no sistema educacional brasileiro, por vários fatores, um deles pode ser observado já na introdução de “O Japão na Era Meiji: quando o distante se torna próximo”:

Poucos lugares parecem tão longínquos para os brasileiros quanto o Japão. Não é de se estranhar, portanto, que tão pouco seja dito sobre esse lugar durante a vida escolar. Na verdade, qualquer referência a esse país só é levantada quando se torna inevitável – como quando se trata da trágica participação japonesa na segunda Grande Guerra. (CRÉ, SARRAFF, LACERDA, 2011, p.1)

Essa fala traz o fator da distância como contribuição para a não abordagem sobre o Japão. Embora seja um fator, acreditamos que vale o alerta de que não se trata apenas uma questão de distância, pois segundo Reichert (2012, p.129) “o que as escolas brasileiras chamam de ‘história geral’ é pouco mais que a história europeia, em detrimento do resto do mundo.”, o que configura um interesse didático eurocentrista em vez de uma “história geral”, a qual as instituições de ensino brasileiras se propõem a abordar. Dando ênfase principalmente para a história da Europa Ocidental, especificamente na região da França e Inglaterra. Em soma à distância, pode-se citar que “Como nada é ensinado sobre o resto do mundo, é fácil concluir que ele não tem nada digno de interesse.” (REICHERT, 2012, p.131).

Devido a essa ausência do conteúdo sobre história do Japão no ensino brasileiro, é necessário que voltemos nossos olhos para outras possibilidades de tornar o acesso a essa informação algo ao alcance dos alunos, ou qualquer indivíduo que anseie por tal conhecimento. Assim, este projeto busca analisar a potencialidade do videogame, a partir do game *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, como porta de acesso primário à história do Japão.

Desde sua origem, os videogames têm uma forte relação com o imaginário de quem os experimenta, seja por narrativas fantasiosas ou falta de recursos para representar aquilo que se pretende ilustrar, a fim de causar a imersão do jogador ao mundo e “realidade” que o jogo quer passar. Essa característica do videogame dialoga de forma coesa com a fala de Telles, Pós-Doutor em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), e Alves, Pós-Doutora em Jogos Eletrônicos e Aprendizagem pela Universidade de Turim, que, ao citarem Bregman, dizem que “A educação histórica passou a ser compreendida como algo que se dá dentro e fora da instituição escolar e para a qual contribuem, definitivamente, a mídia, a memória, e o imaginário.” (2015, p.176).

Um dos principais aspectos dos jogos eletrônicos é a interação através de ambientes simulados. Sobre isso podemos ver que “A principal contribuição dos jogos digitais que oferecem simulações históricas é superar as limitações a que o raciocínio é submetido quando expresso, unicamente através de um suporte textual...” (TELLES; ALVES, 2015, p.176). Ou seja, o jogador imerso em um cenário histórico podendo interagir com o mundo apresentado a ele pelo jogo, mediante dificuldades características da época e tendo que lidar com essas

situações com o que se tinha a disposição naquele momento, mas ao mesmo tempo deixando o jogador tomar decisões que não fazem parte do *script* do jogo, permitindo que ele possa interagir com esse mundo ao qual o foi apresentado, criando assim “empatia e a compreensão sobre um determinado contexto histórico” (TELLES; ALVES, 2015, p.176).

Para localizarmos historicamente o surgimento da franquia *Nobunaga's Ambition* na história dos videogames, podemos partir da divisão dos principais períodos da história dos games apresentada por Aranha (2004) e referenciada por Zanolla (2010), Pós-Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pela Universidade de São Paulo (USP), em seu “Videogame, Educação e Cultura”. Essa divisão se daria como:

Projetos e experimentos iniciais (1940/1969); surgimento dos computadores de jogos e a disseminação dos jogos eletrônicos (1970/1979); popularização do PC e o *crash* dos jogos eletrônicos (1980/1984); renascimento dos computadores de jogos eletrônicos (1985/2002). (Zanolla, 2010, p.47 – 48)

Nessa divisão os autores apresentam o entrelaçamento da história dos videogames, embora chamando-os de “computadores de jogos”, com a história dos computadores em si. Vale a reflexão de que a autora, ao chamar os aparelhos de “computadores de jogos” ao invés do termo “videogame”, acaba por reforçar, mesmo que involuntariamente, uma noção de tabu e inferioridade ao mesmo, como se o termo “videogame” o reduzisse a um mero brinquedo, uma forma inferior de mídia.

Ainda nessa divisão, podemos incluir a série *Nobunaga's Ambition* como uma franquia que permeia os dois últimos períodos apontados pela autora, nascendo no período do *crash* de 1983 e sendo continuada através das próximas décadas, tendo seu título mais recente lançado em novembro de 2017. Ponto de forma sucinta o que veio a ser conhecido como o “*crash de 83*”, tratou-se de uma consequência de uma série de decisões administrativas arriscadas por parte da empresa americana *Atari*, a saturação de consoles e jogos somados a falta de controle de qualidade dos jogos produzidos por desenvolvedores independentes e empresas terceirizadas no ocidente, e a ascensão dos computadores pessoais, que resultou na perda de credibilidade e grande enfraquecimento do mercado de games americano. Este episódio durou de 1983 até 1985, momento em que se destacou a empresa japonesa *Nintendo* devido ao controle de qualidade rigoroso sobre quaisquer jogos feitos por ela, empresas terceirizadas e desenvolvedores independentes.

Ao discorrer sobre a história dos jogos eletrônicos, Zanolla (2010) não se aprofunda no tópico, mas menciona a intenção dos primeiros investimentos no desenvolvimento de videogames, durante o primeiro período (1940/1969) como uma forma de impulsionar o

aperfeiçoamento de tecnologias de armazenamento de dados (Zanolla, 2010). Sobre o segundo período, abordará a evolução dos elementos dos jogos que passaram a romper a relação de causa e efeito dos primeiros jogos, vista no jogo *Pong* da *Atari*, inserindo então elementos visuais e de narrativa, além de uma figura central nos jogos, pela qual o jogador vivenciaria a experiência da jogatina, um protagonista, tal qual o *Pac Man* exemplificado pela autora.

Podemos observar uma mescla desses elementos no surgimento da franquia *Nobunaga's Ambition* através do seu primeiro jogo “*Nobunaga no Yabō*” lançado em 1983. O jogo apresentava um mapa em 2D bem rudimentar, representando regiões do Japão, a jogabilidade era feita através de textos que deveriam ser digitados pelo jogador e a narrativa buscava retratar batalhas históricas japonesas do período *Sengoku*. Além do jogo em si, sua distribuição também carrega as características de sua época, lançado apenas no Japão para computadores pessoais, exemplificando o efeito do “*crash*” do mesmo ano.

Vale observar que o segundo título da franquia teve seu lançamento em 1986, durante o quarto período que, de acordo com Zanolla (2010) ao citar Aranha (2004), caracterizou-se pela revisitação das empresas a seus títulos já publicados, começando assim a produção de sequências para seus títulos bem-sucedidos. Esse seria o primeiro título da franquia a vir para o ocidente, também sendo lançado para todos os principais consoles no mercado.

Com essa breve contextualização, podemos perceber que a franquia *Nobunaga's Ambition*, assim como os games como um todo, é uma produção cultural, sendo uma obra que nasce e se vê moldada de acordo com seu tempo, contexto e mundo em questão. Mesmo que a temática central e estilo de jogo se mantenham presentes em quase todos os jogos da série, as limitações técnicas e a forma como o jogo se apresenta ao jogador mudam de acordo com as tendências do mercado de jogos e a mentalidade do público que pode vir a ter acesso ao título, além da própria evolução tecnológica.

Vale apontar também, de acordo com Lange e Rela (2013), que o jogo, sendo um produto cultural, com autoria por trás do seu desenvolvimento, tem em vista e/ou pressupõe o perfil do possível consumidor de seu conteúdo. Dessa forma, já se espera algumas características do jogador em potencial, três delas já podendo ser destacadas de início: 1) Interesse no recorte histórico, uma vez que o jogo se compromete e se vende sob a proposta de representar acontecimentos da história japonesa; 2) Conhecimento da língua inglesa, sendo esse o idioma escolhido para a versão do jogo comercializada no ocidente; 3) E devido à faixa etária do jogo ser para adolescentes, pode-se supor que se espera certa noção sobre conflitos bélicos.

Diante do que foi mencionado, no primeiro capítulo discorreremos sobre as coleções de livros selecionadas. O foco será direcionado à análise sobre quais recortes são contemplados nas mesmas e o espaço dado à abordagem do recorte temporal selecionado anteriormente.

O segundo capítulo será dedicado a analisar a apresentação do jogo. Tratará de sua interface e mecânica, como ele se apresenta ao jogador por meio de menus, opções de ação, dinâmicas de jogo e mapas. Ou seja, todo o suporte visual e elementos da partida.

O terceiro capítulo tratará sobre os eventos, personagens e narrativa que o jogo aborda durante sua execução. Também analisará a relação jogo x historiografia, comparando os eventos do jogo com seu equivalente de acordo com a historiografia produzida sobre o recorte selecionado.

2 JAPÃO NO LIVRO DIDÁTICO

Para a análise da abordagem dada à história do Japão nas coleções selecionadas (Apêndice A), primeiramente será tratado sobre como os livros pertencentes às mesmas são organizados, a fim de facilitar a identificação do espaço reservado ao recorte em questão. Em seguida, veremos quais episódios da história nipônica são contemplados nos volumes analisados e de quais formas, seja em texto, menções, exercícios, indicações de conteúdo externo, etc. Para essas duas etapas organizaremos o capítulo em subtítulos, um para cada coleção.

Em um terceiro momento, após encerrarmos os três subtítulos para uma visão micro das coleções, faremos uma relação das abordagens e analisaremos as mesmas de uma perspectiva macro.

2.1 JORNADAS.HIST – HISTÓRIA

Escrita por Maria Luísa Vaz e Silvia Panazzo, a coleção se apresenta como voltada a auxiliar o aluno a alcançar os objetivos do ensino de acordo com a Comissão Internacional de Educação para o Século XXI. Aponta também algumas habilidades a serem exercitadas, sendo elas a leitura, pesquisa e escrita histórica, tal qual a interpretação, relação, comparação, síntese e discussão. A coleção se propõe a abordar os temas através de textos acessíveis, em conjunto a imagens, fontes e exercícios, os últimos pensados para a relação e reflexão dos períodos trabalhados e a realidade atual do aluno.

Cada livro da coleção é dividido em oito unidades, que por sua vez são divididas em capítulos, sendo que a quantidade destes varia entre as unidades.

O quadro a seguir (Quadro 1) compila o conteúdo apresentado no livro, destacando a página na qual a informação aparece, momento do livro, o texto, o recorte histórico do Japão, o tema central, uma descrição geral da abordagem do texto e pontos que teriam enriquecido a abordagem, porém não estão presente na publicação.

Quadro 1 – Jornadas.Hist – 6º Ano

Página	Tipo	Título	Recorte	Assunto	Contempla	Faltas
149	Texto principal	Japão	Pré-história	Geografia	Distribuição e surgimento da geografia da região	

				Primeiros povos	Surgimento dos primeiros habitantes e modo de vida	
			300 a.C.	Surgimento da Agricultura	Relação entre a engenharia de celeiros para armazenagem e a que será usada em templos e palácios	Que povo estava fazendo isso?
150		Artesanato	Pré-história	Utensílios rudimentares	Uso de vasos de cerâmicas e utensílios de madeira e ossos	
				Metalurgia	Uso do ferro para ferramentas e armas	Não entra na organização da sociedade
		Séc. I d.C.	Uso do bronze em peças religiosas e por chefes como exemplo de poder			
		Hábitos e Crenças	Séc. III a.C. à III d.C.	Xintoísmo	Crença nos <i>Kami</i> (divindades), mais atenção dada à vida do que ao pós-vida, e oferendas	A abordagem passa a ideia de que essa religião deixou de ser cultuada
					Sepultamento	
				Indicação de diferenças sociais devido a objetos em certas sepulturas		
Aldeias camponesas			Foco no cultivo de arroz e criação de bicho-da-seda	Ainda não aprofunda a explicação sobre a sociedade		
			Chefes administravam as tarefas			
			Rivalidade entre aldeias dominantes e dominadas			

151		Intercâmbio entre Japão e China	Séc. III d.C.	Rainha Himiko	Autoridade sobre parte das aldeias. Contexto no qual se dá o contato com a China	Por ser um texto de parágrafo único, nenhum tópico é aprofundado, deixando a abordagem como uma informação jogada
			Séc. VII d.C.	Escrita	Desenvolvimento a partir dos ideogramas chineses	
	Saiba Mais	Os Japoneses no Brasil	Séc. XX	Imigração	Expectativas dos imigrantes e regiões para onde foram destinados	Texto não menciona o motivo de emigrar do Japão para o Brasil, mas entende que seria destoante do recorte do capítulo como um todo
					Aumento da imigração e ampliação das áreas de atuação pelos descendentes	
			Séc. XXI	Influência da presença japonesa no Brasil	Papel na diversidade cultural brasileira	
					País com maior número de japoneses fora do Japão	

Fonte: Autor (2019)

Fim

No primeiro livro a história do Japão aparece na Unidade 5, dividindo o capítulo 11 com China Antiga e Índia, o primeiro recebendo seis páginas e o último ocupando sete páginas do capítulo. Enquanto isso, o Japão ganha apenas três páginas, sem levar em conta a página inicial do capítulo. Como se pode observar no quadro 1, nessas páginas é abordado, após uma introdução sobre formação da região e chegada dos primeiros povos, o recorte temporal entre os séculos III a.C. e VII d.C., focando nos aspectos de desenvolvimento de tecnologias, surgimento das primeiras vilas, crenças e o intercâmbio cultural com a China, entretanto não aprofunda nenhum desses tópicos, muito devido a limitação de páginas.

O “Saiba mais”, seção que traz textos sobre tópicos mais contemporâneos à realidade vivida pelo aluno e relacionados ao que está sendo abordado no capítulo em questão, deste capítulo é destinado a tratar a imigração de japoneses para o Brasil no início do século XX. O espaço “Não deixe de”, no qual as autoras fazem indicações e descrevem materiais externos

para aprofundamento sobre o conteúdo por parte do aluno, desse volume que dialogam com a temática indicam a leitura do livro *Os Japoneses*, de Celia Sakurai, e *Contos Populares Japoneses*, organizado por Adriana Lisboa, além do site da Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa, para pesquisas de aprofundamento nos tópicos levantados pelo livro. Também sugere sites dedicados a pesquisas sobre mangás para uma atividade da “Teia interdisciplinar”, atividades que visam a utilização de duas ou mais áreas do conhecimento para sua resolução. Esta última traz uma sugestão de trabalho onde os alunos terão de produzir um mangá, conciliando assim História e Língua Portuguesa. Tal atividade e sugestões servem como evidência de que, para as autoras, produções de cultura popular e de mídia podem ser usadas como fonte de pesquisas sobre um povo e sua identidade.

Os livros dedicados ao 7º e 8º anos não foram objeto de quadros para essa pesquisa por não acrescentarem à abordagem, mas para não ignorarmos sua existência citaremos o conteúdo dos dois volumes antes de passar para o exemplar do 9º ano. O primeiro apenas cita o Japão em dois momentos: o contato dos europeus com o arquipélago em um texto sobre a expansão comercial europeia no século XVI e como um dos destinos dos jesuítas dentro de um glossário sobre esses sacerdotes no contexto da contrarreforma durante o mesmo século da expansão já citada. O segundo apenas menciona os japoneses em um gráfico que mapeia a origem dos imigrantes que vieram para o Brasil do período da abolição da escravatura até o início do século XX. Destaco o “Não deixe de” que nesse momento indica o filme *Gaijin: os caminhos da liberdade*, dirigido pela nipo-brasileira Tizuka Yamasaki, o qual retrata a vida de uma família japonesa que vem trabalhar nas fazendas de café no Brasil.

O quadro a seguir (Quadro 2) aborda a presença da história do Japão no último livro da coleção *Jornadas.Hist* para o Ensino Fundamental, seguindo o roteiro do quadro anterior.

Quadro 2 – *Jornadas.Hist* – 9º Ano

Página	Tipo	Título	Recorte	Assunto	Contempla	Faltas
31	Menção	A Conquista do Oeste	Séc. XIX	Anexação do Oregon pelos EUA	Possibilidade de abertura de uma rota comercial com Japão e China	Nenhuma explicação além dos nomes
62	Parágrafo	Imperialismo na Ásia		Conflitos resultantes da partilha da Ásia	Japão entre países envolvidos nesses conflitos	Por que parece ser o único país asiático a não ser colo-

						nizado pelo Ocidente?
					Governo do Japão dificulta o comércio com o Ocidente	Que dificuldade era e por que dessa posição?
70	Menção	Desdobramentos do Conflito	Séc. XX	Novas alianças na 1ª Guerra Mundial	Japão se alia à Tríplice Entente, visando afastar a presença alemã do mercado asiático	Não traz nenhuma informação sobre de que forma ele auxiliou seus aliados
95	Parágrafo	A Situação Revolucionária de 1905	1904	Guerra Russo-japonesa	O motivo como sendo a disputa por mercados asiáticos	Por ser um capítulo dedicado à Revolução Russa, não menciona as consequências para o Japão
					Crise de abastecimento para a população russa como decorrência	
116	Texto principal	Japão	1931	Guerra Sino-japonesa	Invasão da Manchúria visando recursos naturais	O governo do Japão parece deslocado pela menção ao imperador, uma vez que os outros países do conflito vivem democracias ou ditaduras
				Autoritário e militarista	Relação entre isso e o choque de interesse com os soviéticos e americanos	
			Imperialismo na Ásia e ilhas do Pacífico			
			1936	Pacto Anti Komintern	Acordo, anticomunista, de apoio com o Eixo visando fortalecimento do país	
127	Parágrafo	O Japão e os Estados	1941 e 1942	Avanço japonês	Domínio da Indochina,	Três parágrafos:

		Unidos na Guerra			Birmânia e parte da China	1) fala do Japão; 2) a entrada dos EUA na guerra; 3) união de socialismo e capitalismo contra o nazi fascismo e a Batalha de Stalingrado
				Ataque a Pearl Harbor	Aponta como investida japonesa mais importante	
128	Texto principal	A Fase Final: Ataque ao Japão	1942 e 1944	Batalhas de Midway e Leyte	A perda das frotas navais japonesas como fator para o uso dos pilotos <i>kamikazes</i> para defesa	Ao não mencionar as práticas do Japão durante a guerra, acaba imputando a culpa do conflito e suas atrocidades na Alemanha nazista, pondo os japoneses como coadjuvantes e, ao final do conflito, vítimas
				1945	Iwo Jima e Okinawa	
			Hiroshima e Nagasaki		Dados sobre consequências para os sobreviventes do ataque	
					Análise na qual o ataque teria sido mais uma demonstração de poder e vingança por Pearl Harbor do que uma necessidade	
Investida soviética	Invasão da União Soviética à Manchúria, Coreia, e ilhas do Pacífico					

				Rendição	Mediante per- das humanas e de grande parte das regiões que forneciam matéria-prima	
132	Parágrafo	Estados Unidos na Reconstrução da Europa e Japão	1945	Intervenção político- econômica	Intervenção no governo e eco- nomia, visando uma desmilita- rização do Japão	
					Política de reaproximação, visando evitar o avanço da URSS	
146	Menção	A Revo- lução Chinesa	1918 – 1945	Controle japonês sobre a China	Possibilitado pelo desfecho da 1ª GM, com a saída das tro- pas europeias	

Fonte: Autor (2019)

Fim

Nesse quadro se fazem presentes os elementos “parágrafo” e “menção”, vale esclarecer qual quesito resultou nessas categorias. O primeiro, sendo autoexplicativo, diz respeito a momentos do livro onde ao menos um parágrafo foi dedicado a citar o Japão de forma que a informação não ficasse avulsa em relação ao todo, enquanto o segundo elemento aponta momentos em que o Japão foi citado como um complemento para contextualização da abordagem. Não foram consideradas no quadro menções que se mostrassem como volume de informação, nas quais não trazer o Japão não mudaria o sentido da abordagem.

Nesse exemplar o país é trazido, principalmente, na abordagem acerca da Segunda Guerra Mundial, no capítulo 9 que se insere na unidade 4. Mesmo sendo onde mais recebe atenção, é posto em uma posição de coadjuvante do Eixo, aparecendo discretamente na construção do cenário, mas recebendo mais destaque quando são abordadas as vitórias americanas e soviéticas sobre o Japão e os bombardeios de Hiroshima e Nagasaki, passando assim de coadjuvante à vítima da guerra. Também notamos sua presença no livro na forma de menções em tópicos como os mercados aos quais os EUA teriam acesso após a conquista do Oeste, a partilha da Ásia e alianças da Primeira Guerra Mundial. Destacamos nesses tópicos a

questão de o contato com o Ocidente já ter ocorrido, como visto no exemplar do 7º ano, e o Japão ser posto como um país que não foi colonizado pelo Ocidente. Sem um aprofundamento, esses dois pontos parecem destoar do contexto que a coleção estabeleceu previamente. Outros momentos onde o Japão está presente são a Guerra Russo-japonesa, a interferência americana no mundo durante a Guerra Fria e o controle sobre a China no entre guerras como fator de fortalecimento dos revolucionários do Partido Comunista Chinês. Durante o capítulo sobre a Segunda Guerra Mundial, as autoras indicam no “Não deixe de” o mangá *Gen Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa, baseado nas experiências do autor após os bombardeios atômicos sofridos pelo Japão.

2.2 HISTÓRIA.DOC

Escrito por Ronaldo Vainfas, Jorge Ferreira, Sheila de Castro Faria e Daniela Buono Calainho, a apresentação da coleção descreve-a como uma viagem que visa expandir os horizontes do aluno. A premissa da abordagem da coleção se pautava pela micro-história, visando a vida com dignidade e respeito aos direitos humanos, civis, políticos e sociais do indivíduo, e o combate às desigualdades e preconceitos. O quadro a seguir (Quadro 3) descreve a abordagem apresentada pelo livro.

Quadro 3 – História.doc – 6º Ano

Página	Tipo	Título	Recorte	Assunto	Contempla	Falta
137	Texto principal	Japão	35 mil a.C.	Primeiros habitantes	Nômades	
					Viviam de pesca e coleta	
			10 mil a.C.	Artesanato	Ferramentas de pedra polida	
					Jomon, potes de cerâmica	
		4 mil a.C.	Agricultura	Possibilitou comunidades sedentárias		
		Reinados Japoneses	Séc. III a.C.	Migração vinda do continente	Afeta a tecelagem, metalurgia e agricultura	
Arroz	O cultivo reorganizou					

					o trabalho nas comunidades, resultando na formação de pequenos reinos	
138			Séc. III	Inicia Período Yamato	Governo centralizado na ilha de Honshu	
				Tenno (Deus Celestial)	Governantes, origem do título e sepultamento diferenciado	
			Séc. VI e VII	Tenno Shotoku	Melhor organização do trabalho no reino	
					Intercâmbio de mestres e estudiosos com Coreia e China	
					Empenho na difusão do budismo, adoção do calendário chinês e sistema judicial similar	
					Teoria sobre origem do termo “Terra do Sol Nascente”	
			Séc. VII e X	Disputa entre clãs	Visando o governo	
					Taira Masakado se autoproclama o novo imperador	Passa uma forte imagem de que até o século XIX o
			Séc. XII		Clã Minamoto assume o poder e inicia o Xogunato	governo se manteve estável
			139	O Xogunato	Séc. XII à XIX	Xogum
Daimiô	Governante regional, similar ao “Senhor Feudal” europeu					
Samurai	Elite guerreira servia aos daimiôs, em troca	Não aponta o				

140					de arroz ou terras	que acontecia se assim não o fossem/ fizessem					
					Características esperadas da classe, como a honra, determinação, coragem, artes, entre outros						
					Xintoísmo e Budismo	Sem data	Xintoísmo	Sem fundador, doutrina ou livro sagrado			
								Culto	Natureza, ancestrais e kami		
									Valores	Simplicidade, purificação física e espiritual e o respeito a vida	
							Séc. VI	Importância diminui	Com a chegada do Budismo ao Japão		
							Séc. VII	Budismo	Introduzem o papel no Japão		
									Monges influenciam o governo, possibilitando maior expansão		
					141	Outras Histórias	Culinária japonesa	Sem data	Arroz	Já usado como dinheiro	
										A produção de arroz era usada para medir riqueza do homem	
Festas tradicionais são na época do plantio e colheita											

Fonte: Autor (2019)

Fim

O livro História.doc do 6º ano aborda a história do Japão na sua Unidade 3, que trata da “Antiguidade oriental”, dentro da qual se encontra o capítulo 8, onde o recorte histórico do Japão divide espaço com o recorte da China e Índia. Esse capítulo dedica onze páginas para tratar da China, seis para a Índia, reservando cinco para o Japão. Como se pode ver pelo Quadro 3, o volume contempla, após o período da “Pré-História”, o espaço de tempo já apontado anteriormente entre o século III a.C. e III d.C., tratando de tópicos similares ao que já foi mencionado neste capítulo, mas que por receberem mais páginas nessa coleção acabam

por serem complementados, mesmo que sem muita profundidade. São incluídas informações acerca da organização das vilas que compunham a sociedade dos próximos séculos, além de adentrar por questões acerca da unificação do poder nas mãos do imperador e suas funções. Traz mais resultados do intercâmbio cultural com a China e como o mesmo se deu e também aprofunda algumas características das religiões do xintoísmo e budismo.

Além desse período, apresenta para o aluno a disputa de influência entre as famílias mais poderosas entre os séculos VII e X, a qual derrocou na tomada do poder pelos samurais, iniciando o primeiro xogunato entre os séculos XI e XII. Caracteriza também quem eram os Xogum, os daimiôs e os samurais na sociedade japonesa. Entretanto, aponta esse governo como tendo durado até o século XIX de forma estável.

O livro traz uma linha do tempo em cada capítulo, na qual são apontadas as principais etapas tratadas no mesmo. Sobre o Japão são citadas: início da agricultura e organização tribal em 4000 a.C., Período Yamato (300 – 710), Período Nara (710 – 794), Período Heian (794 – 1185) e Xogunato (1185 – 1868).

O Japão também recebe a seção “Outras histórias”, a qual visa trazer uma complementação para o tema central do capítulo, focada no modo de viver. Nela é abordada a questão cultural da presença do arroz na sociedade, já tendo servido como moeda, medidor da riqueza de uma pessoa, além de abordar a influência que o alimento mantém até a atualidade, uma vez que as principais festas tradicionais no Japão seguem o calendário de plantio e colheita do arroz.

Encerrando o capítulo, as atividades que contemplam o Japão são de caráter tecnicista e abordam tópicos sobre o xogunato, a importância do arroz, e a função dos samurais.

A coleção História.doc não traz acréscimo para a abordagem da história nipônica nos seus volumes de 7º e 8º ano, portanto não serão abordados neste trabalho.

Para concluirmos esta coleção, veremos agora o volume direcionado ao 9º ano do Ensino Fundamental através do quadro a seguir (Quadro 4).

Quadro 4 – História.doc – 9º Ano

Página	Tipo	Título	Recorte	Assunto	Contempla	Falta
101	Ao Mesmo Tempo	Militarismo japonês em ascensão	1936 – 1940	Expansão japonesa	Iniciada após a industrialização do país na Revolução Meiji	Traz o termo sem ter abordado que Revolução
					Regime autoritário e militarista	

						foi essa	
					Invasão à China		
					Pacto anticomunista e aliança com o Eixo		
112	Texto principal	A guerra no Extremo-Oriente	1941	Operações japonesas	Pearl Harbor	Não explica o motivo do ataque contra os EUA	
					Visava dominar o sudeste asiático para garantir alimentos e matérias-primas		
					Dominou a Indonésia, Singapura e outras ilhas do Pacífico		
116		A guerra no Pacífico	1942	Virada americana	Vitória na batalha de Midway	Trata o Japão como um coadjuvante e, por fim, vítima da guerra	
					Domínio de Guadalcanal e Iwo Jima		
119		Bomba no Japão	1945		Hiroshima e Nagasaki		Saldo de mortos
					Ato motivado pelo medo da URSS		
147	Menção	O Plano Marshall	1947	Auxílio americano	Visando impedir a expansão do Comunismo		
153		A Revolução Chinesa	1931 – 1945	Invasão à China	PCC (comunista) e Kuomintang (nacionalista) se unem contra o Japão		
156		O capitalismo cresce por trinta anos	Guerra Fria	Resultado do Plano Marshall	EUA e Japão são os países que mais crescem economicamente com essa política		
320	Texto principal	Do fordismo ao toyotismo	1971 – 1980	Toyotismo	Substitui o fordismo devido à agilidade		
		Inovação			Automatização causa desemprego		

Como vemos no Quadro 4, a primeira menção válida à história japonesa apresenta-se no espaço “Ao mesmo tempo”, seção dedicada a trazer abordagens de processos e sociedades contemporâneas à vigente no capítulo, no caso é o capítulo 5, “Ascensão do fascismo e do nazismo”, inserido na unidade 2. No capítulo em questão, os autores discorrem sobre a expansão japonesa durante a década de 1930, apontando que ocorreu após a Revolução Meiji, porém sem ter trazido esse tópico anteriormente. Na mesma unidade, encontra-se o maior destaque que o Japão recebe no livro durante o capítulo 6, intitulado “A Segunda Guerra Mundial”. Neste capítulo, ele aparece em três momentos: dominação na Ásia e o ataque a Pearl Harbor, batalhas do Pacífico contra os Estados Unidos, e os bombardeios a Hiroshima e Nagasaki. Enquanto no primeiro não é apresentada uma motivação para o ataque contra a base americana, os dois outros acabam por trazer o país como uma vítima do poderio americano, além de ser apresentado de forma bem passageira no conflito. Após esse recorte é mencionado durante a Guerra Fria, destacando o auxílio recebido pelos Estados Unidos na sua reconstrução, sua influência na China durante as guerras mundiais e como antagonista para motivar a Revolução Chinesa, e o toyotismo como uma alternativa ao fordismo americano durante os anos 1970.

Assim como no livro anterior, neste também temos a presença de linhas do tempo durante os capítulos. Desta vez o Japão é citado em duas: a primeira aponta a Guerra Russo-Japonesa (1904), enquanto a segunda traz o Pacto Anti-Komintern (1936), Invasão à China (1937), Pearl Harbor (1941) e Hiroshima e Nagasaki (1945).

2.3 HISTÓRIA MOSAICO E CONSIDERAÇÕES GERAIS

Diferente das coleções anteriores, a História Mosaico, escrita por Cláudio Vicentino e José Bruno Vicentino, não aborda o Japão nos períodos que chamamos de Idade Antiga e Idade Média no ocidente. Devido a essa característica, é a única coleção, dentre as analisadas, a não trazer o Japão no livro de 6º ano, além de também não trazê-lo no volume de 7º ano.

A coleção define o aluno como agente histórico, e que através do estudo da História o mesmo poderá fazer relações entre passado e presente para compreender quais fatores moldaram as sociedades até o ponto em que se encontram hoje. Os autores apontam a História como um caminho para o pensamento crítico e os livros têm por objetivo trabalhar habilidades como compreensão de conceitos, interpretação de documentos e percepção interdisciplinar.

Uma vez que os primeiros dois volumes não apresentaram abordagens a serem avaliadas, iniciamos pelo livro do 8º ano (Quadro 5), seguindo a forma já apresentada nos quadros anteriores.

Quadro 5 – História Mosaico – 8º Ano

Página	Tipo	Título	Recorte	Assunto	Contempla	Falta
214	Menção	O domínio da China e a Guerra do Ópio	Séc. XIX	Presença japonesa	Assim como os países europeus, o Japão se instalou na região com apoio da corte chinesa	
216	Texto principal	Imperialismo e modernização: o Japão	Séc. XVII – XIX	Isolacionismo	Xogum como líder político	
					Daimiô, aristocrata protegido pelos samurais	
					Sociedade e política semelhante à Europa feudal	Fala acomodada em uma visão eurocêntrica
			1853	Abertura dos portos	EUA exige por meio do uso de uma esquadra	
				Imperador Mutsuhito	Centraliza o poder novamente em si e moderniza o país	Não aprofunda sobre esse processo
			1868 – 1912	Era Meiji (“governo esclarecido”)	Criação de um exército nacional	
					Fim da aristocracia tradicional	
					Industrialização por meio de hidrelétricas, portos e ferrovias	
1904 – 1905	Guerra Russo – Japonesa	Visando território da Manchúria e Coreia				
217			Séc. XX	Expansão	Dominação de parte da China e disputa	

					com EUA pelas ilhas do Pacífico	
--	--	--	--	--	---------------------------------	--

Fonte: Autor (2019)

Fim

O destaque, como visto no Quadro 5, se dá na abordagem, em um único texto durante o capítulo 12 no módulo 6, da Revolução *Meiji* (1868), iniciando com uma breve contextualização da sociedade e política vigentes no arquipélago. Nela observamos uma falha, do ponto de vista conceitual, ao vermos a afirmação de que a sociedade e política do Japão isolacionista, e anterior, seria “muito semelhante à da Europa feudal”. Uma vez que a coleção está trazendo o país pela primeira vez em destaque em seus livros, e essa contextualização possuindo dois parágrafos, essa afirmação pode criar a ideia de cópia da Europa medieval no oriente.

A abordagem não se aprofunda sobre o processo de recentralização do poder imperial, limitando-se a apontar tópicos como militarização, perda de autoridade dos samurais, e industrialização. O texto encerra trazendo os conflitos da Guerra Russo-Japonesa, domínio de regiões da China e as disputas por ilhas do Oceano Pacífico com os Estados Unidos durante a década de 1930. O capítulo traz uma linha do tempo sobre o imperialismo na Ásia no século XIX, sobre o Japão aponta: Era Meiji (1868 – 1912), guerra entre Japão e China (1894) e Guerra Russo-Japonesa (1904 – 1905).

Encerrando a coleção, e os livros analisados neste trabalho, traremos agora o volume do 9º ano do História Mosaico no quadro a seguir (Quadro 6).

Quadro 6 – História Mosaico – 9º Ano

Página	Tipo	Título	Recor-te	Assunto	Contempla	Falta
49	Menção	Os anteceden-tes da Revolução Russa	1904	Guerra Russo-Japonesa	Perda de autoridade interna do Czar	
55		O nasci-mento do stalinismo	1922	Influência russa	Formação do Partido Comunista Japonês (PCJ)	
155	Texto principal	A For-mação do Eixo:	1931	Expansão do Eixo	Invasão da Manchúria	
					Desligamento	

		Alemanha- Itália- Japão			japonês da Liga das Nações	
			1936		Pacto Anti Komintern	
157	Parágrafo	Os embates se ampliam	1941	Bombarde- io a Pearl Harbor	Entrada dos EUA na guerra	Não apresenta motivo para o ataque
161	Texto principal	A vitória dos Aliados	1945	Bombas atômicas	Japão pratica- mente derrotado	
					Tentativa de forçar a rendição japonesa	
					Segunda leitura, onde teria sido uma forma dos EUA demonstra- rem seu poderio	
162	Conheça Mais	A tragédia de Hiroshima			Descrição da explosão	
182	Menção	A Revolução Chinesa	Séc. XX	Influência japonesa	Invasão à China na década de 30	Não há aprofundamento
					Após a 2ª GM os japoneses são expulsos da China	
184	Menção	A Guerra da Coreia	1910 – 1948	Dominava a Coreia	Perde o território com o fim da 2ª GM	
185	Parágrafo	A Guerra do Vietnã	1939 – 1945	Invadiu a Indochina	Retira-se após a guerra	
283	Menção	Globaliza- ção e novas alianças	XXI	Blocos econômi- cos	Líder do Bloco do Pacífico	

Fonte: Autor (2019)

Fim

Como podemos ver no Quadro 6, o Japão recebe destaque apenas no âmbito da Segunda Guerra Mundial, onde é abordada a sua saída da Liga das Nações, invasão à

Manchúria, o Pacto Anti Komintern, o ataque a Pearl Harbor, sem apresentar uma motivação para tal, e a situação do país ao ser alvejado pelas bombas atômicas americanas, neste caso apresenta o uso dessas armas de destruição em massa tanto como uma forma de forçar a rendição japonesa quanto uma maneira dos Estados Unidos demonstrarem seu poder para o mundo. A seção “Conheça mais” traz uma descrição mais detalhada sobre os bombardeios de Hiroshima e Nagasaki. Fora do recorte da Segunda Guerra Mundial, o livro traz menções à Guerra Russo-Japonesa, a influência soviética na criação de um Partido Comunista Japonês na década de 1920, o domínio e perda de territórios na Ásia nos anos seguintes à Segunda Guerra Mundial e sua presença no Bloco do Pacífico no século atual.

Após verificar os livros das coleções selecionadas, percebe-se alguns padrões (Apêndice B). Quando contemplam a história japonesa, se atêm ao período da formação da sociedade em um recorte paralelo a Antiguidade Ocidental. Apenas uma das coleções, História.doc, fugiu dessa ideia e abordou a formação do Xogunato, mesmo que tenha feito parecer que foi um período simples e de governo estável. A abordagem da coleção História Mosaico apresenta o Japão como se tivesse se formado após a industrialização no século XIX. A presença do país na Segunda Guerra Mundial é apresentada em uma posição de coadjuvante, pondo em perspectiva todo o espaço dedicado à aliança e ações nazifascistas de Hitler e Mussolini.

Mesmo com suas abordagens contemplando períodos por vezes diferentes, percebemos a falta do período entre meados dos séculos XII e XIX, o que nos intriga, uma vez que se voltarmos nossos olhos para essa lacuna temporal veremos que ela engloba episódios como um conflito entre os clãs dominantes, o primeiro contato com ocidentais e o cristianismo, a unificação dessa nação e a política isolacionista. As coleções selecionadas apontam uma dificuldade de comércio com o Japão e o apresentam como um país asiático a resistir ao imperialismo ocidental no século XIX, mas não aprofundam o porquê dessa resistência e isolamento acontecerem.

Após atestado esse déficit de conteúdo nos livros didáticos, voltaremos nosso olhar para o jogo *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* visando avaliar seu potencial como alternativa para se ter acesso à informação.

3 MECÂNICAS DE *NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE* E CONCEITOS PRESENTES NELAS

Antes de abordarmos as mecânicas do jogo e quais conceitos podem ser vistos nas mesmas, faremos uma breve abordagem do contexto histórico do Japão, uma vez que o *game* inicia-se no ano de 1534, no qual o Período *Sengoku* (1467 – 1573) já passou da metade de sua duração, após brevemente nos apresentar contexto do ano em questão.

3.1 CONTEXTO

Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence se localiza em dois períodos, o *Sengoku Jidai* (Era dos Estados em Guerra) e o *Azuchi Momoyama Jidai*.

Primeiro, vale ter em mente que o período que aparece na coleção História.doc como Xogunato não foi um período único em si, como já se torna visível ao observarmos a separação dos períodos acima. Um termo conceitualmente mais preciso para substituí-lo seria *bakufu*, governos militares centralizados na figura do Xogum.

São reconhecidos três *bakufu* (KASEDA, 2009, p.221), e cada um deles dá nome aos períodos (*Jidai*) os quais são genericamente chamados de Xogunato no livro didático brasileiro: *Kamakura Bakufu*, que inicia o xogunato e nomeia o *Kamakura Jidai* (1192 – 1333), *Muromachi Bakufu* marca o *Muromachi Jidai* (1338 – 1467) e *Edo Bakufu* durante a *Edo Jidai* (1603 – 1867). Entre os séculos XII e XIX, o imperador não tinha poder de governo.

Uma das explicações mais aceitas para a descentralização do poder do *Muromachi Bakufu* é uma crise em 1467, decorrente da nomeação do próximo Xogum. *Ashikaga Yoshimasa*, o detentor do título na época, havia nomeado seu irmão como seu sucessor, porém teve um filho posteriormente e sua esposa exigiu que este fosse nomeado o próximo Xogum. Esse desentendimento envolveu todas as famílias ligadas ao governo central, tendo evoluído para uma guerra, a *Ouin-no-Ran*. Para esta foram convocados os daimiôs de outras regiões. O conflito causou a destruição da capital Quioto e se espalhou por quase todas as províncias (KASEDA, 2009, p.18).

Vale apontar que, no decorrer do *Muromachi Jidai*, os *xoguns* se importavam cada vez menos com assuntos militares, assumindo uma postura parecida com a vista na corte francesa às vésperas da Revolução Francesa no século XIX. Com isso, camponeses e fazendeiros tinham problemas graves com altos impostos (SPINELLI, 2009, p.70). Então, além de uma

guerra que causou a ausência dos daimiôs dos outros estados, o governo passou a sofrer com revoltas populares que foram apoiadas por membros de todas as classes sociais, desde samurais a monges e fiéis budistas.

Em 1473, depois de seis anos de confronto, *Yoshimasa* deixa o cargo de Xogum para seu filho, *Yoshihisa*. Assim, o conflito pela sucessão tem fim. Esses eventos dão início ao *Sengoku Jidai*, um período caracterizado pela guerra e descentralização do governo, mesmo ainda existindo a figura do Xogum. Além disso, com ausência dos daimiôs, seus oficiais e parentes começam a se destacar e ascender como novos daimiôs, por isso o *Sengoku* também se caracteriza por dar mais valor a fatores econômicos e militares do que aos antepassados do governante. Isso incentivou conflitos regionais pela liderança das províncias e traições entre os governantes desses estados (KASEDA, 2009, P. 20-22).

O *Azuchi Momoyama Jidai* tem início em 1573, com a tomada da capital por *Nobunaga Oda* e seu exército, tendo *Hideyoshi Toyotomi* como um de seus homens mais importantes e *Ieyasu Tokugawa* como um forte aliado. O nome do período advém de dois castelos dos *Oda*, o *Azuchi-Jô*, que se localizava nos arredores de Quioto, tendo sido construído por *Nobunaga* em 1579 (LEÃO, 2009, p.6) com a finalidade de supervisionar os movimentos do Xogum que residia na cidade, e o *Momoyama-Jô*, construído por *Hideyoshi* por volta de 1594 na mesma.

Esse recorte se estende até 1603, quando *Ieyasu Tokugawa* assume o posto de Xogum após a vitória na Batalha de *Sekigahara* e novamente centraliza o poder definitivamente. Inicia-se assim o *Edo Bakufu*, que leva este nome por transferir a capital de Quioto para *Edo*, a atual Tóquio (KASEDA, 2009, p.221).

3.2 O JOGO

Após termos abordado o contexto do período *Sengoku*, onde o recorte abordado neste trabalho se inicia, o enfraquecimento do governo centralizado do Xogum *Ashikaga* e sua fragmentação entre os daimiôs e províncias, o porquê de existir a separação entre *Sengoku Jidai* e *Azuchi Momoyama Jidai*, e o que marca o fim do recorte, passamos agora às mecânicas do jogo.

A dinâmica de jogo em *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* se decorre através de três fases, sendo elas: o Conselho, onde o jogador usará menus para decidir as ações a serem executadas a cada mês; a Fase de Ação, que representa o passar do mês e a execução das ações selecionadas pelo jogador, sendo que a única ação que pode ser utilizada em ambos

os momentos é o envio de tropas; se uma das ações escolhidas pelo jogador durante o conselho for começar um ataque, ao haver contato entre suas tropas e inimigas, surge a terceira fase, a de batalha, uma fase opcional onde o jogador pode controlar o campo de batalha decidindo estratégias do seu exército e usando habilidades especiais dos seus oficiais. Caso o jogador queira ignorar a fase de batalha, os combates acontecerão automaticamente em segundo plano durante a fase de ação.

Para melhor abordagem na análise, foi optado por dar destaque às mecânicas presentes no Conselho, uma vez que ele proporciona a maior parte dos elementos que podem ser analisados no jogo.

Figura 1 – Visão do jogador



Fonte: *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (2015)

A imagem acima (Figura 1) mostra a interface do Conselho. É a principal forma de controlar o jogo e, por consequência, a tela que o jogador mais terá em sua frente durante a partida. Essa interface representa o mapa 3D das quatro principais ilhas do arquipélago que forma o Japão, com a opção de aproximar a visão do mapa para apreciar detalhes do jogo ou afastar para monitorar territórios mais vastos (Anexo A). O mapa é dividido em províncias delimitadas por fronteiras (1) azuis para demarcar territórios dominados pelo jogador, vermelhas para os inimigos, e verdes para aliados. Cada castelo ou fortaleza é identificado (2) pelo nome e brasão do clã, sendo que na imagem pode-se ver bases dos clãs *Oda* em *Kiyosu*, *Nagoya* e outros, *Honganji* em *Nagashima*, e *Saito* em *Ogaki* e *Inabayama*, essa última com o

ícone que indica o alvo de uma missão (22). O último elemento do mapa a se destacar são as vilas (3), entretanto falaremos sobre elas mais adiante, nesse mesmo capítulo.

A barra de informações no topo da tela deixa quem joga a par de, além do mês e ano em questão, o nome (4) e retrato (11) do Daimiô atual comandando o clã, quantidades de recursos como: Ouro (5) representando a moeda da época, embora fossem feitas de bronze, por possuir mais valor do que o ouro nesse contexto, e até terem usado o arroz como moeda (KASEDA, 2009, p.222); colheita (6), alusão clara ao arroz; cavalos (7) e arcabuzes (8) para serem enviados em batalha, caso o jogador envie um exército, parte dele poderá ser composta de cavalaria e artilharia; inovação (9), essa pontuação define a postura política do clã e será revisitada mais a frente neste capítulo; e a força de trabalho (10) que é usada para construir e aprimorar a infraestrutura do território como estradas, postos de guarda, fortalezas, defesas do castelo e distritos das cidades.

O jogo possui dois menus (12), administrativo e militar (20), nos atemos ao administrativo para esta análise, o qual se divide nas seguintes categorias: Civil (13), na qual se melhora a coleta de recursos, se põe em vigor políticas de Estado e se acessa uma loja para adquirir armas, cavalos e negociar arroz; Infraestrutura (14), como dito ao falar da força de trabalho, esta categoria abrange construção e melhorias físicas dos domínios do clã; Transferência (15) de oficiais entre bases; Diplomacia (16), interações entre clãs ou com a corte imperial visando alianças de vários tipos; Apelo (17), uma categoria similar à Diplomacia, porém em nível interpessoal, utilizada para estreitar os laços com as vilas ou incitar um oficial insatisfeito de outro clã para auxiliarem o jogador; Na falta de uma tradução melhor para o termo nesse contexto, Oficiais (18), onde é possível contratar novos seguidores, evitar que fiquem insatisfeitos, nomeá-los senhores de alguma base, demiti-los ou nomear um novo Daimiô para o clã; Pesquisa (19), onde pode-se ordenar a um oficial que faça pesquisas em bases do clã para descobrir se existem recursos naturais nos arredores para a construção de distritos especiais na cidade, já que uma casa de banho só pode ser construída em locais com fontes termais, por exemplo, ou nas bases aliadas para descobrir dados sobre poderio militar delas; E por último o botão (21) de encerrar o Conselho e avançar para a Fase de Ação.

Tendo apresentado os instrumentos que o jogo oferece para uso do jogador, partiremos agora para o Quadro 7, e através dela abordaremos alguns tópicos do hipertexto apresentado na obra analisada. O quadro destaca o elemento do hipertexto no jogo, como ele se insere no mesmo, como apresenta-se ao jogador, sua função na partida, qual conceito podemos pensar através dele e observações que foram surgindo durante a análise.

Quadro 7 – Mecânicas

Hiper-texto	Mecânica	Formato		Função	Conceito	Observações
Colheita Próspera	Evento aleatório	Some o menu; Imagem centra na tela; Legenda informativa	Camponeses festejando enquanto colhem o que parece ser arroz	Aumenta a produção e diminui o valor da comida	Dependência da produção	Anacronismo: Relacionar a Adam Smith
Fome			Dia ensolarado			
Contato com europeus		Um homem andando com dificuldade em meio à vegetação morrendo	Diminui a produção e aumenta o valor da comida			
		Dia nublado				
Jesuítas		Três japoneses, dois assistem um terceiro atirando com uma espingarda	Libera o uso de tropas e edificações baseadas em armas de fogo	Portugueses introduzem as armas de fogo no Japão		
Nascimento	Evento pré-definido	Futuro nome	Uma mulher com um bebê no colo, junto a um homem e uma mulher	Adiciona oficiais sem custo extra ao seu clã	A participação no clã se tornava hereditária	Genpuku
Maioridade		Informação do oficial	Um rapaz sentado sendo “coroadado” por outro que é auxiliado por um terceiro, são assistidos			

		central na tela; Legenda informativa	por outros três ao fundo			
Morte			Homens e mulheres sentados ao redor de um leito, provável despedida antes do momento da morte	Retira o oficial do jogo	No caso do Daimiô, passa o cargo para um herdeiro	
			Foto e nome do oficial			
Lealdade	Atributo	3 níveis: baixa, média e alta.		Oficiais com lealdade baixa podem trair o clã	Embora samurais sejam lembrados como honrados, esse período tem como característica traição entre oficiais e clãs	
		Pode ser aumentada através de uso e presentes.				
Política	Menu	3 orientações: Conservador, Neutro e Progressista		Modifica elementos da partida para o jogador	Cada clã possuía autonomia para decidir suas políticas e administração	Anacronismo: Refletir a diferença entre o que representa as orientações no jogo e o que elas significam hoje
		A orientação depende da “inovação”: Conservador (0-299), Neutro (300-699) e Progressista (700-1000)		Posição política afeta a lealdade dos oficiais		
Aliança		Aliança		Aliados de curto ou longo prazo	Importância dessas relações no período em questão	Pensar o papel da mulher no contexto da época
		Casamento		Aliança permanente		
		Vassalo		Um clã menor se torna vassalo de um maior	Essa relação poderia ditar a sobrevivência de clãs menores	
Empregar	Menu	Às vezes habilita a opção no menu		Paga para adicionar oficiais ao clã	Ronin	Contratos envolviam arroz e terras em vez de dinheiro
Vilas	Elemento	Espalhadas no mapa		Benefícios	<i>Kokujin</i>	Importantes

	to do mapa	Possuem habilidades próprias		nas batalhas, administração e diplomacia		para o clã <i>Oda</i> manter a ordem na província
Revoltas	Evento aleatório	Some o menu; Imagem central na tela; Legenda informativa	Causado por baixa popularidade de uma cidade, resultado de derrotas constantes em batalhas envolvendo ela	Impede melhorias e recebimento de recursos das cidades envolvidas		Revoltas populares eram comuns, podiam ser lideradas por samurais ou monges
			Várias pessoas com ferramentas como armas, liderados por um homem com armadura e espada			Popularidade como alusão a qualidade de vida na região

Fonte: Autor (2019)

Fim

Muitas das mecânicas abordadas aqui possuem um apoio visual para notificar o jogador, imagens estáticas representando o acontecimento em questão. Esses eventos podem ser aleatórios, como o caso de ocorrências envolvendo bônus ou penalidades na aquisição de recursos. Para esses usei o termo “Evento aleatório”. A diferença entre ele e o “Evento pré-definido” é que este último foi usado para categorizar os nascimentos, ascensão à maioridade e falecimento de oficiais, já que seguem, a princípio, as datas que se acredita que eles tenham nascido, desde que seu pai faça parte do clã. Vale pontuar que algumas mecânicas não possuem nome ou título, decidimos nomeá-las para melhor organização do quadro. Esclarecidas essas questões acerca das categorias, vamos às mecânicas e considerações sobre elas.

Para exemplificar as mecânicas que afetam a aquisição de recursos selecionamos duas referentes ao plantio. A primeira sendo a “colheita próspera” (Anexo B), que é representada pela imagem de um grupo de homens e mulheres com crianças, com vestes de camponeses, com semblantes felizes e comemorando com o que parece ser pulos ou dança enquanto fazem a colheita num dia ensolarado, a imagem possui uma paleta de cores vivas. Este evento aumenta o ganho de comida. O segundo, sendo seu oposto, representa a fome (Anexo C) devido a uma colheita malsucedida, através da imagem de um homem andando com

dificuldade em um solo árido com vegetação sem vida sob um céu escuro, com uma paleta de cores mortas. Esses eventos apontam a importância do plantio para a população e a dependência da mesma de obter sucesso neste ato. Para tal faz-se uso, além da imagem e diferença na quantidade de comida, da oscilação de valor dela no comerciante no jogo. Uma apropriação da teoria de Adam Smith para traduzir o sentimento da importância desse recurso, mesmo que para um jogador nascido numa sociedade pautada no livre mercado, um anacronismo que remete diretamente ao contexto histórico no qual o *game* é concebido.

As unidades militares e defesas baseadas nas armas de fogo são liberadas a partir do contato com os europeus (Anexo D), que se divide em duas partes no jogo, uma na narrativa e outra na mecânica. A primeira representará a chegada dos primeiros ocidentais na ilha de *Tanegashima* (SOARES, 2017, p.5) e, a partir de então, eventualmente o jogador receberá a notificação de que o uso desse novo equipamento está se espalhando e determinados clãs terão acesso a esses itens para se fortalecer. Essa propagação do acesso às armas de fogo é representada pela imagem na qual dois japoneses assistem um terceiro demonstrar o uso de uma delas. *Nobunaga* é quem faz o uso em larga escala de espingardas pela primeira vez no Japão, durante a Batalha de *Nagashino* (SOARES, 2017, p.15). Junto às armas, entram também os missionários jesuítas que tentam catequizar a população. Eles encontraram apoio em *Nobunaga Oda*, uma vez que faziam a ponte com os comerciantes europeus (Leão, 2009, p.5), além de que o Daimiô e os monges budistas tinham uma relação conflituosa. Após uma cena mostrando a chegada dos jesuítas, se seguirá um processo similar ao das armas de fogo, representado por uma imagem (Anexo E) na qual um padre encontra-se ajoelhado enquanto fala com um Daimiô, ao fundo do cômodo há outro homem sentado, como se vigiasse a entrada de outras pessoas.

Como o jogo transcorre através de décadas, oficiais nascem, crescem e morrem durante a partida. Em caso de um nascimento o jogador é notificado como nos casos já descritos, tendo como imagem (Anexo F) um cômodo onde uma mulher em uma cama embala um recém-nascido, enquanto é acompanhada por outra mulher e um homem. Destacamos o fato de o jogo informar o nome que o oficial terá na maioridade.

Quando ocorre a maioridade, mais uma imagem (Anexo G) notifica o jogador, desta vez sendo uma cerimônia na qual o jovem, assistido por três homens, parece ser “coroad” por outro homem e o assistente dele. Trata-se de uma representação do que seria o *Genpuku*, de acordo com Kaseda (2009, p.225), uma cerimônia de maioridade onde a até então criança mudava o penteado, as roupas e o nome, por isso ao nascer o jogo nos apresenta o “futuro” nome do oficial. No caso de um filho de guerreiro, ganhava a primeira armadura. Era

realizada entre os 13 e 16 anos nos homens, para as mulheres poderia também ser realizada após a primeira menstruação ou em caso de casamentos. A cerimônia existe até os dias de hoje, porém com o nome de *Seijinshiki* e ocorrendo aos 20 anos de idade. Essas duas etapas adicionam automaticamente um novo oficial ao clã assim que este chega à idade.

Como já se espera, um oficial some do jogo após morrer. No caso do Daimiô seu cargo passa para o seu sucessor. Aqui vale apontar que o jogo dá a opção de estender a vida dos oficiais para além da data real da morte ou até mesmo desabilitá-la. Entretanto, guias na internet alertam para evitar selecionar essas opções, para que o jogo siga um roteiro mais histórico. A representação que o jogador recebe (Anexo H) ilustra pessoas próximas do personagem reunidas em seu leito de morte.

Esses três elementos, além de mostrar uma hereditariedade na participação da família de samurais no clã, nos apresenta representações do cotidiano, mesmo que em contextos bem específicos, das pessoas na época em questão.

Outra forma de adquirir oficiais é empregando ronins, samurais errantes que estão em busca de um novo empregador ou foram, por algum motivo, demitidos ou expulsos de suas províncias. Essa opção do menu surge periodicamente em dois casos: para introduzir oficiais históricos que fizeram parte do clã que o jogador controla, mas não nasceram no mesmo, ou recrutar oficiais demitido de outros clãs, ou caso estes tenham sido eliminados da partida. Percebe-se um anacronismo similar ao de alterar o valor da comida, esses contratos no jogo são feitos pagando uma taxa em ouro, representando a moeda, embora esse tipo de contrato fosse pago por meio de arroz ou terras, e caso usassem dinheiro ele seria feito de bronze em vez de ouro (KASEDA, 2009, p.222). Entendemos esse anacronismo da mesma forma que o caso da precificação do arroz, como uma liberdade criativa a fim de ilustrar conceitos para um receptor que não vive em uma sociedade mediada pela prática de escambo.

Se existem formas alternativas de recrutar oficiais, existe apenas uma de perdê-los, política. Como mencionado anteriormente, os pontos de inovação definem a orientação política do clã entre Conservador, Neutro e Progressista, esses pontos são definidos por construções e escolhas do jogador, como construir uma catedral ou um templo budista. A partir da quantidade de pontos, uma gama de opções de políticas de estado será desbloqueada ou bloqueada para o jogador selecionar, sendo que as políticas em vigor afetarão a inclinação do clã. Dito isso, cada oficial possui sua própria posição política e isso afeta sua lealdade. Se o oficial for conservador, ele terá tendência a se desagradar com decisões de viés progressista, e com uma lealdade baixa o oficial se torna suscetível à influência externa para estimulá-lo a traição. Destacamos a questão de os samurais serem lembrados até hoje pelo seu senso de

honra, mesmo o *Sengoku Jidai* sendo caracterizado pelas frequentes traições entre clãs e até mesmo em seu interior. Além disso, vale pensar os conceitos de conservadorismo e progressismo, o porquê de utilizarem esses termos no jogo, e o que eles significariam no *Sengoku Jidai* e nos dias atuais, visto que surgem posteriores ao recorte em questão.

A mecânica de estabelecer alianças com outros clãs se desdobra em opções que estabelecem diferentes relações entre os mesmos, como: alianças temporárias que podem durar de seis meses a dois anos; a vassalagem entre clãs, onde um menor pode se submeter a um maior, ganhando proteção em troca de sua autonomia e possibilidade de expansão, o jogador pode se pôr em qualquer um dos lados dessa relação de vassalo e suserano. Mas dessa mecânica buscamos destacar o casamento, uma aliança que perdurará enquanto os casados continuem vivos. A partir desse recurso do jogo, pode-se indagar qual o papel da mulher na sociedade do recorte em questão. De acordo com Spinelli (2009, p.73), mesmo as mulheres recebendo treinamentos de combate e herdando o status de samurai como no caso dos homens, elas eram mantidas fora dos campos de batalha. Kaseda (2009) explica o papel da *Seishitsu* (p.235) e a *Sokushitsu* (p.236 – 237). *Seishitsu* se refere à primeira esposa do Imperador, membro da corte, Xogum ou Daimiô, resultado de um casamento para criar alianças através de parentescos. *Sokushitsu* denominava demais mulheres com as quais os já citados se relacionassem, a tradução seria “concubina”, mesmo estando abaixo do seu marido e da *Seishitsu*, os demais a sua volta deveriam respeitá-las. Essa prática era decorrente de uma tentativa de evitar a alta taxa de mortalidade infantil que ocorria no período em questão.

Um elemento que chamou atenção durante a experimentação do jogo e a pesquisa sobre o período foi a presença de vilas espalhadas pelo mapa. Elas dão auxílio em batalhas, enviam recursos periodicamente ou potencializam relações diplomáticas, dependendo de qual o tipo de vila (lavradores, mineiros, ninjas, armeiros, entre outros). Essas vilas tinham certa autonomia e, como aponta Kaseda (2009, p.44), o clã *Oda* manteve um bom relacionamento com elas, no caso de *Nobunaga*, seu pai e avô, por meio de participação em festivais, mesmo em tempos de guerra, o que criava uma relação de confiança com o povo em uma época em que traições eram comuns.

Ainda nesse contexto, vale apontar os *Kokujin*, grupo de guerreiros independentes que possuíam lotes de terras e que, em caso de invasões, auxiliavam o Daimiô em batalhas. Em tempos de crise e sofrimento popular, os *Kokujin* tentavam organizar e auxiliar as vilas. Isso nos leva à última mecânica que nos foi apresentada no jogo, as revoltas populares. São representadas pela imagem (Anexo I) de uma multidão em trajés de aparência simples, armada com enxadas, foices, e outras ferramentas, claramente camponeses e agricultores,

havendo entre eles um homem que se destaca por portar uma espada e vestindo uma armadura. Possivelmente uma alusão aos *Kokujin* descontentes, que por vezes participavam, assim como os monges budistas, de revoltas contra os governantes da região (KASEDA, 2009, p.20), alguns chegando até a se tornarem novos daimiôs. No jogo essas revoltas ocorrem devido à queda de popularidade de uma cidade, tornando ela improdutiva até o jogador lidar com a situação, seja pela força ou de forma pacífica. Entendemos aqui a “popularidade” como uma representação da qualidade de vida do povo, caindo caso a guerra perdure no local. Durante o jogo surgiu em uma cidade que foi tomada após muitas batalhas e, devido às derrotas militares, quando cessou o confronto sua popularidade estava muito baixa.

A partir dessas observações, vemos que a mecânica do jogo permite uma série de reflexões acerca da cultura e estrutura sócio-político-econômica do Japão do século XVI. Entretanto, destacamos a importância de atentar para o que se mostra como anacronismos na representação, principalmente das relações de trabalho.

Julgamos pertinente, para possíveis investigações futuras do uso do jogo em sala de aula, apontar que algumas mecânicas podem ser utilizadas como ponto de partida para se pensar determinados tópicos relevantes para os dias atuais, tais como o papel da mulher na sociedade, orientações políticas, mobilização popular e as tentativas de globalização e como se deu a mudança desses conceitos no decorrer da história.

4 EVENTOS E AGENTES HISTÓRICOS NO JOGO

Antes de adentrarmos na análise de alguns eventos e personagens que *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* apresenta, vale explicar como se deu a interação geral com a obra e de que forma nos aproximamos de seu conteúdo, assim como considerações sobre a apresentação da narrativa como um todo.

O enredo se desenrola através de missões, as quais são intercaladas com cenas com narração e diálogos entre os personagens. Essas cenas são apresentadas em três formatos, o mais comum é composto por uma paisagem ao fundo representando o local onde a cena se ambienta e uma ilustração dos personagens em primeiro plano dialogando através de legendas, esse formato não apresenta dublagem. Um segundo estilo são cenas mais pontuais, animadas e sonorizadas, numa forma que se assemelha ao teatro de papel. E o terceiro formato, mais dinâmico e raro, aparecendo em momentos muito pontuais, uma cena sonorizada, dublada possuindo animações criadas através de imagens geradas por computação gráfica (CGI).

Então além dos objetivos de missões que orientam ações do jogador, essas cenas se encarregam por, de praxe, contextualizar o recorte histórico e o episódio em questão, apresentar personagens e acontecimento, e deixar uma premissa para os próximos.

O recorte do jogo se divide na forma de *scenario* que funcionam como capítulos. Os dois primeiros, que focam em contextualizar o mundo durante a menoridade de *Nobunaga*, vão de seu nascimento em 1534 até assumir o lugar de seu pai. Durante esse recorte utilizamos o clã *Oda* sob comando de *Nobuhide Oda*, pai dele. Através deste trecho somos apresentados ao elemento de traição do *Sengoku Jidai*. Devido a não ter muito que se analisar além disso, deixamos este início da narrativa fora do quadro de eventos.

Para os demais recortes utilizamos os clãs de acordo com a seguinte lógica: *Nobunaga Oda* nos próximos quatro capítulos, que cobrem desde que assume a liderança do clã em 1551, ascensão, apogeu, até sua morte em 1582; *Hideyoshi Toyotomi* nos dois capítulos entre 1582 e 1599, partindo da ascensão dele após a morte de *Nobunaga*, até a morte do próprio *Hideyoshi*; e *Ieyasu Tokugawa* no recorte da Batalha de *Sekigahara* de 1603.

Devido à variedade de clãs para escolher e a duração do jogo, optamos por restringir a abordagem a esses pontos de vista e recortes. A obra ainda oferece outros capítulos para escolher, contudo são conteúdo bônus de cunho ficcional, sem compromisso com a historiografia. Também não consideramos capítulos vendidos a parte, apenas os contidos na versão inicial do jogo. Além disso, não nos atemos a datas específicas, uma vez que o

progresso e datas de eventos podem variar de acordo com o estilo de jogo do próprio jogador, assim focaremos em recortes de acontecimentos.

Os quadros a seguir (Quadro 8; Quadro 9) apresentam as relações de alguns personagens e eventos representados no jogo. A primeira demarcando os agentes históricos selecionados, o recorte de sua vida, características que o jogo remete a eles e observações feitas durante a análise. A segunda, por sua vez, elenca episódios que envolvem os personagens selecionados, como o jogo os apresenta, informações historiográficas sobre o recorte e novamente observações.

Quadro 8 – Personagens

Agentes	Etapa	Representação			Observação
<i>Nobunaga Oda</i>	Juventude	Impulsivo	Trajes casuais	Ambicioso	Jogo toma liberdade poética para ilustrar o motivo ser chamado de “tolo”
		Afirma ter apreço pelos seus subalternos		Comportamento excêntrico	
	Ascensão	Ambicioso	Pragmático	Armadura que lembra as europeias	Ambição como o principal traço de <i>Nobunaga</i> , nem mesmo sua família é um obstáculo.
		Mentalidade imprevisível			
Apogeu	Ambicioso	Pragmático	Trajes europeus luxuosos	Ocidentalização de <i>Nobunaga</i> é visível	
<i>Hideyoshi Toyotomi</i>	Juventude	Bem-humorado	Dedicado	Trajes simples em vez de armadura completa	Visual e diálogos mostram que ele pensa diferente dos outros oficiais
		Conhece engenharia			
	Adulto	Informal		Armadura samurai mais tradicional e simples	Ascensão no exército de <i>Oda</i>
	Regente	Melancólico no fim da vida			Mais diplomata
Cita <i>Nobunaga</i> como motivação					

<i>Ieyasu Tokugawa</i>	Juventude	Introspectivo	Vestis casuais	Jura lealdade futura a <i>Nobunaga</i>	Jogo mostra personalidade oposta à de <i>Nobunaga</i> , mas estabelece uma amizade entre ambos
	Líder do clã	Armadura simples	Cauteloso	Respeito a <i>Nobunaga</i>	<i>Nobunaga</i> é retratado como excêntrico, <i>Hideyoshi</i> como informal e <i>Ieyasu</i> se aproxima mais do samurai tradicional
	<i>Hideyoshi</i> Regente	Armadura sóbria, mas com aparência luxuosa		Oposição, mas vira aliado	
	Ministro	Ardiloso	Frio	Determinado a centralizar o governo	Deixa sua atitude de secundário na unificação e assume uma postura de líder
Cita <i>Nobunaga</i> como motivação					

Fonte: Autor (2019)

Fim

Quadro 9 – Eventos históricos

Episódio	Apresentação		Historiografia	Observação
Unificação do clã	Missão de dois objetivos lineares, apenas três batalhas		Disputa mais complexa e misturada ao conflito pela província de <i>Mino</i>	Conflito tratado como apenas três investidas militares
	Tomar bases de <i>Kiyosu Oda</i>	Tomar bases de <i>Suemori Oda</i>	Expulsão do Daimiô de <i>Owari</i>	Simplifica o processo para se tornar Daimiô
Coalizão Anti-Nobunaga	Missão com batalhas e objetivos paralelo		<i>Nobunaga</i> é visto como ameaça pelo Xogum	Uma missão opcional ao atacar <i>Azai</i> , seu cunhado, passa uma sensação de batalha pessoal e requinte de crueldade
	Eliminar o clã <i>Azai</i>	Tomar base de <i>Nagashima</i>	Elimina todas as forças opositoras	
	Eliminar o clã <i>Asakura</i>	Cerque o Palácio <i>Nijo</i>	Ao final, conquista a capital e exila o Xogum	
Incidente de <i>Honnoji</i>	Missão de transferir oficiais para bases específicas		Após derrotar o clã <i>Takeda</i>	Transferências representam os fronts das batalhas em curso e o ataque de <i>Mitsuhide</i>
	<i>Hideyoshi</i> no <i>Himeji-Jô</i>	<i>Katsuie Shibata</i> no <i>Kitanosho-Jô</i>	Motivo da traição desconhecido	

	<i>Nobutada, Nobunaga Oda e Mitsuhide Akechi</i> no Palácio <i>Nijo</i>		Cometeu <i>seppuku</i>	Ataque é abordado de forma narrada, sem uma reprodução da batalha
	<i>Nobunaga</i> morre no incêndio			
Ascensão de <i>Toyotomi</i>	Missões envolvendo batalhas e diplomacia		Vinga <i>Nobunaga</i> , ganha prestígio com os <i>Oda</i>	Retrata <i>Hideyoshi</i> de forma positiva
	Batalha Evento contra <i>Mitsuhide Akechi</i>		Elimina resistência de seus antigos aliados	Para focar nos conflitos pelo controle do Japão, deixa de lado os conflitos com jesuítas, China e Coreia
	Eliminar o clã <i>Shibata</i>			
	Aliança com <i>Tokugawa</i>		Usa de persuasão para conseguir aliados	
Se torna Regente				
Queda e morte	Missões de gerenciamento de oficiais e diplomacia		Desarmamento de civis	Jogo usa a morte do irmão e traições para tornar <i>Hideyoshi</i> melancólico
	Anos finais de <i>Hideyoshi</i>		Tenta invadir a Coreia	
	Expulsar seu sobrinho	Expulsar o oficial	Manda matar supostos traidores e suas famílias	
Batalha de <i>Sekigahara</i>	Missão de deslocar exércitos	Cercar castelo <i>Gifu</i>	<i>Ieyasu</i> e <i>Mitsunari</i> : guardiões do filho de <i>Hideyoshi</i>	Jogo ignora conspirações políticas e foca no conflito em si
	<i>Motoada Torii</i> proteger Castelo <i>Fushimi</i>	Batalha Evento contra o clã <i>Ishida</i>	<i>Ieyasu</i> usa de política para manter a paz	
			Leste vs Oeste	
	Derrotar líderes opositores		Um dos daimiôs aliados a <i>Mitsunari</i> o trai na batalha	Batalha evento ilustra como a traição ocorre
	Sem oposição, <i>Ieyasu</i> se torna Xogum			

Fonte: Autor (2019)

Fim

Com o passar do jogo, alguns personagens envelhecem na representação visual ou mudam sua forma de pensar. Por isso dividimos os três selecionados de acordo com sua idade ou recorte histórico. Embora ambos tenham mudado de nome no decorrer da vida, utilizaremos apenas aqueles que foram usados por últimos e pelos quais são chamados hoje em dia, para melhor compreensão.

As primeiras aparições e início da jornada de *Nobunaga Oda* nos mostram uma pessoa excêntrica, que parece falar a primeira coisa que passa pela sua cabeça sem atentar para como

os demais a sua volta interpretarão isso, além de trazer um discurso sobre dominar o país. Essa atitude acaba por ilustrar o comportamento que fez com que os demais daimiôs e próprios membros do clã o vissem como um “tolo” (KASEDA, 2009, p.25), isso é retratado nos diálogos onde referem-se a ele desta forma. Devido à falta de fontes específicas, o jogo usa de liberdade poética e poucas aparições de *Nobunaga* para retratar sua juventude, até o momento em que ele faz o seu *Genpuku*, sendo retratado com vestes casuais exatamente por ainda não ter um papel ativo no clã.

Nesse mesmo período, é introduzido a ele o personagem de *Ieyasu Tokugawa*, representado por um rapaz calmo e introspectivo, o oposto do que nos apresentam em *Nobunaga*. Nesse encontro, este último afirma ter apreço pelos seus subalternos, tópico que já mencionamos ao falarmos das vilas, enquanto *Ieyasu* jura futura lealdade a ele. Por também ser muito jovem nesse período, a obra o retrata em vestes casuais. Embora o jogo nos mostre duas pessoas muito distintas, dá a entender que o encontro plantou uma espécie de amizade que futuramente resultaria em uma aliança entre clãs.

Deste momento, selecionamos o recorte da unificação da província de *Owari*, a qual é retratada, após a morte de *Nobuhide*, dividida entre o comando de três facções do clã *Oda*, os liderados por *Nobunaga*, o território de seu tio ao norte, e aqueles que se recusaram a seguir *Nobunaga* e optaram por apoiar seu irmão. No jogo, a missão se limita a tomar todas as bases dos dois adversários num total de três batalhas, enquanto na historiografia não se apresenta de forma tão simples. O ramo da família de seu tio enfrentava crises internas (KASEDA, 2009, p.46) decorrentes de decisões de sucessão, além desse episódio também se mistura ao conflito pela província de *Mino* após a morte do sogro de *Nobunaga* (KASEDA, 2009, p.43). O jogo também ignora a presença do Daimiô de *Owari*, *Yoshikane Shiba*, que acaba exilado (KASEDA, 2009, p.47) após a vitória de *Nobunaga*, decorrente de várias batalhas. O jogo também não traz a necessidade de, após a expulsão do Daimiô, haver aprovação do Xogum (KASEDA, 2009, p.60) para a nomeação de um substituto. Em *Nobunaga' Ambition*, ao dominar as bases, *Nobunaga* se torna Daimiô de *Owari*.

Após algum tempo de partida, adentramos outros momentos do recorte do jogo, o que é evidenciado pela mudança da aparência dos personagens. Nos anos que remetem a ascensão de *Nobunaga* e, por consequência, os anos finais do *Sengoku Jidai*, temos um líder dos *Oda* utilizando uma armadura que em pouco lembra o equipamento de samurais, mas que remete as armaduras utilizadas na Europa. Também se percebe uma mudança na personalidade, se antes ele era mostrado como impulsivo, dessa vez assume um posicionamento mais pragmático, apresentando uma mentalidade imprevisível. Esse também é o momento em que

o jogo estabelece definitivamente que o principal adjetivo que descreve *Nobunaga* é “ambicioso”, o que já era visto na unificação da sua província natal, que demonstrava que nem mesmo sua família era um entrave para sua determinação de conquistar o Japão.

Junto a *Nobunaga*, temos um *Hideyoshi* jovem, que em uma missão opcional demonstra entender de engenharia e estar dedicado a fazer sua parte para que seu senhor atinja seus objetivos. Além de diálogos que o mostram como alguém com mais senso de humor do que os demais oficiais, sua representação é a de um rapaz em trajes simples no lugar de uma armadura. Todos esses elementos visam destacar sua diferença, seja ao se portar ou na sua mentalidade, dos samurais apresentados. Isso ajuda a evidenciar sua origem humilde, como visto em Kaseda (2009, p.120 – 121) e Spinelli (2009, p.79), vindo de uma família de lavradores e entrando no exército de *Oda* como um soldado de patente muito baixa.

Nesse momento, *Ieyasu* está na posição de líder do seu clã e se torna aliado de *Nobunaga*, mantendo uma relação de respeito e não de submissão. Mentalmente ele é retratado, a partir de suas aparições na história do clã *Oda*, como um líder cauteloso, evitando decisões que se mostrassem arriscadas. Seu visual é retratado utilizando uma armadura simples, no sentido de não chamar atenção.

Nesse período selecionamos o recorte da missão cujo nome podemos traduzir como “Coalizão Anti-Nobunaga”. Nela o jogador deve enfrentar quatro inimigos simultâneos, o clã *Azai*, o clã *Asakura*, a base de *Nagashima* e a base de *Nijo*, que representa o centro do governo no período. No jogo, após *Nobunaga* auxiliar o Xogum a lidar com rebeldes que o traíram, ele recruta um dos líderes desses. A partir dessa atitude e do poder que o Daimiô conquistou até aquele momento, o Xogum passa a ver *Nobunaga* como uma ameaça e não-confiável. Assim, ele se alia aos clãs já mencionados e os monges de *Nagashima* para enfrentar os *Oda*.

Destacamos um ponto nesse recorte, uma missão opcional ao enfrentar o clã *Azai*, na qual será solicitado ao jogador eliminar todas as bases do clã até sobrar apenas o castelo principal dele. Por ser o único momento em que um objetivo de eliminar adversários recebe orientação sobre uma ordem específica de ação, passa uma intenção de não apenas derrotar, mas humilhar o clã com certo requinte de crueldade, para aí sim eliminá-los. Resultando na morte do líder dos *Azai* que por sua vez era casado com a irmã de *Nobunaga*, mas, mesmo assim, se voltou contra os *Oda* (KASEDA, 2009, p.127 – 131). Sobre o clã *Asakura*, o jogo não explica o porquê de terem aceitado o pedido do Xogum, deixando o motivo no âmbito do respeito ao mesmo. A base de *Nagashima* representava o castelo homônimo que estava

tomado por monges descontentes que se voltaram contra *Nobunaga*. Após derrotar essas ameaças, o jogador deve tomar *Nijo*, acabando assim com os planos do Xogum.

Com exceção da missão de eliminar metodicamente os *Azai*, o jogo não detalha as batalhas desse recorte, como as batalhas contra os monges de *Nagashima*, na qual as forças de *Nobunaga* promovem um massacre contra todos no local, independente de sexo e idade (Kaseda, 2009, p.150), e que no jogo é resumida a tomar a base. De acordo com as leituras em Spinelli (2009, p. 75 – 77) e Kaseda (2009, p.144 – 150), *Nobunaga* passa a odiar os monges budistas, ou mais especificamente, o hábito de interferirem na política e incitarem revoltas. Outro tópico que o jogo não traz é uma suposta lista de regras que não apenas igualava o poder de *Nobunaga* ao do Xogum, mas tornava o primeiro no mínimo um fiscal e superior do segundo, chegando às vias de humilhar o até então líder de xogunato (KASEDA, 2009, p.125).

Ao fim desse conflito massivo, tanto na historiografia quanto no *game*, o Xogum é expulso da capital, entretanto não perde o título, apenas deixa de exercer seu cargo. A partir desse ponto, passamos do *Sengoku Jidai* para o *Azuchi Momoyama Jidai*, o período onde o centro do governo está nas mãos de *Nobunaga Oda* e, posteriormente, *Hideyoshi Toyotomi*.

Na personalidade de *Nobunaga* não é acrescentado ou alterado nenhum traço, sendo a vestimenta sua única diferença durante os últimos anos de sua vida. Os trajes nos quais ele é retratado são claramente vestes europeias do período da Renascença. A partir das imagens do personagem jovem usando trajes tradicionais japoneses, durante sua ascensão utilizando uma armadura com uma aparência mais ocidental e trajes renascentistas no fim da vida, podemos ver uma ocidentalização do Daimiô, representando seu interesse na cultura estrangeira europeia (LEÃO, 2009, p. 5 – 6).

A imagem de *Hideyoshi*, ascendendo a postos altos no clã *Oda*, passa a ser representada por um homem utilizando uma armadura simples e tradicional, ilustrando sua entrada na casta dos samurais. Mesmo assim, sua postura em diálogos será em um tom mais informal, o que se manterá até o fim de sua presença no jogo, demonstrando ainda por meio disso sua “herança” de alguém de fora da casta militar.

Nesse contexto, após uma grande expansão do território do clã *Oda*, ocorre a missão que retrata o episódio conhecido como “Incidente de Honno-ji”, no qual *Nobunaga* é traído e morto por um de seus generais mais importantes, *Mitsuhide Akechi*, em 1582. A missão no jogo se resume a transferir oficiais para bases específicas, representando as frentes de batalha que *Nobunaga* mantinha com outros clãs, o líder dos *Oda* e seu filho vulneráveis na capital, e o ataque surpresa de *Mitsuhide* ao local. Nem o jogo ou obras historiográficas consultadas

para a pesquisa “batem o martelo” sobre o motivo da traição, no *game* apenas supõe-se que poderia ser por desejo de o próprio general tomar o lugar de *Nobunaga*, porém as falas dele mantêm oculta a motivação enquanto dão um ar de altruísmo a sua intenção.

No jogo o motivo da morte é retratado como sendo o incêndio no templo onde estava *Nobunaga*, porém a versão mais aceita na historiografia é que ele tenha se matado durante o acontecimento (LEÃO, 2009, p.7). O ataque é representado inteiramente de forma narrada, sem nenhum tipo de controle do jogador.

Após a morte de *Nobunaga*, o clã *Oda* se divide em vários menores, comandados pelos generais que o seguiam. O jogador assume de forma automática o clã liderado por *Hideyoshi* e o jogo passa a narrar a ascensão dele até se tornar regente do imperador.

Visualmente, o personagem não sofre alterações, mas a família dele aparece mais no decorrer das cenas, sempre ilustrando através de uma postura informal entre os mesmos a origem humilde da família que naquele momento situava-se entre as pessoas mais poderosas do arquipélago. Em vários diálogos *Hideyoshi* menciona que é seu dever dar continuidade para a conquista que *Nobunaga* começou.

Nessa parte da narrativa, *Ieyasu* se apresenta, visualmente, como um homem de meia idade, com feições sérias e trajando uma armadura sóbria, não muito chamativa, mas que passa uma ideia de luxo por ter uma espécie de casaco sobre o traje de combate. Nesse ponto já é definido, no jogo, que enquanto *Nobunaga* é um elemento excêntrico entre os samurais e *Hideyoshi* é mostrado com uma atitude informal devido a sua origem fora dessa classe social, *Ieyasu* se aproxima mais da imagem tradicionalmente pensada para os samurais. Ele começa esse trecho do jogo como um clã inimigo, porém, devido a nenhum dos clãs conseguir derrotar o outro, se tornam aliados (SPINELLI, 2009, p.82). O ponto em que o jogo ilustra isso é no momento em que o jogador elimina os antigos aliados que se voltaram contra *Hideyoshi*.

Esse recorte no jogo se apresenta a partir de missões, que embora possuam combates contra outros clãs, focam em diplomacia. *Hideyoshi* vinga a morte de *Nobunaga*, o que é apresentado como a maneira pela qual ele adquire prestígio em meio aos membros do clã *Oda*, e elimina os seus opositores. Entretanto, para alguns clãs mais fortes, como no caso de *Tokugawa*, o jogo indicará para que o jogador faça uso de diplomacia, demonstrando seu foco nesse tipo de abordagem diferente da de seu antigo mestre (SPINELLI, 2009, p.79).

Após adquirir influência, direta ou por diplomacia, sobre a maior parte do Japão, foi nomeado regente, uma vez que “Devido à sua origem humilde, não podia assumir o título de xogum” (SPINELLI, 2009, p.79), unificando assim o Japão sob seu governo.

De forma geral, o jogo retrata *Hideyoshi* de forma positiva, motivado por um mestre não mais vivo, que busca a unificação para cessar as guerras que atormentavam o arquipélago. Certas escolhas de roteiro garantem isso numa perspectiva ocidental, uma vez que o jogo não aborda os tópicos sobre a perseguição aos cristãos mobilizada pelo regente (Leão, 2011, p.311 – 313), e a tentativa de invasão à Coreia e China, no caso dessas últimas o resultado é o fracasso em duas ocasiões (SPINELLI, 2009, p.82). Não ignoramos, claro, a possibilidade de essa omissão de acontecimentos ser apenas uma decisão visando dar foco aos conflitos entre clãs, limitando a presença dos europeus no jogo ao âmbito do intercâmbio cultural e mercantil, tanto nas mecânicas quanto na narrativa.

Uma vez que o jogo apresenta o personagem como regente, inicia-se a representação dos anos finais de sua vida. Aqui somos apresentados a um *Hideyoshi* que, mesmo com seu comportamento informal, adquire uma aura de melancolia decorrente de acontecimentos desse momento de sua vida.

As missões finais de *Hideyoshi* se detêm em expulsar oficiais específicos e usar diplomacia. Essas expulsões acabam representando a perseguição que ele põe em prática às famílias e servos de seu sobrinho, e seu sucessor até então, e outros suspeitos de tramarem para tomar seu posto de regente. Além dos rumores, outro motivo para essa decisão é o nascimento de seu filho, e novo herdeiro de seu cargo (SPINELLI, 2009, p.82). O jogo apresenta o contexto dessa perseguição, porém não aborda o movimento de desarmamento civil efetuado junto a uma separação forte das classes sociais, o primeiro para evitar revoltas populares, restringindo as armas ao Estado (SOARES, 2017, p.18), e o segundo visando inviabilizar a ascensão social de outras pessoas da forma como o próprio *Hideyoshi* o fez (SPINELLI, 2009, p.82).

Na representação, a morte de seu irmão e de outros familiares são usadas como gatilho para um *Hideyoshi* melancólico que vocaliza diretamente seu sentimento de solidão e saudade do passado. Essa representação cria uma distinção grande entre a morte de *Nobunaga* e de seu sucessor, enquanto o primeiro morre numa cena rápida, sem diálogos, os anos finais desse criam uma atmosfera de humanidade ao personagem, tornando até mesmo sua morte mais dramática. Além disso, esse sentimento ao fim de sua vida passa uma imagem de que, mesmo ascendendo socialmente, o regente ainda carrega traços de sua origem, e uma suposta falta de educação para aceitar a morte da mesma forma que os demais samurais.

Com a morte de *Hideyoshi*, inicia-se o último e mais breve recorte do jogo, a Batalha de *Sekigahara* de 1600. Nesse contexto *Ieyasu Tokugawa*, agora com feições idosas, e *Mitsunari Ishida*, um seguidor de *Toyotomi*, são nomeados guardiões do filho de *Hideyoshi*,

porém cada um acaba se antagonizando aos olhos de seus apoiadores (SPINELLI, 2009, p.82). O jogo, a partir do início deste recorte, apresenta um *Ieyasu* com personalidade fria e ardilosa, determinado a centralizar o governo que voltou a se dividir após a morte do regente. O personagem aparenta ter deixado de lado sua postura de coadjuvante, passando a se impor como protagonista na busca de pôr um fim, através da política, aos conflitos pelo Japão. Ele também cita *Nobunaga* como uma certa inspiração para esse objetivo. Vale observar como a “Ambição de Nobunaga” age de forma contagiosa nos que o cercaram, tanto *Hideyoshi* quanto *Ieyasu* parecem, de acordo com a narrativa, motivados pela vontade do antigo líder dos *Oda*.

A missão homônima que ilustra esse recorte cita, mas não aborda, o uso da política por parte de *Ieyasu*, optando por focar-se na batalha e no deslocamento de exércitos. Inicia contextualizando quem são os principais aliados de ambos os exércitos para então ilustrar os combates por castelos nos arredores da aldeia de *Sekigahara*. As forças do Exército do Oeste de *Mitsunari* tomam o castelo de *Fushimi* e o Exército do Leste de *Ieyasu* o castelo *Gifu*.

Na sequência, acontece uma batalha de evento na qual o jogador deve executar certas ações reproduzindo o momento em que *Ieyasu* ordena abrirem fogo contra um dos oficiais inimigos, que estava sendo sondado previamente por ele para se voltar contra o Oeste, a fim de convencê-lo a tomar ação, uma vez que estava passivo na batalha sem saber a quem dar suporte. Os eventos da batalha narrados no jogo decorrem de forma similar a representação filmada no documentário “*Shogun*” (2008).

Ao fim da batalha é narrada a vitória do Leste, a morte dos oficiais caídos durante o combate e a captura e execução de *Mitsunari*. Com a vitória, o líder dos *Tokugawa* passa a ser o homem mais poderoso do Japão. A partir disso, recebe o título de Xogum, em 1603, devido a sua linhagem (SPINELLI, 2009, p.82), iniciando assim o *Edo Bakufu* que marca o *Edo Jidai*, que durou até a Revolução *Meiji* no século XIX. Assim acaba a narrativa do jogo.

Sobre os personagens, observando estes aqui selecionados, embora possam soar bidimensionais, se limitando a descrições com poucas características de personalidade, para um acesso aos agentes históricos do período torna mais simples de alguém que não é familiarizado com o tópico entender e conhecer os personagens.

E “simples” é uma forma de descrever a narrativa num todo, porém “simples” não significa pobre ou ruim, apenas descreve a seleção de recortes que são, e como são abordados. Menciona acontecimentos paralelos, mas não os colocando no jogo para não fugir da proposta de simular os conflitos que resultaram na unificação do Japão. Ao mesmo tempo, também evita abordar eventos de forma muito detalhada, uma vez que vários acontecimentos

retratados no jogo são versões resumidas de seus paralelos historiográficos, para possibilitar que a partida se desenvolva, no geral, através de decisões e ritmo do jogador, o que seria mais complexo se a todo o momento o *game* exigisse ações específicas por parte de quem o joga.

De forma semelhante a um livro didático, a narrativa opta por apresentar para o público contextos e conceitos gerais para se compreender o período, em vez de sobrecarregar o jogador com uma avalanche de informações que, para quem está acessando esse conteúdo pela primeira vez, soe maçante e demasiadamente complexa.

5 CONCLUSÃO

Iniciamos esta pesquisa investigando a presença de recortes temporais da história do Japão nos livros didáticos brasileiros. Para esse fim utilizamos os livros para ensino fundamental das coleções Jornadas.Hist: História, História.doc e História Mosaico do 6º ao 9º ano. Verificamos, através dos textos principais e seções da estrutura de cada coleção, a presença do Japão, aparecendo em paralelo a Antiguidade Ocidental no contexto da formação da sociedade, ou até mesmo de forma superficial o início do governo xogunato, e estando presente como um coadjuvante nos eventos do século XXI, principalmente a Segunda Guerra Mundial. Mesmo o Japão sendo tratado nas três coleções, verificamos que o recorte do século XVI ao XVII, cuja a importância já foi explicada, não é mencionado em nenhum caso.

Em seguida, analisamos as mecânicas do jogo *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* e os conceitos que podem ser percebidos através delas. Com isso vimos que o *game* possibilita refletir sobre assuntos do âmbito da cultura e a estrutura sócio-político-econômica do país no período, enquanto chamamos a atenção para a presença de anacronismos para ilustrar conceitos que hoje não fazem parte da vida de parte do público. Além de pensarmos pontos que podem ser aprofundados em pesquisas posteriores acerca do uso do jogo na prática docente.

Por último, tratamos de pôr em perspectiva alguns personagens representados no jogo e eventos presentes na narrativa do mesmo com suas contrapartes historiográficas. Destacamos a simplificação, tanto dos personagens quanto da narrativa, para uma manutenção da liberdade de jogar do público. Reconhecendo que o jogo tem uma abordagem que premia mais o contexto e acontecimentos mais significativos do recorte, ao invés de tratar cada evento minuciosamente, sobrecarregando assim o jogador.

Guiamo-nos através da problemática de qual seria o potencial do jogo, partindo de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence*, como forma de acesso à informação diante da escassez da abordagem da história do Japão nos livros didáticos. E a partir das análises feitas chegamos à seguinte conclusão.

Concluimos que o jogo em questão possui um valor em si para possibilitar um acesso ao conteúdo raramente estudado na rede de ensino brasileira, uma vez que através do título a pessoa pode ter um contato com os acontecimentos, além de conhecer personalidades de destaque do período. O jogo proporciona uma relação de contexto, causa, acontecimento e

consequência destes em sua narrativa, além de ilustrar modo de pensar do período e conceitos presentes na sociedade deste.

Entretanto, a presença de liberdade poética e certos anacronismos para apresentar alguns conceitos impedem que o jogo se mostre autossuficiente como material didático. Ele se sustenta, mesmo que o idioma inglês e o ritmo lento do jogo não o tornem tão atrativo a certos grupos de pessoas, como uma excelente porta de acesso ao conteúdo e como um meio para se familiarizar com o recorte, porém ainda requerendo um aprofundamento de estudos por parte do jogador para uma melhor compreensão sobre o período retratado.

Este trabalho proporcionou a oportunidade de um contato mais significativo com a pesquisa acadêmica, além de uma melhor apropriação de conceitos vistos no decorrer do curso, como a História Cultural. A experiência também permitiu o aprendizado de metodologias como a análise de conteúdo.

Além do conteúdo teórico, possibilitou um contato diferente com as fontes, uma vez que exigiu encarar produtos culturais de uma forma mais profunda e profissional, mesmo já os consumindo há vários anos. Durante a produção, foi preciso repensar certas ideias preconcebidas acerca do título explorado. Além de ter se mostrado necessário uma pesquisa mais a fundo sobre os recortes temporais em certos momentos. Podendo-se destacar nesse último os recortes sobre *Toyotomi* e *Tokugawa*, que não eram tópicos tão claros para o autor quanto os acontecimentos durante a vida de *Nobunaga Oda*.

REFERÊNCIAS

A CRISE "CRASH" de 1983. Campinas: Minicastle Org, 2019. (119 min.), YouTube, son., color. Série CRÔNICAS DA HISTÓRIA DO VIDEOGAME. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Vj7HyEskgek>. Acesso em: 26 maio 2019.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. 279 p. Tradução de Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro.

BARROS, José D'assunção. *A HISTÓRIA CULTURAL E A CONTRIBUIÇÃO DE ROGER CHARTIER*. **Diálogos**, Maringá, v. 9, n. 1, p.125-141, 2005. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/41422>. Acesso em: 12 jun. 2019.

CRÉ, Kamilla G.C., SARRAFF, Luiza R.B. & LACERDA, Natália F.C. (2011) *O Japão na Era Meiji: quando o distante se torna próximo*. Núcleo de Estudos Contemporâneos da Universidade Federal Fluminense. Disponível em: <https://docplayer.com.br/10047646-O-japao-na-era-meiji-quando-o-distante-se-torna-proximo.html>. Acesso em 14 mai. 2019

KASEDA, Anderson Kenji. **Sengoku Jidai Oda Nobunaga**. São Paulo: All Print, 2009. 248 p.

LANGE, Daysi; RELA, Eliana. *Tecnologias digitais no ensino de História: concepções de ensinar e aprender através do formato Telecurso*. **Revista Latino-americana de História**, São Leopoldo, v. 2, n. 6, p.662-683, ago. 2013. Disponível em: <http://projeto.unisinos.br/rla/index.php/rla/article/view/223/177>. Acesso em: 24 jun. 2019.

LEÃO, Jorge Henrique Cardoso. *JESUÍTAS E DAIMYÔS: EVANGELIZAÇÃO E PODER POLÍTICO NO JAPÃO DO SÉCULO XVI*. **Revista Brasileira de História das Religiões**, S.l., v. 4, n. 10, p.299-314, maio 2011. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RbhrAnpuh/article/view/30393>. Acesso em: 03 nov. 2019.

LEÃO, Jorge Henrique Cardoso. *Oda Nobunaga e as Missões Cristãs no Japão 1570-1582*. **Anais do I Seminário Nacional de História Política**, Rio de Janeiro, p.1-11, 2009. Revisada em 2018. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/57353053/Jorge_Leao_-_Oda_Nobunaga_e_as_Missoes_Cristas_no_Japao_1570-1582_Artigo_Revisado.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DArtigo_-_Oda_Nobunaga_e_as_Missoes_Crist.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191114%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20191114T233324Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=6c7cfaca1508f22fa94bbbed61b2d78349301cf4cc5a7e58c83a84fdefbd09e21. Acesso em: 01 nov. 2019.

REICHERT, Emmanuel H. *Notas sobre o eurocentrismo no Brasil*. **Revista Espaço Acadêmico**, N/1, v. 129, p.128-134, fev. 2012. Mensal. Disponível em:

<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/viewFile/13690/8690>. Acesso em: 14 maio 2019.

SANTOS, Christiano B.M. dos. *Medal of Honor e Call of Duty: uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos*. 2014. 276 f. Tese (Doutorado) - Curso de História Comparada, Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1420690. Acesso em: 20 abr. 2019.

SHOGUN. S.l.: Bbc, 2008. (59 min.), son., color. Série Heroes and Villains. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GVoo4SAB-Xg>. Acesso em: 04 nov. 2019.

SOARES, Leandro Valêncio. **A INTRODUÇÃO DAS ARMAS DE FOGO NO JAPÃO PELOS PORTUGUESES E AS CONSEQUÊNCIAS NA ORGANIZAÇÃO MILITAR NIPÔNICA**. 2017. 20 f. Monografia (Especialização) - Curso de História Militar, Universidade do Sul de Santa Catarina, S.l, 2017. Disponível em: <https://www.riuni.unisul.br/handle/12345/2750>. Acesso em: 15 out. 2019.

SPINELLI, Mariano (Ed.). *Grandes Civilizações do Passado: A Terra dos Samurais e dos Xóguns*. Brasil: Folio, 2009. 137 p. Tradução de: Maraspi Editors.

TELLES, Helyom V.; ALVES, Lynn. *Ensino de História e Videogame: problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado*. 2015. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1254>. Acesso em: 14 mai. 2019.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. *Videogame, Educação e Cultura: pesquisas e análise crítica*. Campinas: Editora Alínea, 2010. 190 p.

APÊNDICE A – COLEÇÕES ANALISADAS

Coleções	Série/ano do LD analisado	Páginas	Editora	Ano	Autores
Jornadas.Hist: História	6º ano	256	Editora Saraiva	2015 (3 ed.)	Maria Luísa Vaz Silvia Panazzo
	7º ano	288			
	8º ano	288			
	9º ano	288			
História.doc	6º ano	223	Editora Saraiva	2016 (2 ed.)	Ronaldo Vainfas Jorge Ferreira Sheila de Castro Faria Daniela Buono Calainho
	7º ano	255			
	8º ano	304			
	9º ano	352			
História Mosaico	6º ano	304	Editora Scipione	2016 (1 ed.)	Cláudio Vicentino José Bruno Vicentino
	7º ano	328			
	8º ano	320			
	9º ano	336			

Fonte: Organização do Autor (2019)

APÊNDICE B – JAPÃO NOS LIVROS DAS COLEÇÕES

Quadros	Livros	Períodos
1	Jornadas.Hist: História – 6º ano	Pré-História
		Yamato
		Meiji
2	Jornadas.Hist: História – 9º ano	Meiji
		Guerras Mundiais
		Guerra Fria
3	História.doc – 6º ano	Pré-História
		Yamato
		Nara
		Heian
		Kamakura Jidai
4	História.doc – 9º ano	Meiji
		Guerras Mundiais
		Guerra Fria
5	História Mosaico – 8º ano	Edo
		Meiji
		Guerras Mundiais
6	História Mosaico – 9º ano	Meiji
		Guerras Mundiais
		Guerra Fria

Fonte: Organização do Autor (2019)

ANEXO A – MAPA COMPLETO

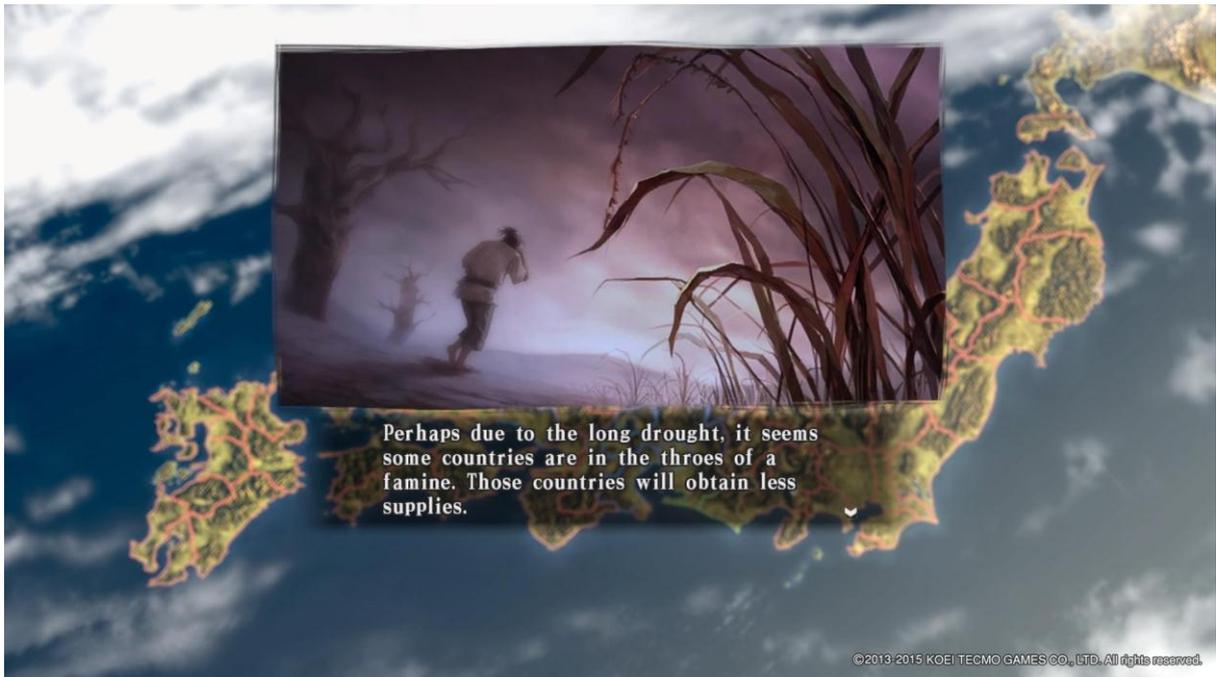


Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO B – COLHEITA PRÓSPERA

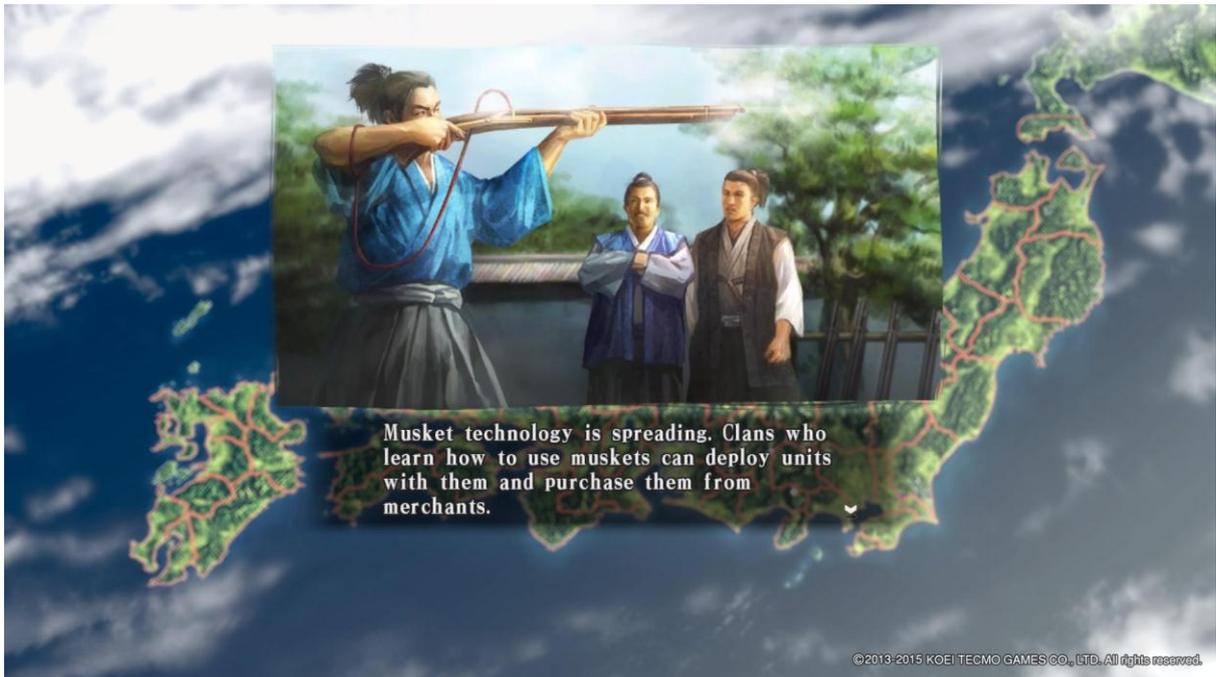


Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO C – FOME

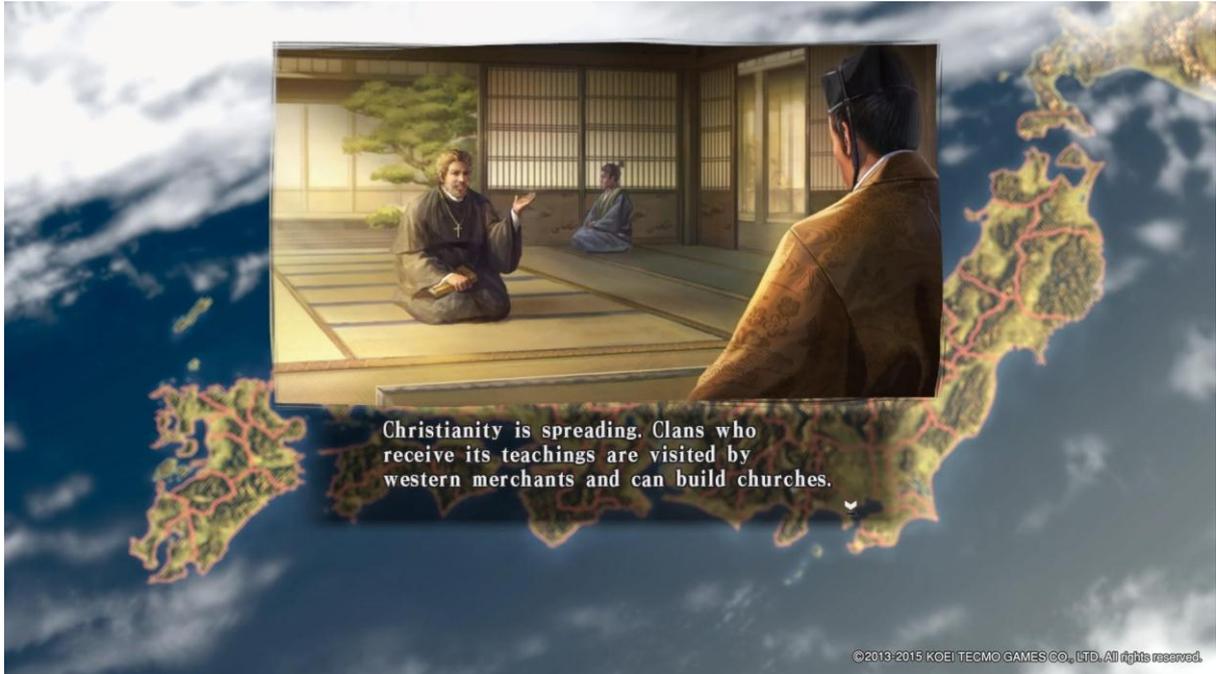
Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO D – CONTATO COM OS EUROPEUS



Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO E – JESUÍTAS



Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO F – NASCIMENTO



Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO G – MAIORIDADE



Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO H – FALECIMENTO



Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)

ANEXO I – REVOLTA



Fonte: Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (2015)