

# O PATRIMÔNIO MILITAR JAPONÊS EM SHADOW FIGHT II: ANÁLISE DE UMA RESSIGNIFICAÇÃO

Ricardo Cortez Lopes\*

## RESUMO

Este artigo trata da ressignificação do patrimônio militar japonês no jogo eletrônico Shadow Fighter II, um RPG de luta de uma produtora russa. No game se pode observar uma incorporação do patrimônio militar japonês por meio das armas brancas disponibilizadas para o jogador conjuntamente com armas de arremesso, e que estão apresentadas com os nomes originais japoneses. A análise do material empírico se focou nas ilustrações e da experiência em batalhas. Os dados apontam que houve uma pesquisa aprofundada sobre esse patrimônio tangível, o que faz do jogo uma experiência com o patrimônio cheia de possibilidades educacionais.

**Palavras-Chave:** Shadow Fighter II; patrimônio cultural japonês; armas brancas.

## ABSTRACT

This article deals with the redefinition of Japanese military heritage in the electronic game Shadow Fighter II, a fighting RPG by a Russian producer. In the game it is possible to observe an incorporation of the Japanese military heritage through the bladed weapons made available to the player together with throwing weapons, which are presented with the original Japanese names. The analysis of the empirical material focused on illustrations and battle experience. The data indicate that there was a thorough research on this tangible heritage, which makes the game an experience with heritage full of educational possibilities.

**Keywords:** Shadow Fighter II; Japanese cultural heritage; White guns.

## INTRODUÇÃO

O clássico livro de Edward Said (1978), “O orientalismo”, afirma que há uma interpretação do oriente a partir do ocidente que serve para justificar a colonização e ocidentalização. Outros autores estabelecem o contrário, uma orientalização do ocidente

---

\* Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: [rshicardo@hotmail.com](mailto:rshicardo@hotmail.com)

(CAMPBELL, 1997). A grande discussão sobre esses dois tipos ideais e qual deles prevalece não é o nosso foco, porém pode-se afirmar que abordaremos uma discussão, no mínimo, sobre uma situação de sincretismo: quando traços de uma cultura são ressignificados em outro contexto. No caso, é a utilização de uma cultura material bélica japonesa - que pode muito bem ser considerada um patrimônio imaterial, como veremos adiante - voltada para a produção de um jogo russo, um Role Play Game<sup>1</sup> (RPG) de ação. Nesse jogo as armas são mobilizadas para produzir efeitos nos combates entre os personagens, porém não há somente o aporte estético e mercadológico, como veremos adiante. O que se desenvolve é a ressignificação de um patrimônio cultural, nas suas vertentes tangível e intangível, como veremos adiante.

No caso desse jogo, houve toda uma pesquisa quanto a aspectos físicos de cada uma das armas apresentadas (seu alcance, seu peso, etc). Assim, há uma experiência com os artefatos que é focada no seu manuseio, e essa experiência é que será analisada no decorrer desse artigo. O nosso foco são as armas de tipo branca, e não as de arremesso, pois são as que mais aparecem no jogo e surgem com seus nomes originais.

O armamento disponibilizado no jogo será empiricamente analisado por meio de dois critérios. O primeiro é por meio das artes desenhadas a mão, que serão comparadas com peças museológicas. O segundo será procedido através de categorias inspiradas pela ciência balística. No final, proporemos uma reflexão geral que dê conta do objeto de pesquisa investigado.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho é de cunho qualitativo, triangulando hermenêutica, museologia e observação participante para explorar a questão da ressignificação do patrimônio, que é, por sua natureza, multifacetada. Em um primeiro momento, após instalarmos o jogo em um dispositivo e o exploramos do seu começo ao fim, produzindo um diário de campo com essas impressões. Após tomar nota dos aspectos do patrimônio bélico japonês que apareceram, foi feita uma lista com essas armas.

Após uma revisão bibliográfica para contextualizar o jogo, foi realizada uma busca dos itens da lista. A partir dela foram obtidos

---

<sup>1</sup> Na tradução, é um jogo de interpretação de papéis. Será explicado em detalhes nas próximas seções.

nomes e imagens. Pelos nomes foi realizada uma pesquisa de cunho histórico (a parte hermenêutica), buscando a trajetória da arma investigada. A hermenêutica pode ser concebida “[...] como a interpretação de um texto a partir da realidade histórica e de seu contexto – esse último efetivamente o nosso foco, uma vez que estamos localizados dentro do campo da Sociologia” (LOPES, SCHUBERT, 2017, p.58). Ou seja, a arma foi considerada como um texto que permite remontar ao contexto.

Dado que o jogo é feito de desenvolvedores para usuários, eles foram um grupo e permitem uma observação participante:

A observação direta ou participante é obtida por meio do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado, para recolher as ações dos atores em seu contexto natural, a partir de sua perspectiva e seus pontos de vista [...] A observação direta pode visar uma descrição "fina" dos componentes de uma situação: os sujeitos em seus aspectos pessoais e particulares, o local e suas circunstâncias, o tempo e suas variações, as ações e suas significações, os conflitos e a sintonia de relações interpessoais e sociais, e as atitudes e os comportamentos diante da realidade (CHIZZOTI, 2016, p. 100)

O jogo é a atividade que une esse grupo, e é o valor a ser celebrado, mesmo que o grupo não conviva presencialmente. Quando o pesquisador joga, ele está realizando a mesma atividade do grupo. É assim que o jogo vai se revelando e o pesquisador vai entendendo os símbolos e as convenções utilizadas no processo comunicativo.

Por fim, procedemos também uma pesquisa museológica a partir da imagem, que é “[...] é pesquisa de recepção de público de exposição e de outras ações de comunicação, onde o processo museal todo é revisto, revisitado a partir do ângulo de visão do público” (CURY, 2009, p.36). Assim, a partir das peças se faz uma exposição que seja interessante aos visitantes, e no game as peças de museus são transformadas em figura e em objeto renderizado. É claro que o foco não é a peça individual, tal qual numa exposição educativa: é como se fosse um tipo-ideal de arma, um conceito universalizado que permite seu reconhecimento e que garante a imersão no mundo proposto pelo jogo, sem produzir o estranhamento.

Através das imagens foram buscadas peças de patrimônios de museais reais. Portanto, a análise privilegiou essas 3 dimensões e nela buscou entender a ressignificação do patrimônio.

## **PATRIMÔNIO MATERIAL BÉLICO JAPONÊS E SEU PROCESSO DE MIDIALIZAÇÃO**

Cumprer notar que, por meio da revisão bibliográfica, foi possível constatar uma espécie de “fama” das armas brancas japonesas. Mas elas não são as únicas e nem as mais populares no país desde a introdução das armas de fogo, ocorrida após a chegada dos portugueses no território: “Porém, quando os portugueses desembarcam no Japão, e lá introduzem a arma de fogo, o país passava por um momento totalmente turbulento, sendo talvez o mais instável que já houve em terras nipônicas” (SOARES, 2017, p.4). As armas japonesas não são apenas funcionais, elas também:

[...] son el máximo logro artístico, según la apreciación del guerrero, pero no es el único; [...] rigen la elaboración y decoración de las armas, premisas emanadas del Budismo Zen que impregna toda la cultura del Samurai. El propio Budismo Zen hace que el estudio de cualquiera de sus manifestaciones “artes plásticas, artes marciales, forma de vida, etc” sea imposible sin el estudio del conjunto (IZQUIERDO, 2002, p.IV)

Portanto, esse cuidado com o fabrico da arma não é gratuito, ele possui raízes culturais que ocasionam uma estilística própria. Por essa razão, para um armeiro japonês, a elaboração de armas não é só uma tecnologia para produzir danos a terceiros. Nesse sentido, as armas sofrem todo um tratamento diferenciado em sua produção que vai além da sua eficiência instrumental: uma arma japonesa adquire uma série de significações que podem ultrapassar, largamente, o uso material.

Ainda, é possível haver uma espécie de “transplante”: o artefato pode ser retirado de seu contexto de geração e ser reutilizado em um outro contexto, adquirindo segunda conotação. Dessa maneira, não é impossível se afirmar que, nesse transplante, o que está sendo representado é o patrimônio cultural japonês. Mas o que seria um patrimônio?

Tampouco [...] o conceito de Patrimônio Cultural é fácil de delimitar, uma vez que para a formação cultural de uma comunidade não estão apenas sedimentados as experiências, expressões, criações, construções e conhecimentos transmitidos pelos ancestrais, mas também a paisagem e a natureza que caracterizam a relação desse ambiente com a sociedade (FRONER, 2009, p. 88)

Ou seja, o patrimônio cultural reflete o saber produzido pelos ancestrais, e que se perde no tempo e pode ser “soterrado” pelas mudanças constantes da modernidade. No caso do nosso estudo, o patrimônio é a criação de armas feitas pela cultura japonesa. Como se trata de peças de pequeno porte e que são feitas em grande escala, há uma distinção que precisa ser feita:

Existem dois tipos de patrimônio: o tangível e o intangível (CERQUEIRA,2005), relativo a materialidade ou não daquilo que adquiriu status de patrimônio. Essa atribuição começa por um registro ou tombamento (MAGNANI, 1996), constituindo-se esse processo em uma intervenção estatal para proteger da linhatemporal da mudança algum fragmento cultural, que pode desaparecer ou invisibilizado por ter sido produzido por um grupo subalterno, que pode ter suas ideias diluídas ou desaparecidas diante das demandas capitalistas (LOPES, 2019, p. 319)

O patrimônio tangível, portanto, são as armas originais produzidas em uma temporalidade para um fim. Mas é possível o representar imageticamente, seja por via do desenho, seja por meio da modelagem informática; o patrimônio intangível são os movimentos dos personagens, os quais abordaremos parcialmente por meio do desempenho das armas. O processo de ressignificação ocorre quando são suprimidos alguns elementos do do contexto de produção como: outras armas menos populares, cosmovisão japonesa, religiosidade, etc. Logo, este jogo ajuda a evidenciar que existe uma espécie de divisão do trabalho na produção de armas, e que o lugar que o Japão ocupa nela é relacionada com as armas brancas.

Mas como essa "fama" se estabeleceu? Acreditamos que há algumas representações bastante disseminadas que evidenciam a possibilidade de essas práticas culturais bélicas terem sido as mais conhecidas dentro do patrimônio cultural japonês. A primeira delas são os filmes de artes marciais:

By martial-arts film, we mean specifically films that feature Asian martial arts that, though broad and varied, represent fighting styles quite distinct from Western martial arts such as boxing or fencing. Variously know as kung fu or karate, the martial arts more broadly contain both unarmed and weapons styles, sometimes in combinations that were traditionally nowhere found in Asia, but that in a cinematic and cultural

melange may be reasonably called "martial arts" (DESSER, 2000, p.77)

Esse gênero de filme foi muito popular nos anos 80 e 90 do século XX, e podem ter dado vazão ao conhecimento desse armamento em larga escala no ocidente. Nesse caso, a probabilidade de os desenvolvedores de Shadow Fighter terem se deparado com filmes desse tipo e daí terem tirado inspiração é muito grande. No entanto, outras mídias parecem ter sido também bem potentes para a divulgação das armas, como a figura do ninja. Pode-se enumerar uma série delas que ficaram famosas no mundo nessa época: videogames - "Ninja Gaiden" (1988), "Ninja Shinobi" (1987) - desenhos animados - "Tartarugas Ninja" (1984) - ou séries televisivas - "Ninja Jiraya" (1988) - ou filmes - "American Ninja" (1985), "3 Ninjas" (1994). Essas mídias são evidências de que certa representação do ninja circulou entre muitos indivíduos, algo que pode ser considerado um processo de cristalização na cultura popular.

## SHADOW FIGHT II

O primeiro jogo da franquia foi o Shadow Fight, lançado em 2011 para a rede social Facebook, cujo aplicativo utilizava um plugin flash desse site para viabilizar a mídia. Foi desenvolvido pela empresa russa Nekki e desativado alguns anos após o lançamento de sua sequência para dispositivos móveis. O jogo articula dois gêneros pouco explorados em sua mistura: luta e *role play game* eletrônico. O que seria esse último?

RPG ou Role-Playing Game é a abreviação de uma expressão inglesa que significa "jogo de interpretação", mas é comumente classificada como uma brincadeira de contar histórias [...] O termo RPG Digital refere-se aos jogos de RPG no contexto do ciberespaço, que Lèvy denomina como a rede de pessoas interconectadas que compartilham informações sobre uma infra-estrutura tecnológica, composta por dispositivos computacionais e de telecomunicações. [...] os primeiros RPGs computadorizados, desenvolvidos na década de 70, eram projetados para apenas um jogador, com uma exploração do mundo bastante restrita e com um sistema de jogo semelhante aos jogos de aventura (ALVES, GUIMARÃES, OLIVEIRA, RETTORI, 2004, p. 5)

Assim, o RPG se caracteriza por quantificar em números as habilidades do avatar, que devem ser incrementadas para que o jogador possa avançar em seu enredo até o seu desfecho. Outro traço importante é a escolha do caminho: o desafio do RPG não está em fazer o jogador percorrer um caminho específico no tempo proposto previamente pelo jogo, o usuário mesmo escolhe a velocidade de sua evolução dentro da experiência oferecida.

É interessante que, inicialmente, a ação do RPG respeitava turnos de ação individuais, o que casava perfeitamente com a capacidade de processamento dos consoles antigos, pois era preciso mostrar poucos elementos simultâneos na tela, o que diminui o número de cálculos do hardware. Assim, era preciso uma atitude mais estratégica no uso dos recursos de cada combate para conduzir ao incremento numérico das habilidades. No entanto, a proposta de *Shadow Fight 2* é ser um RPG de luta, e não de turnos. Urge questionar: quais são as características de um jogo de luta? Ele é um tipo de jogo de ação, que é definido, globalmente, como

[...] nesta categoria, encontram-se os jogos que enfatizam a habilidade e destreza do jogador em controlar os comandos (movimentação, ataque, esquiva, defesa) por meio de combos ou seqüências rápidas. Embora a estratégia faça parte das escolhas e decisões do jogador, em jogos de ação, estas decisões não podem demandar muito tempo, sendo quase imediatas e simples exigindo agilidade na resposta do jogador ao jogo e vice-versa. Os jogos de ação não oferecem muitas variações ou liberdade de escolhas e decisões para o jogador. É comum o jogador possuir apenas duas opções para cada ação realizada. Estes jogos proporcionam narrativas pouco flexíveis e restritas ao jogador, isto é, o jogador pouco interfere na narrativa a partir de um enredo e suas escolhas o levam a possibilidade de dois caminhos: finalização do jogo ou passagem para outra fase. Tampouco apresentam grande variação de finais. O objetivo principal em jogos de ação é vencer (derrotando inimigos ou realizando a tarefa em menor tempo ou ser o primeiro a chegar em um ponto determinado pelo jogo) [...] Dentro da categoria ação podemos identificar subcategorias de acordo com especificidades da jogabilidade como os jogos de luta (SATO, CARDOSO, 2008, p. 60)

Assim, a narrativa do jogo de aventura, diferentemente do RPG, é uma só, e o jogador precisa se adaptar a ela - o que é um pouco diferente do RPG, cujos desfechos são variados de acordo com a história. Ou seja: é preciso vencer o desafio por meio da habilidade

do jogador. O RPG não exige destreza por conta dos turnos, porém as habilidades requeridas são a analítica e a administração de recursos. No RPG de luta, portanto, é preciso a destreza do jogador aliada com o incremento numérico - os danos causados pelo jogador variam de acordo com os números de suas habilidades e de suas armas. Assim, o personagem não é o mesmo durante o decorrer do jogo até a sua finalização, o que é muito comum em jogos de luta. Partindo dessa proposta híbrida, o jogo foi lançado em 2013, e conhecer sua história ajuda a entender o modo como as armas se inserem na proposta do jogo em si:

In this game's introduction, Shadow (who is the main character) reveals that he was a legendary combatant. He defeated and humiliated everyone he ever faced. On his travels to find a worthy opponent, he came across the Gates of Shadows, a pathway to another world. His arrogance led to the Gates being opened and so, the demons inside were released. They tore his flesh and turned him into a shadow. Now, Shadow is forced to defeat all the demons and take their ancient seals to send them back and lock the Gates again (SHADOW, s/d, s/p)

A história mostra, portanto, que o protagonista possuía um corpo físico antes do começo do jogo e era um guerreiro muito habilidoso. Cumpre notar que, do ponto de vista técnico, transformar os lutadores em sombra é um recurso programacional muito astucioso, pois isso facilita a sua renderização no cenário pela menor necessidade de pontos e cores. O aspecto físico do guerreiro é, no mínimo, asiático, embora seu nome seja na língua inglesa. Ele atravessa o limite (o portão) da humanidade por não encontrar desafio a sua altura, como se a ambição de um homem liberasse demônios que causam a própria destruição da humanidade. O líder do reino dos demônios é Shogun<sup>2</sup> (), e vamos enfrentando seus generais até desafiá-lo. A partir dele, há uma virada no roteiro e descobrimos que existe um verdadeiro rei, chamado Titan

Shadow defeats all the demons and uses the 6 seals collected from them to seal the Gates back. However, Titan captures May. Now, Shadow is forced to open the Gates again and enter the other world to rescue her. Shadow returns to each of the 6 towns and defeats the demons for the third time, in order to

---

<sup>2</sup> Que é também o título do líder militar japonês que se alegava como verdadeiro imperador na história política japonesa.

learn how to break their seals. After he defeats all the demons and breaks the seals, Shadow finally opens the Gates again and enters the Shadow World, on his own (SHADOW, s/d, s/p)

Efetivamente, os portões são fechados e o mundo humano está salvo - o que mostra que existe uma lição final do herói, que é a humildade, e ele se re-incorpora à humanidade. Em termos de Jornada do Herói<sup>3</sup>, no começo ele desejava ser maior do que a humanidade, até salvá-la definitivamente e nela se incorporar. Mas há May, personagem não jogável, que é, de maneira um tanto clichê, raptada. Assim, é preciso adentrar no reino das sombras, tal como procedeu Psique na mitologia grega. Neste ponto, o jogo repete sua mecânica de jogabilidade, porém em um ambiente futurista e não oriental:

Shadow defeats Titan, whose body is totally destroyed. Shadow is caught in the explosion, but manages to return to the Gates and, from there, to his world just in time. Shadow is now a human again, much to May's surprise. He hugs May and the two walk away into the horizon, back to their home. In the final scene, a mysterious shadow is seen slithering away as well (SHADOW, s/d, s/p)

Assim, a jornada do herói se completa com a recuperação da humanidade do protagonista, o que também implica em reflexões metafísicas como por exemplo a recuperação da dualidade por meio de May. Nesse caso, o demônio da arrogância foi estirpado do mundo como um todo pela ascese do protagonista. Cumpre notar que o enredo do jogo é bastante complexo de acompanhar por conta do espaçamento dos textos do jogo.

Como nos referimos anteriormente, a produtora é russa. Apesar de a Rússia ser muito próxima geograficamente ao Japão, as referências que aparecem no jogo não são aprofundadas: os personagens não se comportam tal qual japoneses, apesar de alguns nomes. Nesse caso, o enredo do jogo se encaixa perfeitamente com uma história de aventura, porém vencer o desafio requer todo treino e investimento de tempo do gênero RPG, com o acréscimo do uso das habilidades de luta. O resultado é que a história não é detalhada como em um RPG, parecendo-se mais com o enredo de um filme de artes marciais, que atualmente é menos popular desde:

---

<sup>3</sup> Josh Campbell (1997) descreve a jornada do herói com muitos detalhes e compara heróis de diferentes culturas.

[...] but Bruce Lee's untimely death before the release of what would be his blockbuster, mainstream hit, *Enter the Dragon*, put the genre on hiatus in Hollywood until Chuck Norris established it as a legitimate, American Genre with *Goog Guys Wear Black* in 1979 [...] The martial-arts film may be said to be one in which the protagonist or protagonists are skilled in Asian martial arts and put such skill to use in the resolution of the plot (DESSER, 2000, p. 78)

Os elementos, portanto, estão complementemente perceptíveis: Shadow precisou enfrentar um mundo de criaturas desconhecidas para conseguir completar a jornada do herói, incrementando suas habilidades para tal fim. Não se trata, portanto, de um enredo complexo, principalmente por ser um jogo feito para o mobile, o que colabora para sua aparência com a narrativa dos filmes de artes marciais.

## **AS ARMAS**

Nesta seção procederemos a análise empírica do patrimônio coligido, as armas. Numa definição mais simplista, pode-se formulá-las como “[...]todo objeto que pode aumentar a capacidade de ataque ou defesa do homem” (TOCCHETTO, 1999, p.23). De fato, Shadow pode lutar com os próprios punhos, porém o seu dano é irrisório se comparado com aquele propiciado pelas armas. Então, da categoria básica se derivam duas:

As armas próprias compreendem duas categorias fundamentais: armas manuais e armas de arremesso. São armas manuais aquelas que funcionam como prolongamento do braço, sendo usadas no combate corpo a corpo. Como exemplo de armas manuais podemos citar a espada, o punhal e a maioria das armas brancas [...] A legislação brasileira não definiu, com precisão, o que é arma branca. Alguns entendem como sendo arma branca todo instrumento constituído de lâmina de qualquer material cortante ou perfurocortante, tendo dez ou mais centímetros de comprimento (TOCCHETTO, 1999, p. 23)

Optamos pelos estudos das armas brancas, e não das armas de arremesso, que incluiriam as de fogo. Mas isso não esgota as possibilidades de abordagem: “As armas podem também ser divididas de acordo com o tipo de lesões que produzem em: perfurantes, contundentes, perfurocontundentes, cortantes,

perfurocortantes e cortocontundentes” (TOCCHETTO, 1999, p.23). De acordo com o caso estudado, as armas são utilizadas em combate corpo a corpo e podem causar dano por impacto ou por corte - optamos por essas e não pelas de outro tipo porque estas eram as mais numerosas em comparação às armas de arremesso japonesas, por exemplo. Quanto maior a perícia do usuário em uma arma, maior a capacidade de um indivíduo de atacar ou de se defender.

Essa perícia, no entanto, requer um tempo de uso para se incorporar a habilidade na forma de conhecimento tácito e automático. Mas o avatar não precisa desse treinamento ou já possui habilidade com todas as armas disponíveis, o que também ajuda a criar uma impressão comum nos filmes de artes marciais: “[...] dificuldades exigidas para a objetivada evolução técnica [...] [são] pouco representada nos filmes” (FERREIRA, SONODA-NUNES, DE ALMEIDA, 2010, p.3). Assim, a arma exige treinamento em seu manuseio, requer um esforço de estudo e de repetição.

Baseado nos estudos de balística, formulamos algumas categorias para analisar as armas japonesas de Shadow fight 2:

**Proximidade:** o quanto é necessário se aproximar do adversário para a arma fazer efeito? Destaca-se que avançar atacando abre brechas para contra ataques.

**Tamanho:** qual o tamanho da arma? Como isso influencia na distância necessária para o início do ataque?

**Velocidade:** a arma traz diferença significativa para a velocidade do usuário?

**Exposição:** o quanto o usuário precisa sair da sua posição de guarda para atacar? Quando se sai da posição de guarda, fica-se exposto a ataques.

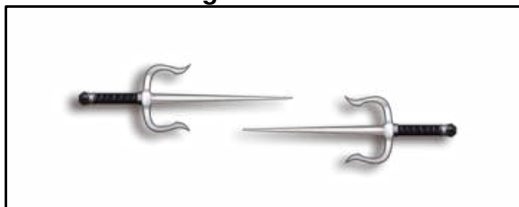
**Corte/Furo/Contusão:** não serão estudadas armas de contusão. A arma se destina a ser utilizada como um pêndulo e assim produzir um corte? A arma se destina a ser utilizada como um vetor e assim produzir uma perfuração?

**Quantidade de movimentos necessários:** quantos movimentos são precisos para a arma ser efetiva em seu propósito? De acordo com o número de movimentos é possível determinar a previsibilidade do início do ataque.

Paralelamente a esse estudo categorístico, vamos analisar também as ilustrações das armas. Contrastá-las-emos com peças museológicas para determinar sua semelhança mútua, com o intuito de verificar a maior probabilidade de ter havido uma pesquisa imagética que embasou a construção da representação arqueira.

A primeira arma que vamos lidar é a sai, que aparece na tela de seleção da seguinte maneira, retratada na figura 1:

**Figura 1 – sai.**



**Fonte:** [https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon\\_\(SF2\)](https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon_(SF2))

Em termos de jogo, as sais são uma arma de perfuração que aumenta a extensão das mãos. Historicamente, ela era um instrumento agrícola individual do leste da China, porém foi reaproveitada como arma por alguns guerreiros japoneses (MARCIA, 2020, s/p). São várias as versões de sai de acordo com a sua utilidade, tal como atesta a figura 2:

**Figura 2 – sais históricas**



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/HaF72nwHGEdiG4kh7>

A ilustração do jogo apresenta semelhança quase que total com a terceira sai, mudando a cor da ponta do cabo, e a proporção entre o próprio cabo e o tamanho da lâmina. Isso indica não uma inspiração, mas uma tentativa de reprodução. Com relação à proximidade, ela é alta: o atacante precisa se aproximar para conseguir realizar o movimento da arma e o consequente dano. Assim, são dois movimentos antes da utilização, porém eles são rápidos devido ao peso do objeto.

A arma seguinte também aparece em dupla na figura 3, porém a análise será individualizada:

**Figura 3 – espadas ninjas**



**Fonte:** [https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon\\_\(SF2\)](https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon_(SF2))

Esse tipo de espada não possui uma origem histórica evidenciada, e o assunto se torna mais nebuloso quando se insere essa discussão no campo de estudos sobre ninjas, pois não raro sua existência em si é questionada por especialistas. O mais provável é que os ninjas não tivessem espadas próprias, e sim utilizassem espadas comuns da época (NINGU. s/d, s/p) Assim, podemos avançar para a análise imagética na figura 4:

**Figura 4 – espada histórica**



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/KWYMBRfVvUzMX7r8>

É possível afirmar que a espada imagética e a material são basicamente as mesmas, diferenciando o modo como o cabo é adornado: fios trançados na material, fios paralelos na representação. Assim, houve no mínimo um respeito à pesquisa documental. A espada ninja é de movimento pendular, e causa pequenos danos acumulados, daí a sequência bastante extensa de movimentos necessária para se vencer uma partida. No jogo acaba sendo desvantajoso o seu raio de ação ser pequeno, porém permite também voltar para a posição de guarda mais rapidamente justamente porque a arma é de rápido manuseio. Assim, a espada ninja não expõe tanto quem está fora da guarda e uma sequência pode ser fatal ao inimigo.

O próximo item é o Yari, exposta na figura 5:

**Figura 5** – yari do jogo



**Fonte:** [https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon\\_\(SF2\)](https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon_(SF2))

O yari provavelmente teve origem na China, porém foi no Japão que adquiriu uma série de subdivisões. Elas podem variar muito em tamanho e em tipo de pontas, e vieram a se popularizar apenas no século XIII d.C (SHO, s/d, s/p). Podemos observar que é a segunda arma que não possui um registro mais preciso de antiguidade, o que talvez ilustre, de fato, uma relação diferenciada com o patrimônio, que é exposto na figura 6:

**Figura 6** – yari no museu



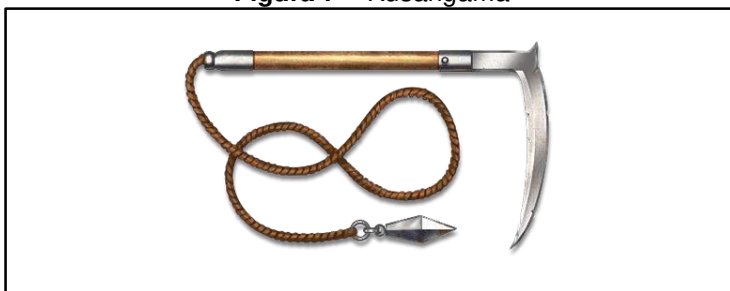
**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/rHhRQHShuyrTQ9pZ>

Ainda que na figura não seja possível visualizar o cabo, podemos observar que a ponta é a mesma (a exceção do pigmento vermelho da lança material), cambiando o modo como ela se conecta

com o restante da arma. A probabilidade de pesquisa prévia é alta aqui também. Essa arma pareceu entregar o melhor custo benefício do jogo, por conta do cenário em duas dimensões, pois a fraqueza de uma arma de perfuração é qualquer direção que escape do vetor - e o jogo diminui o número de direções possíveis ao retirar os deslocamentos em diagonal. Além do que, a estreiteza da tela aproxima o adversário da ponta da lança, que já é uma arma grande por si só. Do ponto de vista de execução, também a lança permite abaixar o tronco e evitar ataques diretos a cabeça. Por fim, o avatar também pode realizar 3 estocadas em sequência, que são de profundidades diferentes e servem para evitar a aproximação do adversário - embora ele não tenha a opção de cessar o ataque após um primeiro erro e isso o exponha a contra-ataques.

Outra arma interessante é a Kusarigama da figura 7:

**Figura 7 – Kusarigama**



**Fonte:** [https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon\\_\(SF2\)](https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon_(SF2))

Trata-se de outra arma derivada da agricultura: no caso uma foice, e essa arma foi muito utilizada pelos samurais por sua capacidade de desarmar o adversário (NITEN, s/d, s/p). Novamente, não encontramos registros históricos ou arqueológicos da antiguidade da arma. Mas é possível apreciar no museu alguma delas, como mostra a figura 8:

**Figura 8** – Kusarigama em um museu



Fonte: <https://images.app.goo.gl/N3M3BmiPCyeQBrFy9>

Há duas diferenças cruciais entre a arma histórica e a arma representada: a utilização de uma corda ao invés de uma corrente - o que torna a arma representacional mais frágil - e o contrapeso sendo em formato losangonal. Isso indica certo abrandamento do instrumento histórico, que é bem mais rústico devido às correntes e ao contra-peso, e também é bem mais versátil do que aparece no jogo (pois a arma real pode fazer uso da corrente para muitos fins, e não apenas para recuperar o arremesso). A virtude da arma é que ela permite atacar o inimigo à distância, porém o movimento do avatar acaba sendo lento e seu início é bastante perceptível para o adversário. No entanto, como não há a versatilidade da arma histórica, quando o adversário se aproxima a arma não consegue ser efetiva como seria numa situação real.

Outra arma interessante é a naginata, exposta na figura 9:

**Figura 9** – Naginata



Fonte: [https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon\\_\(SF2\)](https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon_(SF2))

A naginata não é apenas uma arma, é também uma arte marcial completa com vários estilos. Ela foi primeiramente utilizada por monges budistas e depois passou a ser uma arma de proteção feminina na dimensão doméstica, sendo ensinada até mesmo nos currículos escolares (MARCIA, 2020). Hoje em dia existe uma modalidade competitiva esportiva, onde a ponta da naginata é substituída por uma esfera. Na figura 10 podemos observar o patrimônio:

**Figura 10**



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/brDu3Ehwz5sigDhy7>

Novamente, há convergência entre o objeto representado e o histórico, com uma leve divergência no desenho da lâmina: mais angulada na original; já na representação há uma aresta que retira o formato de meia-lua. Tal como o yari, essa arma não exige muita aproximação, porém ela só é efetiva com o movimento pendular, o que exige no mínimo aproximar a arma, tal como a lança, e depois realizar o movimento de corte. Esse movimento acaba tirando toda a velocidade que o vetor permite, porém também possibilita um uso mais generalizado para diferentes públicos, pois a naginata é leve - a yari precisa ser pesada para haver firmeza na estocada.

A última arma a ser analisada é a katana da figura 11:

**Figura 11** – Katana do jogo



**Fonte:** [https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon\\_\(SF2\)](https://shadowfight.fandom.com/wiki/Weapon_(SF2))

A katana é uma arma associada com os samurais, e, por conta disso, ficou mais disseminada no período em que apenas eles as poderiam portar. O primeiro registro data de 1573, e a espada seguiu sendo aperfeiçoada mesmo com introdução de armas de fogo (NITEN, s/d, s/p). Esta espada, nominalmente, pode ser denominada como “espada japonesa”. Assim, há vários estilos dessa espada, e a próxima foto, na figura 12, registra a mais famosa:

**Figura 12** – katana no museu



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/AKbV9NjEEJaoC9Gw5>

Podemos observar que o cabo é basicamente o mesmo, assim como a lâmina. A representação, portanto, seguiu no mínimo um modelo museal e procurou espelhá-lo, o que cria uma identificação com o contexto da arma. A katana, por conta de sua concepção, acaba sendo uma arma bastante leve, com a vantagem de possuir uma extensão mediana. Assim, ela também consegue evitar muitos

ataques do adversário por permitir diferentes angulações. Tal como a espada ninja, ela funciona por corte e precisa emendar sequência para ferir mais ao adversário, o que também é difícil se a distância for calculada equivocadamente - o que ocasiona um grau de exposição bastante evidente.

A guisa de conclusão, podemos afirmar que o referido jogo retrata as armas de uma perspectiva bastante aprofundada: houve de fato uma pesquisa disciplinar e um esforço programacional de reproduzir o patrimônio imaterial do fazer marcial, o que deve ter demandado grande esforço anterior dos desenvolvedores. Assim, é como se o jogo fosse um acervo interativo a partir dos duplos digitais, que divulga parte da cultura oriental - no caso a cultura bélica. É no modelo RPG que é possível proceder esse tipo de experiência por seu caráter de escolha e de duração do tempo de jogo. É nesse momento que a customização na verdade é educação patrimonial ao invés de apenas narcísica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo tratou da utilização de patrimônio material bélico japonês para a montagem de uma experiência lúdico-eletrônico: o jogo multiplataforma *Shadow Fight 2*, da empresa russa Nekki. Analisamos o modo como esse patrimônio foi ressignificado no jogo tanto na dimensão estética nas ilustrações, cotejadas com peças de museu para mostrar sua verossimilhança com a historicidade, quanto sua experiência no jogo baseado em categorias parcialmente retiradas da balística.

Cumprir notar que muitas das armas japonesas são originárias da agricultura: os orientais parecem unificar os mundos, e da arma do trabalho surge a arma da luta, não necessariamente haja um indivíduo que apenas lute e outro que apenas trabalhe. Há uma democracia maior nesse sentido, pois a arte marcial não exige posses materiais ou exclusividade ocupacional do seu praticante. Por outro lado, parece que as artes eram levadas ao nível extremo, a despeito da vida humana, e eram testadas em lutas que podiam resultar em mortes ou feridas profundas. Ou seja, é uma reflexividade marcial de séculos construída às custas de muitas vidas: cada movimento consolidado de agora foi testado no calor da batalha e é o mais eficiente possível, de modo que o foco é no aperfeiçoamento pela repetição.

Uma última reflexão: os jogos já podem ser tratados como *obra gamica*. Isso porque o seu potencial gráfico permite uma série de

situações que refletem a criatividade humana, o que abre espaço para manifestações artísticas. Mas, para que isso se concretize, é preciso escapar de certa barreira frankfurtiana de desconfiar do entretenimento, considerando-o como fator de dominação. Muitas vezes o entretenimento, na sua busca de criar o exótico que fascine, acaba por apelar para a herança sócio-cultural e daí produz sínteses interessantes e inesperadas. Na busca de referências são reapropriados mitos e histórias ancestrais, os quais podem ser a porta de entrada para um aprofundamento posterior, uma espécie de atrator. Parece ser o caso de Shadow Fight 2.

## REFERÊNCIAS

ALVES, L.; GUIMARÃES, H.; OLIVEIRA, Gildeon; RETTORI, Annelisse. Ensino On-Line, jogos eletrônicos e RPG: Construindo novas lógicas. Conferência eLES. 2004. p. 49-58.

CAEIRO IZQUIERDO, Luis. La cultura samurai: armas japonesas en las colecciones españolas. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones, 2002.

CAMPBELL, C. A orientalização do ocidente: reflexões sobre uma nova teodicéia para um novo milênio. **Religião e Sociedade**, Rio de Janeiro, v.18, n.1, p.5-22, 1997.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1997.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa Qualitativa em Ciências Humanas**. Cortez: São Paulo, 2016.

CURY, . In: GRANATO, Marcus; DOS SANTOS, Claudia Penha; LOUREIRO, Maria Lucia de N. M. **Museu e Museologia: Interfaces e Perspectivas/Museu de Astronomia e Ciências Afins**. Rio de Janeiro: MAST, 2009.

DESSER, David. The martial arts films in the 1990s. In: DIXON, Wheeler W. (Ed.). *Film genre 2000: new critical essays*. SUNY Press, 2000.

FERREIRA, Fernando Dandoro Castilho; SONODA-NUNES, Ricardo João; DE ALMEIDA, Bárbara Schausteck. DA SALA DE CINEMA À ACADEMIA: A INFLUÊNCIA DOS FILMES DE AÇÃO NA APROPRIAÇÃO DOS PRATICANTES DE KUNG FU CHINÊS. In: V Congresso sulbrasileiro de Ciências do Esporte. 2010.

FRONER, Yacy-ara. Patrimônio cultural: tangível e intangível. CASTRIOTA, Leonardo Barci. **Paisagem Cultural e Sustentabilidade**. Belo Horizonte: IEDS/UFMG, 2009.

LOPES, Ricardo Cortez, SCHUBERT, Janete. Uma “proto” teoria social?

Trabalho hermenêutico sobre comentários reais. **Prelúdios**, v. 6, n. 6, p. 57-81, jul./dez. 2017.

\_\_\_\_\_. PONTEL, Evandro; TAUCHEN, Jair; REITER, Ricardo Luis (Orgs.). **Democracia e Desobediência civil**. Porto Alegre: Editora Fundação Fênix, 2019.

MARCIA. Equipamentos dos guerreiros japoneses. Superprof. 2020. Disponível em: <https://www.superprof.com.br/blog/armamento-tradicao-niponica/>. Acesso em: 25/02/2020.

NINGU. Ninjatô. Urawaza Bugeikai. Sem data. Disponível em: <https://www.uwbk.com.br/tradicao/97-ningu/300-ninjatao>. Acesso em 25/02/2020.

NITEN. Isshin Ryu Kusarigamajutsu. **Instituto Niten**. Sem Data. Disponível em: <http://www.niten.org.br/issin-ryu-kusarigama.htm>. Acesso em 25/02/2020.

\_\_\_\_\_. Cronologia da Katana. Instituto Niten. Sem Data. Disponível em: <http://m.niten.org.br/penaespada/penaartigos/katana.htm>. Acesso em 25/02/2020.

SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinicius. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. In: CAMPOS, Fabio; NERY, Marcelo. **VII Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**. Belo Horizonte: **SBC–Proceedings of SBGames**, v. 8, 2008.

SAID, Edward. **Orientalism**. New York: Viking, 1978.

SHADOW Fight. Wikipedia. Sem Data. Disponível em: <https://shadowfight.fandom.com/wiki>. Acesso em 25/02/2020.

SHO Kumo Ryu Ninjutsu. Lança. **Arte Marcial Tradicional Japonesa**. Sem data. Disponível em: <https://www.shokumoryu.com.br/yari.html>. Acesso em 25/02/2020.

SOARES, Leandro Valêncio. A introdução das armas de fogo no Japão pelos portugueses e as consequências na organização militar nipônica. 2017.

TOCCHETTO, Domingos. **Balística Forense: aspectos técnicos e jurídicos**. São Paulo Sagra Luzzatto, 1999.