

**“UMA FANTASIA BASEADA NA REALIDADE”**: um ensaio sobre o *game* Final Fantasy X e as apropriações de elementos de seu contexto de produção (1999-2001)

Richard Gonçalves André\*

**Resumo:** O ensaio tem por objetivo analisar o jogo eletrônico Final Fantasy X, lançado pela empresa japonesa Square em 2001 para Playstation 2. Como metodologia, são utilizadas algumas proposições de Espen Aarseth sobre como interpretar academicamente os *games*. Da perspectiva teórica, é usado o conceito de apropriação, como o define Roger Chartier. Sugere-se que, mesmo se baseando num modelo narrativo de fantasia medieval, os *game designers* envolvidos com a produção do jogo em questão apropriaram-se de certos elementos existentes no contexto de produção do mesmo, como aspectos da cultura oriental, discussões sobre a tecnologia e reflexões sobre a religião.

**Palavras-chave:** Final Fantasy. *Games*. Apropriação.

**Abstract:** This essay intends to analyze the video game Final Fantasy X, released by Japanese company Square in 2001 for Playstation 2. As methodology, it is used some propositions of Espen Aarseth about how to interpret academically games. From theoretical perspective, it is used the concept of appropriation, as it is defined by Roger Chartier. It is suggested that, even basing the game in a narrative model of medieval fantasy, the game designers involved with the production of the video game appropriated some elements existent in the context of production, as aspects of oriental culture, discussions about technology and reflections on religion.

**Keywords:** Final Fantasy. Video games. Appropriation.

## 1. Start

O título deste ensaio é inspirado numa das passagens do primeiro trailer do jogo eletrônico Final Fantasy XV (SQUARE ENIX, 2013), que tem previsão de lançamento para o ano de 2015<sup>1</sup>. A série de *games* intitulada Final Fantasy, cujo primeiro título foi lançado em 1987 para o Nintendo (sendo, posteriormente, desenvolvida em diversas outras plataformas, como Super Nintendo, Playstation, Playstation 2, Playstation 3, Playstation 4, Playstation Portable [PSP], Playstation Vita, Xbox 360, Xbox One e PC), foi criada pelo *game designer* japonês Hironobu Sakaguchi, ligado à empresa japonesa Square, embora outros profissionais tenham

---

\* Doutor em História pela Universidade Estadual Paulista (UNESP) e professor do Departamento de História da Universidade Estadual de Londrina (UEL).

<sup>1</sup> O trailer foi originalmente exibido na E3, uma das maiores convenções sobre jogos eletrônicos do mundo, sendo realizada anualmente. O evento reúne diversas empresas produtoras de *games*, bem como de consoles, que buscam divulgar suas produções a curto e médio prazo.

se envolvido com o desenvolvimento de diferentes *final fantasies*<sup>2</sup>. Uma das características da obra, como o próprio nome sugere, é a existência de mundos perpassados pela fantasia, com a presença de seres como monstros, deuses e outras entidades, bem como de magia negra e branca. No entanto, mesmo esses universos ficcionais, quando compreendidos no interior de uma perspectiva histórica, são concebidos a partir de elementos que permeiam seu contexto de produção, que desempenham o papel de alicerces sobre os quais se arquitetam essas fantasias.

Nesse sentido, o presente ensaio tem como objetivo analisar o jogo Final Fantasy X (FFX, SQUARE ENIX, 2014), dirigido por Yoshinori Kitase e lançado em 2001 para Playstation 2, embora seu processo de produção tenha se iniciado em 1999. Pretende-se sugerir que, não obstante tenha sido estruturado a partir de um modelo voltado para a fantasia medieval, que se tornou uma convenção narrativa comum em diversos *role playing games* (RPG)<sup>3</sup>, os produtores de FFX apropriaram-se de diversos elementos e discussões existentes em seu contexto de produção, como as culturas orientais e o uso das tecnologias. Para a elaboração da análise, foi usada como fonte privilegiada a versão em alta definição e remasterizada do jogo lançada para o Playstation Vita<sup>4</sup> em 2014 (SQUARE ENIX, 2014).

## 2. A densidade dos *games*

Antes de desenvolver a análise sobre Final Fantasy X, é preciso justificar a importância de abordar os jogos eletrônicos como fontes ou mesmo objetos de reflexão acadêmica. Em primeiro lugar, atualmente, os *games* não são voltados apenas para o público infantil, ao contrário do que é afirmado no senso comum. Os primeiros videogames foram produzidos em escala industrial no final da década de 1970, tendo *hardwares* como o Atari e o Odyssey desempenhado papel fundamental

---

<sup>2</sup> Não obstante os jogos sejam lançados originalmente no Japão, eles geralmente passam por um processo de localização no Ocidente, o que tem se tornado mais rápido nos últimos anos. Quanto à Square, a empresa se fundiu à Enix em 2003, tornando-se a Square Enix.

<sup>3</sup> Os chamados *role playing games* constituem um gênero de jogo (não apenas eletrônico, como também de tabuleiro) nos quais se espera que os jogadores possam assumir o papel dos personagens, não somente criando uma empatia com eles, mas interpretando-os. Nesse sentido, a interpretação é uma condição fundamental para o desenvolvimento da narrativa. Nos RPG eletrônicos, o jogador pode customizar de diferentes formas o personagens, escolhendo, por exemplo, roupas, acessórios, armas, características físicas, habilidades e outros possíveis atributos.

<sup>4</sup> O Playstation Vita (PS Vita) é um console portátil criado pela Sony em 2012.

nesse sentido (SNEAD, 2014). Desde então, acompanhando o desenvolvimento tecnológico das plataformas, os jogadores têm se tornado adultos que, jogando ou não *games*, pelo menos os concebem como meios de comunicação que fazem parte da sociedade atual, ao lado de outras linguagens.

Hoje, com o desenvolvimento de jogos eletrônicos em dispositivos como *smartphones*, que não dependem de videogames para funcionar, mesmo pessoas não habituadas a jogar tornaram-se um público em potencial conhecidos como “jogadores casuais” (em oposição, no jargão utilizado pela comunidade de *gamers*, pelos “jogadores *hardcore*”). O sucesso de jogos como a série *Angry Birds*, produzida pela Rovio Entertainment e concebida originalmente para celulares, é sintomático. O nicho voltado para os jogadores casuais é tão significativo que o sucesso do Nintendo Wii, console que inaugurou os controles com sensores de movimentos, é devido em parte ao investimento nesse público que, até então, não constituía o alvo privilegiado de empresas como a Sony e a Microsoft. De qualquer forma, do ponto de vista geracional, os jogadores, casuais ou não, tornaram-se adultos que em parte continuam jogando<sup>5</sup>.

Em consonância com a diversificação do público, as empresas têm desenvolvido jogos eletrônicos com as mais diferentes temáticas, envolvendo temas filosóficos, sexuais, políticos e históricos, entre outras possibilidades, que transcendem as questões abordadas no gênero infantil. Um exemplo é a série *Metal Gear*, criada pelo *game designer* Hideo Kojima, ligado até recentemente à produtora japonesa Konami (BARKER, [s.d.]). Mesmo sendo uma ficção, a narrativa dos games da série têm como contexto histórico a Guerra Fria e o período posterior à queda do Muro de Berlim, chegando a um futuro distópico marcado por uma economia da guerra, como em *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (KONAMI, 2008), lançado para diversas plataformas como Playstation 3 e Xbox 360. Além disso, é possível observar uma convergência de linguagens entre os *games* e outras produções como o cinema, na medida em que os jogos eletrônicos têm sido

---

<sup>5</sup> O protagonista da série de TV *House of Cards* (WILLIMON, 2013-), Francis Underwood, é emblemático: mesmo sendo deputado e corregedor no congresso norte-americano, ele passa as noites jogando jogos eletrônicos, principalmente *games* de tiro em primeira pessoa (*first person shooter*, FPS).

Os FPS, como o próprio nome sugere, são *games* nos quais a perspectiva de jogo é em primeira pessoa, o que, em linguagem cinematográfica, é denominado enquadramento subjetivo. O jogador, assim, apenas vê os braços (e porventura armas) do personagem.

desenvolvidos cada vez mais com narrativas cinematográficas (embora a relação seja controversa, como será discutido adiante). Além de Metal Gear, pode-se sugerir produções como Uncharted (2007) e The Last of Us (2013), criados pela empresa californiana Naughty Dog: ambos os títulos desenrolam-se numa narrativa cinematográfica holywoodiana, com cenas rápidas e diferentes efeitos inspirados diretamente em filmes, como perspectivas de câmera, enquadramentos, posicionamento dos personagens e cortes de sequências. A convergência linguística não parece ser casual, uma vez que vários *game designers*, como Kojima e Kitase são cinéfilos ou especialistas em produção cinematográfica. Kitase, por exemplo, estudou cinema na Nihon University College of Art (OS FILMES, 2009).

Em pouco mais de trinta anos, a indústria de jogos eletrônicos parece estar consolidada, abarcando um público diversificado e produzindo obras temática e narrativamente densas, a despeito dos preconceitos existentes no senso comum sobre a influência supostamente perniciosa que os *games* exerceriam sobre os indivíduos. Somente para citar um exemplo, logo após o assassinato de vinte e seis pessoas em uma escola na cidade norte-americana de Newtown, o jornal inglês The Sun publicou na primeira página uma matéria sobre o assassino, Adam Lanza, com o título “Killer’s Call of Duty obsession” (“A obsessão assassina de Call of Duty”). A intenção era sugerir que o comportamento sociopata e homicida de Lanza, de vinte anos, teria sido determinado pelo gosto do jovem por *games*, principalmente pela série Call of Duty, produzida pela Activision, voltada para o gênero de tiro em primeira pessoa. Entretanto, a interpretação é “tacanha”, porquanto parta da premissa de que uma forma de linguagem (como o próprio jogo eletrônico) determine certos comportamentos. Ignora-se que a apropriação que o leitor (em sentido lato) realiza de uma linguagem é ativa, pressupondo a seleção de elementos, sua correlação com as experiências do indivíduo, com o contexto histórico de leitura, implicando numa ressignificação dinâmica da mensagem (CHARTIER, 2002). Nesse sentido, ainda no tocante ao caso de Lanza, após a repercussão midiática do incidente, o psicólogo Chris Ferguson contra-argumentou:

Se estamos falando sério sobre reduzir esses tipos de violência em nossa sociedade, a violência dos jogos ou outras mídias com violência são, claramente, a direção errada para se focar. O uso de

jogos de videogame não é um fator comum entre os autores de homicídios em massa. Alguns foram jogadores, outros não. (FERGUSON apud OUTER SPACE, [s.d.], [s.p.]

Ou seja, afirmar a determinação simplista dos jogos eletrônicos sobre os comportamentos violentos é um equívoco, ignorando o fenômeno da apropriação e outras variáveis que podem ser importantes (ver também ANDRÉ, 2013; SANTOS, 2012). A discussão gera, inclusive, certas piadas no universo *gamer*, ressaltando que jogar um jogo de futebol não transforma ninguém em atleta, assim como jogar um FPS não torna alguém assassino.

De qualquer forma, criticados ou não, os jogos eletrônicos constituem vetores importantes na sociedade atual para a construção de diferentes formas de conhecimento, o que precisa ser contextualizado historicamente. A partir da primeira metade do século XIX, ocorreu uma revolução comunicacional (ANDRÉ, 2013) com o surgimento de mídias que permitiram a reprodutibilidade técnica e uma maior acessibilidade aos bens culturais. A fotografia, por exemplo, tornou possível que uma imagem fosse potencialmente multiplicada de maneira infinita a partir de um negativo, substituído atualmente pelos sensores das câmeras digitais. Isso problematizava a noção de peça única que caracterizava a pintura, além de tornar o acesso imagético mais amplo em dois sentidos: em primeiro lugar, as pessoas “comuns” poderiam ser fotografadas, em contraposição ao caráter elitista da representação pictográfica; em segundo, o ato de ver e mesmo possuir imagens foi gradativamente democratizado, dada a rapidez de produção fotográfica e o barateamento do processo, o que era inversamente proporcional à pintura, geralmente restrita às residências de elites que poderiam pagar por elas (BENJAMIN, 1992; 2000). Com o desenvolvimento de outras mídias nos séculos XX e XXI, como o rádio, a televisão e o cinema, os dois pilares da revolução comunicacional, a reprodutibilidade e a acessibilidade, foram maximizados e popularizados. Foi acrescentado, além disso, um terceiro elemento que se tornou fundamental: a interatividade. O surgimento, a popularização e o desdobramento da Internet permitiram o advento da Web 2.0, calcada na possibilidade não apenas de visualização, mas também de interação com os ambientes virtuais (SILVA, 2012). A existência de blogs, redes sociais e wikis é sintomática, permitindo que o usuário

torne-se uma espécie de coautor dos dados criados e compartilhados, o que, por sua vez, colocou em xeque o monopólio exercido pelos produtores de informação das mídias tornadas clássicas, como o rádio e a televisão, que se encontram em processo de reinvenção diante dos desafios lançados pelas novas tecnologias (para uma discussão mais aprofundada, André [2013]).

A revolução comunicacional é importante porque criou diferentes mecanismos para a construção do conhecimento. Como sugere Jesús Martín-Barbero (2008), o livro, considerado tradicionalmente o vetor por excelência para a aprendizagem, foi colocado lado a lado a outras mídias que passaram a desempenhar papel fundamental no modo como os indivíduos se relacionam com o saber. A questão é ainda mais ampla, pois o que se encontra em parêntese é o caráter logocêntrico sobre o qual foi arquitetado o conhecimento desde a modernidade, abrindo espaço para outras formas de linguagem como a imagem, o som e a corporeidade, não necessariamente redutíveis ao primado do verbo. Não se trata, contudo, de uma nova hierarquização, mas de compreender como linguagens podem convergir de forma a entrelaçar modalidades de comunicação complexas e que não podem ser simplificadas a uma única dimensão (SANTAELLA; NÖTH, 2008).

Os jogos eletrônicos, no bojo dessa revolução comunicacional, permitem que conhecimentos sejam construídos para além do livro ou das instituições formais de ensino. O *game* *Assassin's Creed Unity* (2014), produzido pela Ubisoft para Playstation 4 e Xbox One, abre a possibilidade para que os jogadores, por exemplo, andem por Paris (ou uma representação dela) durante a Revolução Francesa, interajam com os habitantes e escalem torres. Os exemplos de *games* com inspiração histórica poderiam ser multiplicados indefinidamente, como as séries *Metal Gear*, *God of War* (Santa Monica Studios) e *Dynasty Warriors* (Omega Force e Koei). Isso não quer dizer que o professor e a escola tenham perdido seu papel, uma vez que os alunos podem aprender jogando, mas que as formas de produção e difusão do saber histórico precisam ser repensadas, bem como o papel das novas mídias. Elas não precisam ser necessariamente rejeitadas como mecanismos de degeneração comportamental, alienação social ou “inimigas” da educação, mas cooptadas para repensar as práticas pedagógicas e as características de circulação do conhecimento no mundo contemporâneo (ANDRÉ, 2013).

Na dinamicidade da revolução comunicacional que perpassa a atualidade, os jogos eletrônicos talvez sejam o produto mais emblemático no tocante à convergência de linguagens. Elementos provenientes da fotografia, das histórias em quadrinhos, da televisão, do cinema, do rádio e da música têm sido cooptados consciente ou inconscientemente pelos *game designers* (como é o caso de Kojima e Kitase, como afirmado). Isso gera narrativas linguisticamente complexas, com aspectos transmidiáticos que se entrelaçam na composição dos *games*. Entretanto, sem a interação do jogador com o jogo, que estabelece regras mais ou menos flexíveis que definem o universo de possibilidades, o *game* não tem condições de existir. Desta forma, como sugere Espen Aarseth (2006), para analisar o jogo eletrônico, é preciso jogá-lo. Não obstante isso pareça óbvio, o ato de jogar é fundamento para que o *game* seja possível: num filme, independente da atenção do espectador, a narrativa se completa num determinado período de tempo; no jogo, o desenvolvimento narrativo depende das ações do jogador.

Além disso, a experiência de cada *gamer* não é apenas particular (como, de resto, seria a apropriação que um indivíduo realiza de qualquer forma de linguagem), mas condiciona a forma como o jogo pode se desdobrar. Isso torna um *game* único para cada usuário, independentemente da quantidade de cópias vendidas para o público. O grau de possibilidades pode variar de um jogo para outro: em gêneros chamados *open world* (mundo aberto), não há necessariamente uma linearidade de ações para que a narrativa possa ser completada pelo jogador, que pode realizar uma série de atividades paralelas e, literalmente, ir para qualquer local daquele mundo, como é o caso de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA, 2011). Em outros *games*, o grau de possibilidades é menor. Mesmo assim, a forma como o *gamer* pensa e age condiciona a maneira como a narrativa pode se desenvolver. O próprio *Final Fantasy X* é significativo: o jogo pode ser completado em quarenta ou cem horas, entre outras possibilidades, variando de acordo com as intenções do jogador. Da mesma forma, os personagens podem ter um desenvolvimento de habilidades (força, vitalidade, mágica, entre outros atributos) diferenciado. O usuário pode manter um personagem apenas com as características de um cavaleiro ou desenvolvê-lo a ponto de transformá-lo também num mago negro, com a possibilidade de utilizar magias, além da força propriamente física. Isto é, em termos

gerais, nos jogos eletrônicos, principalmente no gênero RPG, a experiência de cada *gamer* é única e condição *sine qua non* para o desenvolvimento da narrativa.

### 3. Entre fantasia e realidade

Realizada a discussão sobre a importância dos jogos eletrônicos na atualidade, será feita a análise de Final Fantasy X, selecionando-se alguns elementos do repertório de possibilidades inerentes ao *game*. Afinal, como ressalta Kitase em entrevista (SQUARE, 2001), seria possível perceber uma multiplicidade de temas nesse RPG, o que remete, uma vez mais, às possíveis experiências do jogador. Em primeiro lugar, com o intuito de situar o leitor que desconhece FFX ou mesmo a série Final Fantasy, a trama será delineada rapidamente para que seja possível, logo em seguida, desenvolver um olhar analítico sobre o jogo.

Apesar da grande quantidade de jogos ligados à série, geralmente os *final fantasies* não são sequências lineares, de forma que cada *game* inaugura um universo diferenciado em relação ao anterior, com novos personagens, lugares e histórias<sup>6</sup>. Isso não impede que haja certas permanências, como a existência de alguns seres (moogles, chocobos e tonberries, por exemplo), o princípio da magia e a utilização de aeronaves, somente para citar três aspectos.

Em específico, FFX se passa num mundo chamado Spira, composto por uma série de continentes que possuem cidades mais ou menos autônomas entre si, entre as quais é possível viajar, caminhando ou utilizando uma aeronave. A cada dez anos, as pessoas e as localidades são ameaçadas pelo poder destrutivo de um gigantesco monstro, que se assemelha a uma espécie de baleia voadora, denominado ao longo do tempo Sin (que, em tradução literal, significaria “pecado”). Os habitantes de Spira acreditam que a presença dessa entidade seria uma espécie de punição pelo fato de, há mil anos, os seres humanos terem dependido do uso intensivo da tecnologia, principalmente numa guerra entre as cidades de Zanarkand e Bevelle, conflito denominado Machina War (“Guerra das Máquinas”). A crença no

---

<sup>6</sup> Apenas tardiamente certos *final fantasies* começaram a ganhar sequências diretas: a décima edição ganhou uma continuidade, Final Fantasy X-2 (SQUARE ENIX, 2003); a décima terceira, duas, Final Fantasy XIII-2 (SQUARE ENIX, 2011) e Lightning Returns: Final Fantasy XIII (que equivaleria a um FFXIII-3, SQUARE ENIX, 2014).

mito de origem de Sin é propagada por Yevon, uma instituição religiosa em esfera global estruturada por meio de sacerdotes, mitos, ritos e templos, possuindo uma série de fieis (inclusive boa parte dos protagonistas do jogo), alguns de caráter fundamentalista. Aqueles que não compartilham dos ensinamentos dos *yevoners* são excluídos dessa sociedade, como é o caso dos Al Bhed que, vivendo fora das cidades e vilarejos, continuam a utilizar máquinas, o que é considerado profano (uma vez que seria a razão da própria existência de Sin) pelos devotos da religião hegemônica.

Para deter temporariamente Sin, a cada de anos, é preciso que um *summoner* (“invocador”) saia em peregrinação, visitando os templos de Spira, desenvolvendo habilidades de invocação e outros poderes mágicos para conseguir derrotar o monstro. Os *summoners*, após ritos de iniciação nos templos de Yevon, são magos que têm a habilidade de invocar poderosas entidades denominadas *aeons*, que possuem diferentes formas e atributos (como Shiva, Ifrit e Bahamut), podendo ser trazidas para o campo de batalha sempre que necessário, lembrando que o mundo de Spira é perpassado de monstros. Os *aeons*, por sua vez, surgem a partir do sacrifício que indivíduos fazem de suas vidas, tornando-se *fayths* (materializados por cristais) nos templos. O ponto final da peregrinação é o Templo de Zanarkand, no qual o invocador pode obter o Final Aeon, fundamental para vencer Sin. No entanto, diferentemente dos outros *aeons*, a invocação do Final Aeon demanda pelo sacrifício da vida do *summoner* (e de uma pessoa que o acompanha ao longo da jornada, que se torna o receptáculo para o Final Aeon). Com a derrota de Sin, Spira entra numa década chamada The Calm (“A Calma”), ao final da qual o monstro renasce, demandando pela peregrinação de outro invocador num ciclo virtualmente infinito.

É nesse cenário que o protagonista do jogo, Tidus, insere-se. Trata-se de um jovem atleta de blitzball (um jogo esportivo aquático), cuja cidade, Zanarkand, é destruída por Sin. No entanto, no processo de destruição do local, o monstro transporta-o, aparentemente, para a Spira de mil anos no futuro, na qual ele conhece o ciclo de morte e ressurreição de Sin. Com o desenvolvimento da trama, Tidus torna-se guardião de Yuna, uma jovem invocadora que sai em peregrinação com o intuito de derrotar o monstro e trazer novamente A Calma para o mundo.

Ambos cultivam uma relação amorosa no decorrer da trama, até que o jovem descobre que, para destruir Sin, a *summoner* deveria sacrificar a própria vida. No entanto, o grupo de peregrinos (composto por outros cinco integrantes, Lulu, Wakka, Rikku, Kimahri e Auron) resolve romper com a espiral de morte e renascimento de Sin, buscando derrotá-lo sem a invocação do Final Aeon.

Nesse meio tempo, os personagens descobrem que Sin não teria surgido como uma punição devido ao uso de máquinas, como pregava o mito de origem propagado pelos *yevoners*. Durante a Machina War, Zanarkand encontrava-se destruída e subjugada por Bevelle. Um invocador da primeira cidade transforma os habitantes sobreviventes em *fayths*, que, mesmo com a destruição do local, continuam sonhando com a cidade, que se torna Dream Zanarkand (“Zanarkand dos Sonhos”). Além disso, o próprio Yu Yevon transforma-se num *fayth*, invocando a entidade que viria a ser chamada Sin, tendo a intenção de destruir Bevelle. Contudo, Sin/Yu Yevon acaba enlouquecendo e passa a destruir Spira como um todo no decorrer dos próximos mil anos. Cientes da verdadeira gênese do monstro, o grupo de peregrinos consegue derrotá-lo, mas, para isso, é necessário matar todos os *aeons* para que o espírito de Yu Yevon não os possua, dando origem a um novo Sin. Isso destrói todos os *fayths*, cujos cristais se transformam em pedra, inclusive aquele de Zanarkand voltado para sonhar com a cidade. Tidus, o protagonista, acaba desaparecendo, na medida em que ele não teria viajado no tempo, como acreditava, mas sido trazido de Dream Zanarkand, sendo, portanto, um sonho, uma ilusão, e não um personagem “real”. Com a destruição do *fayth*, sua condição de existência se desvanece.

Como se percebe, o enredo de Final Fantasy X é denso e complexo. Aliás, a série como um todo é conhecida pelas reflexões existenciais de caráter dramático, o que parece ser uma continuidade nos diferentes títulos. De qualquer forma, FFX, assim como outros *final fantasies*, parece ter sido arquitetado a partir de um modelo narrativo comum não apenas aos títulos produzidos pela Square Enix, mas aos jogos de RPG de forma geral: a fantasia medieval. Em primeiro lugar, existe um encantamento do universo. Ele é perpassado de seres transcendentais como deuses, demônios, ninfas (como as *aeons* chamadas Magus Sisters em FFX, que são espíritos de plantas), magos e outras entidades que utilizam poderes que

pertencem à esfera do mundo sagrado. Os magos negros (como uma das protagonistas, Lulu, embora todos os personagens possam tornar-se magos) utilizam magias como água, gelo, fogo, relâmpago e terra. Os magos brancos (como Yuna) lidam com magias de cura e proteção. Portanto, trata-se de uma dimensão na qual o encantamento define as regras do jogo. Em segundo lugar, outra característica que perpassa a fantasia medieval é a estrutura de personagens, que se define a partir de perfis épicos: cavaleiros, magos negros, magos brancos, ladrões, entre outros. A presença da magia e o perfil épico dos personagens constituem elementos convencionados que, historicamente falando, possuem uma longa duração, desdobrando-se desde os romances de cavalaria medievais, passando por obras da literatura contemporânea (como o universo tecido ao redor dos livros de J. R. R. Tolkien), do cinema (ver, por exemplo, a releitura das narrativas de Tolkien elaborada por Peter Jackson) e chegando aos jogos eletrônicos, que se mostraram um terreno prolífico para o florescimento desse gênero.

Não cabe fazer uma história das origens da fantasia medieval, mas perceber que se trata de uma convenção narrativa suficientemente flexível para adaptar-se a diferentes contextos históricos (inclusive o sertão nordestino, pensando na literatura de cordel) e linguagens. Aliás, paradoxalmente, uma hipótese que pode ser lançada para a permanência ressignificada do gênero seria a sedução gerada por um universo encantado num mundo de leitores, telespectadores e jogadores que vivem em sociedades desencantadas, arquitetadas sobre um paradigma cientificista e mecanicista que concebe o universo como uma grande máquina (ver, nesse sentido, CAPRA, 2002; SHELDRAKE, 1993), o que seria, todavia, assunto para outro texto.

Em Final Fantasy X, a flexibilidade da fantasia medieval é marcante. Diferentemente de outros jogos da série, caracterizados por ambientes e personagens medievalmente estilizados (ver, por exemplo, Final Fantasy IX [SQUARE, 2000]), os *game designers* envolvidos com o capítulo apropriaram-se deliberadamente de uma série de referências orientais. Isso pode parecer óbvio considerando que se trata de uma produção japonesa, mas constitui uma inovação tendo em vista os demais *final fantasies*. Kitase, o diretor de FFX, ressalta que o retorno ao medieval constituiria um retrocesso, uma vez que a produção de um novo

jogo da série, principalmente num novo console (o Playstation 2, que era novidade no período), demandava pela inovação sem perder, necessariamente, os elementos clássicos que caracterizariam os *final fantasies* anteriores (SQUARE, 2001). Kazushige Nojima, responsável pela elaboração dos cenários em FFX, afirma que se inspirou na Ásia, principalmente na Tailândia e nas regiões ao sul do Pacífico, para a produção dos ambientes (SQUARE, 2001), o que fica claro no que se relaciona aos templos de Yevon. No que tange às músicas, desde a oitava edição, os jogos da série contam com uma trilha sonora principal cantada, que serve de base para diferentes arranjos instrumentais em cenários variados. A música principal de FFX é intitulada “Suteki da ne” (“Como é bonito”, em tradução literal), composta por Nobuo Uematsu, e executada pela cantora okinawana Rikki, que utiliza elementos clássicos das canções de Okinawa, arquipélago situado na região sul do Japão (SQUARE, 2001).

Os personagens são emblemáticos na caracterização oriental de Final Fantasy X. É preciso destacar que, assim como em outras linguagens como a literatura e o cinema (o que pontua outra convergência linguística), os personagens constituem signos não apenas icônicos, mas também simbólicos que remetem às características do indivíduo em questão<sup>7</sup>. Isto é, a aparência deve remeter ao conjunto da personalidade que se deseja construir. Na **figura 1**, observa-se uma ilustração da invocadora Yuna, criada pelo designer de personagens Tetsuya Nomura. O figurino é inspirado nos quimonos japoneses, com uma espécie de saia com pregas denominada *hakama*. O quimono propriamente dito é amarrado na parte traseira com uma faixa, o *obi*. As mangas são compridas, como nas vestimentas das mulheres aristocratas do Japão até o final do século XIX. Yuna utiliza como arma um cetro, comum entre sacerdotes xintoístas. Os cabelos da jovem são escuros e vão

---

<sup>7</sup> De acordo com Lucia Santaella e Winfried Nöth (2008), baseados nas proposições semióticas de Charles S. Peirce, o signo é uma forma de representação que, aludindo a um referente presente ou ausente, lança mão de um significante para representar o objeto em questão. O signo, por sua vez, pode constituir referente para que o interpretante construa outras representações, num círculo de semiose virtualmente infinito.

O signo icônico é uma categoria sgnica que pressupõe certo grau de semelhança entre o significante e o referente, como no caso da fotografia de um vaso que se assemelha ao artefato propriamente dito (embora a semelhança possa assumir outros graus não restritos à dimensão da visualidade). O signo simbólico, por sua vez, alude ao conjunto de significados convencionados fundamentais para compreender determinada representação, icônica ou não. O ícone e o símbolo não são excludentes, podendo operar no interior de um mesmo signo (SANTAELLA; NÖTH, 2008), como é o caso dos personagens nos jogos eletrônicos.

até os ombros. Por fim, a *summoner* possui um olho de cada cor, azul e verde. A partir do figurino, pode-se dizer que a personagem é representada, em linhas gerais, como uma sacerdotisa, o que é relativamente comum nas religiões japonesas (vide o caso da Tenrikyô, religião nipônica fundada por uma mulher, Miki Nakayama, possuindo sacerdotisas no corpo eclesiástico [TENRIKYO, 1998]). Trata-se de uma personagem sensível, de fala calma, sendo, ao mesmo tempo, uma mulher poderosa e cujas decisões determinam a forma como a narrativa se desenvolve ao longo do jogo, ao contrário, talvez, da visão da mulher submissa concebida no interior do patriarcalismo nipônico, pelo menos até 1945 (BENEDICT, 1972)<sup>8</sup>.

Figura 1



Fonte: SQUARE EUROPE, [s.d.]. Yuna.

<sup>8</sup> Aliás, uma das características da série Final Fantasy é a existência de mulheres poderosas que, possuindo diferentes perfis, conduzem a narrativa dos jogos. Final Fantasy X-2, por exemplo, possui apenas protagonistas femininas. Os três jogos que compõem FFXIII são protagonizados por uma mulher, Lightning.

O diálogo com as culturas orientais, entretanto, não impede que os *game designers* responsáveis por Final Fantasy X dialoguem com elementos do Ocidente. A apropriação de discussões religiosas é algo relativamente comum na série, como no caso das referências judaico-cristãs em FFX. Embora não possua originalmente um nome, o monstro criado como arma por Yu Yevon é denominado Sin (pecado) pelos habitantes de Spira. Ele seria a materialização, como visto, da punição divina (embora nenhum deus em específico seja mencionado ao longo do jogo) pela utilização de máquinas. Há uma ressignificação interessante neste ponto, porquanto o pecado original seja concebido como o saber necessário para o desenvolvimento da tecnologia que poderia levar a humanidade à destruição. As correlações com o mito de Prometeu também podem ser significativas, uma vez que o fogo dos deuses seria o símbolo do conhecimento roubado de uma esfera divina e trazido ao mundo profano.

É válido ressaltar que o contexto de produção de Final Fantasy X cobre o período de 1999 a 2001, tratando-se de uma conjuntura de passagem para um novo século e milênio. Embora não seja possível, sem uma pesquisa específica, avaliar o impacto do imaginário milenarista no Japão, o próprio diálogo que os *game designers* de FFX realizam com o Ocidente indicam a possibilidade de utilização dessa atmosfera cultural para a construção da narrativa do jogo. Afinal, a série não é destinada apenas para o público japonês, um nicho mais ou menos específico com demandas de consumo que possui certas particularidades, mas para diversos países do Ocidente, exigindo que o *game* se torne compreensível (e seja vendido) fora do Japão<sup>9</sup>. Isso demonstra, do ponto de vista metodológico, como o público é essencial para pensar a forma como um jogo é construído, o que se aplica, de resto, a outras linguagens como a literatura, a música e o cinema.

Retornando à questão do milenarismo, isso foi associado em FFX à utilização da tecnologia que poderia levar a humanidade à ruína. Apesar de não ter sido

---

<sup>9</sup> Os RPG destinados especificamente ao público japonês são tão específicos, seja no tocante aos conteúdos trabalhados, seja na mecânica geral do jogo, que eles são classificados numa categoria específica, os JRPG (*Japanese role playing game*). É relativamente comum no Japão, por exemplo, a existência de simuladores de namoro que não encontrariam inserção no Ocidente devido à falta de um público particular.

Sobre a necessidade do jogo ser vendido, é válido lembrar que, semelhantemente à indústria do cinema, o *game* precisa ser lucrativo o bastante para cobrir os custos de produção. No total, FFX custou cerca de US\$32.2 milhões (FINAL FANTASY WIKI, [s.d.]).

abordada de forma explícita no jogo, as discussões ambientais perpassam a construção narrativa. Desde a década de 1970, os problemas ambientais entraram na ordem do dia, principalmente com a percepção da crise dos combustíveis fósseis, atualmente a principal fonte de energia utilizada no mundo (ALMEIDA, 1996). Desde então, a ficção tem sido construída de forma a representar o futuro a partir de uma perspectiva ambientalmente apocalíptica: basta citar exemplos como *Blade Runner* (SCOTT, 1982), *Akira* (OTOMO, 1988), *Ghost in the Shell* (OSHII, 1995), *Matrix* (WACHOWSKI, 1999), isso para não falar de séries como *The Walking Dead* (DARABONT, 2010-), que possuem foco pós-apocalíptico.

Os *games designers* envolvidos com FFX apropriaram-se de elementos correntes na ficção “eco-apocalíptica”, o que não é novidade na série. Em *Final Fantasy VII* (SQUARE, 1997), havia uma tônica distópica ao representar um mundo energia vital havia sido absorvida pelo uso irrefreado da tecnologia. No entanto, em FFX, a distopia dá lugar um universo no qual a destruição maior teria ocorrido no passado, há mil anos, quando das guerras marcadas pelo uso das máquinas. O presente seria caracterizado por uma relação “simples” com a natureza, sem a utilização do maquinário (com algumas exceções, como nos jogos de blitzball), baseando-se na fé (e não na ciência) em relação às doutrinas de Yevon. Isso é sugerido em vários pontos do jogo. Em relação aos cenários, a Zanarkand de mil anos atrás (antes da destruição realizada por Sin) é uma cidade altamente urbanizada, com ruas pavimentadas, postes e prédios, além de ser sempre apresentada à noite (**figura 2 e 3**). Numa das primeiras cenas do jogo, enquanto Tidus joga blitzball, a música tocada é *Otherworld* (cantada por Bill Muir), com arranjo de guitarras, baterias e estilo *metal*. Mil anos adiante, Kilika é um vilarejo construído sobre a água com estruturas de madeira, sendo as cabanas feitas com telhados de palha. Há poucas pessoas, que caminham com roupas simples. O clima é ensolarado e as águas tranquilas (**figura 4**). A música de fundo é uma variação de *Suteki da ne*, composta, aparentemente, com violão e seguindo ritmo tranquilo. Apesar dos ciclos de destruição causados por Sin, Spira é uma espécie de utopia edênica.

Figura 2



Fonte: SQUARE ENIX. **Entrada de partida de blitzball em Zanarkand.** Imagem capturada a partir de Playstation Vita.

Figura 3



Fonte: SQUARE ENIX. **Detalhe de Zanarkand.** Imagem capturada a partir de Playstation Vita.

Figura 4



Fonte: SQUARE ENIX. **O vilarejo de Kilika.** Imagem capturada a partir de Playstation Vita.

Esses contrastes também são apresentados na caracterização dos personagens. Como se observa na **figura 5**, Tidus, que é um personagem de outro tempo (e do mundo onírico de Dream Zanarkand), possui figurino complexo, com vários detalhes e penduricalhos: roupa, cinto e luvas de couro negro, corrente no pescoço, entre outros aspectos. Seu cabelo é loiro claro, quase branco. Ele utiliza como arma uma espada com uma lâmina que lembra água, o que é significativo, como será discutido adiante. Tidus é quase caracterizado como um excêntrico astro de *rock* (como é chamado o rock japonês) dos primeiros anos do século XXI. Na própria narrativa do *game*, ele é um astro do blitzball e, a rigor, uma ilusão, um sonho dos *fayths* de Zanarkand. Ao contrário de Yuna, o personagem é extrovertido e inconsequente, ainda que não possa ser categorizado como anti-herói. De qualquer modo, é um indivíduo de seu tempo, antes da eclosão da guerra das máquinas. É importante perceber que a caracterização do personagem é bastante diferente de Yuna (**figura 1**) e mesmo de outros membros do grupo que oferecem suporte à peregrinação da *summoner*, como Lulu e Kimahri.

**Figura 5**



Fonte: SQUARE EUROPE, [s.d.]. **Tidus**.

Como visto, a ameaça ligada ao uso das máquinas estaria no passado, enquanto o presente seria o tempo de uma ligação mais simples com a natureza e com as tradições religiosas. De qualquer forma, Sin seria a punição cíclica pelo pecado tecnológico cometido há mil anos. Porém, como apresentado no início da análise, FFX transcende a dicotomia reducionista entre tecnologia/natureza, na medida em que, com o desdobramento da narrativa do *game*, descobre-se que o monstro teria sido criado por mãos humanas, no caso de um *summoner* de Zanarkand que teria fundado a religião fundamentada em Yevon. A culpa não seria das máquinas de Bevelle ou de qualquer outro lugar. Existe uma crítica ao fundamentalismo religioso dos *yevoners*, que teriam construído uma tradição ao longo do tempo com o intuito de mistificar o passado, legitimar sua posição no presente e atribuir a culpa do pecado original ao outro, os usuários das máquinas. Não é coincidência que os Al Bhed, eremitas que vivem fora das cidades, sejam temidos e acusados de profanos pelos sacerdotes e fieis de Yevon. O interessante é que Yuna, aquela que salva o mundo permanentemente da ameaça de Sin, é mestiça, sendo filha de um *summoner*, Lord Braska (que eliminou temporariamente o monstro na década anterior), e de uma Al Bhed. Portanto, os olhos coloridos da garota seriam simbólicos. Nos momentos finais do jogo, a ajuda dos Al Bhed é fundamental para destruir Sin, inclusive utilizando de uma aeronave (descoberta em escavações arqueológicas pelos Al Bhed) para alcançar a finalidade. A conclusão a que se chega é que a tecnologia não seria necessariamente pecaminosa, como pregado pelos fundamentalistas de Yevon, mas uma ferramenta que pode ser utilizada pela humanidade de diferentes formas, dependendo de suas intenções.

Outro elemento interessante explorado em Final Fantasy X é a ideia de ciclo. O próprio nome do mundo em que os personagens vivem, Spira, é sintomático, remetendo à concepção de espiral. O retorno de Sin, como afirmado, ocorre a cada dez anos, pelo menos até a eliminação definitiva do monstro ao final do jogo, o que inaugura um novo tempo, denominado The Eternal Calm (“A Calma Eterna”). A água desempenha o papel no *game* de símbolo de morte e vida. Não é coincidência que Sin seja representado como uma espécie de baleia gigante que vem do mar, trazendo a destruição: Mircea Eliade (2001) sugere que a água simboliza o que precede a criação, o caos, o amorfo, a morte. Ao mesmo tempo, ela dá origem à

ordem, à forma, à vida. Considerando que os ritos sejam práticas de passagem que têm por objetivo permitir que um indivíduo saia de uma condição e adentre em outra, eles implicam a morte e o renascimento. O batismo cristão, por exemplo, no ato de imersão, remete à morte da vida profana e a o renascimento na comunidade religiosa (ELIADE, 2001; VAN GENNEP, 2011; SHELDRAKE, 1993).

Voltando ao caso de FFX, a água é o local no qual personagens como Tidus e Wakka jogam blitzball, permitindo divertir-se e esquecer por um momento da ameaça de Sin. Aliás, a população de Spira é fascinada pelo jogo, independentemente das circunstâncias existentes. Além disso, como ressaltado, Tidus desaparece ao final do *game*, pois seria apenas um sonho dos *fayth* de Zanarkand. Pouco antes do desaparecimento completo, porém, Yuna o abraça, momento no qual o personagem se materializa rapidamente, aludindo, talvez, à ideia do amor como força poderosa. Logo após os créditos ao final de FFX, no entanto, há uma breve cena em que Tidus aparece no fundo do mar, de cócoras. Ele desperta, se espreguiça e nada em direção à superfície, momento em que o jogo acaba definitivamente. A água, a posição fetal e o nado remetem simbolicamente à ideia de renascimento, que deixa o *game* aberto à interpretação do jogador.

#### 4. Reinício

Como apontado na introdução, este texto constitui apenas um ensaio, deixando uma série de questões em aberto. A intenção do diretor, Kitase, era oferecer um repertório de diferentes temas que poderiam ser explorados pelos jogadores. Há uma série de elementos que poderiam ser abordados, como as questões de fundo psicanalítico presentes em Final Fantasy X, na medida em que Tidus e seu grupo matam o monstro que vive no mar (Sin é o próprio pai do protagonista, Jetch). No entanto, seriam discussões para outra reflexão.

Buscou-se, aqui, sugerir como os jogos eletrônicos constituem importantes fontes e, ao mesmo tempo, objetos de reflexão. Os *games* tornaram-se, como visto, produtos de entretenimento voltados não apenas para o público infantil, mas também para os adultos, uma vez que os jogadores cresceram ao longo dos últimos trinta anos. Isso tem levado a indústria de jogos a abordar diferentes temáticas, ao

mesmo tempo em que os *game designers* se apropriam de elementos presentes em outras mídias, como a literatura e o cinema, tornando os jogos eletrônicos formas por excelência de convergência linguística. Os *games* se inserem no processo de revolução comunicacional que perpassa o mundo atual, tornando-se mecanismos para a construção de conhecimento e desenvolvimento de formas de sociabilidade, não podendo, simplesmente, ser rejeitados como produtos da indústria cultural voltados para a degeneração comportamental ou alienação das massas.

A partir dessa discussão, ensaiou-se uma análise do *game* Final Fantasy X, refletindo sobre como ele é arquitetado tendo em vista um modelo da fantasia medieval, difundido em outras linguagens como a literatura e o cinema, e que encontrou terreno prolífico nos jogos eletrônicos, principalmente nos RPG. Esse esquema narrativo, todavia, é suficientemente flexível para permitir sua longa continuidade no decorrer do tempo, adaptando-se aos contextos históricos de produção e apropriando-se de seus elementos. No caso de FFX, demonstrou-se como a fantasia medieval foi associada a questões como as culturas orientais, os problemas ecológicos e as concepções religiosas, refletindo sobre as fronteiras sempre tênues entre a fantasia e a “realidade”.

## Referências

### 1. Jogos eletrônicos

**Assassin's Creed Unity.** Produtora: Ubisoft. 2014. Várias plataformas.

**Final Fantasy VII.** Produtora: Square. 1997. Várias plataformas.

**Final Fantasy X.** Produtora: Square. 2001/2014. Várias plataformas.

**Final Fantasy X-2.** Produtora: Square Enix. 2003. Playstation 2.

**Final Fantasy XIII.** Produtora: Square Enix. 2011. Várias plataformas.

**Lightning Returns: Final Fantasy XIII.** Produtora: Square Enix. 2014. Várias plataformas.

**Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.** Produtora: KONAMI. 2008. Várias plataformas.

**The Elder Scrolls V.** Produtora: Bethesda. Várias plataformas.

**The Last of Us.** Produtora: Naughty Dog. 2013/2014. Playstation 3 e Playstation 4.

**Uncharted.** Produtora: Naughty Dog. 2007. Playstation 3.

## 2. Músicas

**Otherworld.** Intérprete: Bill Muir, [s.d.]

**Suteki da ne.** Intérprete: Rikki. Composição: Nobuo Uematsu, [s.d.]

## 3. Sites

BARKER, Sammy. Rumour: Konami power struggle leads to Hideo Kojima craziness. **Push Square.** Disponível em: [http://www.pushsquare.com/news/2015/03/rumour\\_konami\\_power\\_struggle\\_leads\\_to\\_hideo\\_kojima\\_craziness](http://www.pushsquare.com/news/2015/03/rumour_konami_power_struggle_leads_to_hideo_kojima_craziness). Acesso em: 22 abr. 2015.

FINAL FANTASY WIKI. **Final Fantasy X.** Disponível em: [http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final\\_Fantasy\\_X](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_X). Acesso em: 22 abr. 2015.

OUTER SPACE. **Jornais apontam Call of Duty como um dos responsáveis por massacre dos EUA.** Disponível em: [http://outerspace.terra.com.br/index.php?dir=noticias&arquivo=viewer&cod\\_noticia=29649&noticia=jornais\\_apontam\\_call\\_of\\_duty\\_como\\_um\\_dos\\_responsaveis\\_por\\_masacre\\_dos\\_eua](http://outerspace.terra.com.br/index.php?dir=noticias&arquivo=viewer&cod_noticia=29649&noticia=jornais_apontam_call_of_duty_como_um_dos_responsaveis_por_masacre_dos_eua). Acesso em: 28 dez. 2012.

SQUARE EUROPE. **Final Fantasy X.** Disponível em: <http://www.ffx-europe.com/#>. Acesso em: 23 abr. 2015.

## 3. Textos

AARSETH, Espen. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio:** Revista de Comunicação e Cultura, n. 4, p. 9-23, 2003.

ADORNO, Theodor (Org.). **Teoria da cultura de massa.** São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.

ALMEIDA, Jozimar Paes de. **Errante no campo da razão:** o inédito na história: contribuição para um estudo de História e Ecologia. Londrina: Editora da UEL, 1996.

ANDRÉ, Richard Gonçalves. Mosaicos de saberes: mídia, educação e circularidade de saberes. **Koan:** revista de educação e complexidade, n. 1, p. 23-49, 2013.

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada**: padrões da cultura japonesa. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. Pequena história da fotografia. In: BENJAMIN, W. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1992. p. 115-135.

CAPRA Fritjof. **O ponto de mutação**. São Paulo: Cultrix, 2002.

CHARTIER, Roger. **À beira da falésia**: a história entre incertezas e inquietudes. Porto Alegre: Ed. Universidade; UFRGS, 2002.

ハリウッド映画負けていますか?スキエアエニックスプロデューサーよしのりきたせ.  
(OS FILMES de Hollywood estão perdendo? Uma entrevista com o produtor da Square Enix, Yoshinori Kitase). **Kodansha**, 25 nov. 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Saberes hoje: disseminações, competências e transversalidades. In: RIBEIRO, Ana Paula Goulart; HERSCHMANN, Micael (Orgs.). **Comunicação e História**: interfaces e novas abordagens. Rio de Janeiro: Mauad X, Globo Universidade, 2008. p. 237-252.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008.

SANTOS, Adriély da Silva. Para além dos reducionismos educacionais: estudo de caso sobre as apropriações dos jogos eletrônicos entre crianças de 6 a 9 anos em uma escola do município de Cianorte-PR (2012). **Domínios da Imagem**, v. 7, n. 12, p. 9-24, jan./jun. 2013.

SHELDRAKE, Rupert. **O renascimento da natureza**: o reflorescimento da ciência e de deus. São Paulo: Editora Cultrix, 1993.

SILVA, Priscila Kalinke da. **Educação, cultura escolar e mediação**: em estudo o animê Naruto. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá.

TENRIKYO Overseas Mission Department. **Tenrikyo**: the path to joyousness. Nara: Tenrikyo Overseas Mission Department, 1998.

#### 4. Vídeos

**Akira**. Direção: Katsuhiro Otomo. 1988. Japão: Kodansha. Distribuidora: Focus Filmes. 1 DVD (124 min.): sonoro, colorido, legendado em português.

**Beyond Final Fantasy**. Japão: Square. 2001. Filme bônus disponível em Final Fantasy International (Playstation 2): sonoro, colorido.

**Blade Runner.** Direção: Riddley Scott. 1982. Estados Unidos: Warner Bros. Distribuidora: DVD Video. 1 DVD (116 min.): sonoro, colorido, legendado em português.

**Final Fantasy XV.** Japão: Square Enix. 2013. Trailer de anúncio (3 minutos e 49 segundos): sonoro, colorido, legendado em inglês. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=lcUSXub\\_ypU](https://www.youtube.com/watch?v=lcUSXub_ypU). Acesso em: 22 abr. 2015.

**Ghost in the Shell.** Direção: Mamoru Oshii. 1995. Japão: Production I.G. (82 minutos): sonoro, colorido.

**House of Cards.** Direção: Beau Willimon. 2013-. Estados Unidos: Netflix. Série de TV (aproximadamente 55 minutos): sonoro, colorido, legendado em português.

**Matrix.** Direção: Andy e Larry Wachowski. 1999. Estados Unidos: Warner Bros. Distribuidora: Videolar. 1 Blu-ray (136 min.): sonoro, colorido, legendado em português.

**The Walking Dead.** Direção: Frank Darabont. 2010-. Estados Unidos: AMC. Série de TV (aproximadamente 45 minutos): sonoro, colorido, legendado em português.

**Video games: the movie.** Direção: Jeremy Snead. 2014. Streaming, Netflix (101 min.): sonoro, colorido, legendado em português.