

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

Guilherme de César Almeida

O DISCURSO MORAL SOBRE A FORÇA
LEGITIMADOR DE CAPTURAS E BATALHAS POKÉMON:
uma análise de discurso multimodal sistêmico-funcional do jogo *Pokémon Black*

Belo Horizonte

2025

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

Guilherme de César Almeida

O DISCURSO MORAL SOBRE A FORÇA
LEGITIMADOR DE CAPTURAS E BATALHAS POKÉMON:
uma análise de discurso multimodal sistêmico-funcional do jogo *Pokémon Black*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens.

Orientadora: Prof.^a Dra. Giani David Silva

Área de Concentração: Linha II – Discurso, Mídia e Tecnologia

BELO HORIZONTE

2025

Almeida, Guilherme de Césarís.

A447d O discurso moral sobre a força legitimador de capturas e batalhas Pokémon: uma análise de discurso multimodal sistêmico-funcional do jogo Pokémon Black / Guilherme de Césarís Almeida. – 2025.

155 f. : il.

Orientadora: Giani David Silva.

Dissertação (Mestrado) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens, Belo Horizonte, 2025.

Bibliografia.

1. Análise do discurso. 2. Multimodalidade. 3. Língua. 4. Semiótica. 5. Pokémon (Jogo). I. Silva, Giani David. II. Título.

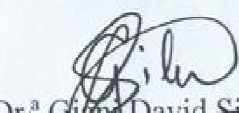
CDD: 401.41



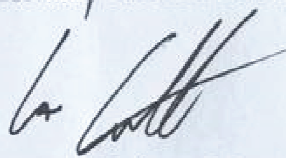
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

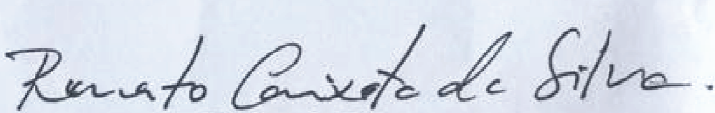
**ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE APRESENTAÇÃO E DEFESA DE DISSERTAÇÃO PARA
OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE EM ESTUDOS DE LINGUAGENS**

No dia 16 de dezembro de 2024, às 14h30, na sala 330 do Campus Nova Suíça do CEFET-MG, reuniu-se a Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do CEFET-MG, constituída pelos membros: Prof.^a Dr.^a Giani David Silva (Orientadora) (CEFET-MG), Prof. Dr. Marcos Arrais e Silva (PUC Minas), Prof. Dr. Marcelo La Carretta Enrique López da Cunha Pereira (PUC Minas) e Prof. Dr. Renato Caixeta da Silva (CEFET-MG), para examinar o trabalho do mestrando **GUILHERME DE CÉSARIS ALMEIDA**, sob o título: *O DISCURSO MORAL SOBRE A FORÇA LEGITIMADOR DE CAPTURAS E BATALHAS POKÉMON: UMA ANÁLISE DE DISCURSO SISTÊMICO-FUNCIONAL DO JOGO POKÉMON BLACK*. A Prof.^a Dr.^a Giani David Silva, Presidente da sessão pública de apresentação e defesa de dissertação de mestrado, declarou aberta a sessão, passando a palavra ao mestrando **GUILHERME DE CÉSARIS ALMEIDA**, para que expusesse sua dissertação. Terminada a exposição, a Presidente passou a palavra para a Banca Examinadora, que iniciou a arguição. Em seguida, reuniu-se a Banca Examinadora para deliberação. Ao retornar, a Presidente deu conhecimento ao candidato de que sua dissertação foi aprovada e que, no prazo de 60 dias, deverá incluir as sugestões da Banca. Nada mais havendo a tratar, a Presidente declarou encerrada a sessão. Para constar, foi lavrada esta ata, que será assinada pela Presidente e pelos demais membros da Banca Examinadora.


Prof.^a Dr.^a Giani David Silva (Orientadora)
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais


Prof. Dr. Marcos Arrais e Silva
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais


Prof. Dr. Marcelo La Carretta Enrique López da Cunha Pereira
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais


Renato Caixeta da Silva
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Ao meu pai e à minha mãe.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que governa todas as coisas, das maiores às menores, por ter me concedido inteligência e força para iniciar, desenvolver e terminar esta pesquisa.

Ao meu pai Francisco José de Almeida e à minha mãe Simone Sandra Rodrigues de Almeida, pelos auxílios materiais e pelo apoio moral, que foram imprescindíveis para a consecução de meus estudos e deste trabalho.

À orientadora Prof.^a Dra. Giani David Silva, pelas intervenções objetivas, firmes e precisas, que foram fundamentais para a realização desta dissertação e que me impediram que seguisse por caminhos que levam ao fracasso.

Aos professores Ana Maria Nápoles Villela, Carla Barbosa Moreira, Filipe Alves de Freitas, Marcelo La Carretta Enrique López da Cunha Pereira, Marcos Arrais e Silva, Patrícia Rodrigues Tanuri Baptista e Renato Caixeta da Silva, pelos ensinamentos, conselhos e sugestões, que influenciaram a escrita desta dissertação e foram decisivos para que determinadas afirmações fossem a ela incorporadas e outras dela excluídas.

Ao amigo Luan Alison Cardoso de Carvalho, por ter me apresentado o POSLING do CEFET-MG e aconselhado e insistido para que desenvolvesse uma pesquisa sobre videogames nesse programa de pós-graduação.

A Amanda Cecília Oliveira, a Carlos Magno da Silva e a Isabela Maria Oliveira Catrinck, pelas demonstrações de amizade para comigo, que tornaram mais alegres, memoráveis e saudosos os meus dias como aluno no POSLING do CEFET-MG.

“Life is a serious battle”
(POKÉMON BLACK, 2011)

RESUMO

O objeto deste estudo é o discurso moral sobre a força do jogo *Pokémon Black* (2011). O principal objetivo é analisar como esse jogo veicula um determinado discurso moral sobre a força que legitima as práticas de captura de *pokémon* e de batalha com eles. Os objetivos específicos são analisar como o valor da força é representado, acionado em legitimações e ligado a determinado discurso moral. A teoria usada é a análise de discurso multimodal sistêmico-funcional de Van Leeuwen e o método usado é um método histórico-discursivo. O resultado obtido é que o discurso moral sobre a força que legitima a captura e a batalha com *pokémon*, no jogo *Pokémon Black* (2011), é provavelmente o discurso moral do *budô*, veiculado por meio do uso explícito ou implícito, no contexto de cultura do Japão, das seguintes declarações: de que a batalha é um meio de obter, testar e comparar a força física e espiritual; de aprofundar os laços entre os combatentes; de unir-se ao divino; e de agradar os espíritos de mortos.

Palavras-chave: Análise de discurso multimodal sistêmico-funcional, Discurso moral, Discurso das artes marciais, Pokémon.

ABSTRACT

The object of this study is the moral discourse on the strength of the game Pokémon Black (2011). The main objective is to analyze how this game conveys a certain moral discourse about the strength that legitimizes the practices of capturing pokémon and battling with them. The specific objectives are to analyze how the value of strength is represented, triggered in legitimations and linked to a certain moral discourse. The theory used is Van Leeuwen's systemic-functional multimodal discourse analysis and the method used is a historical-discursive method. The result obtained is that the moral discourse on the strength that legitimizes the capture and battle with pokémon, in the game Pokémon Black (2011), is probably the moral discourse of *budo*, conveyed through the explicit or implicit use, in the context of Japan's culture, of the following statements: that battle is a means of obtaining, testing and comparing physical and spiritual strength; of deepening bonds between combatants; of uniting with the divine; and of pleasing the spirits of the dead.

Keywords: Systemic-functional multimodal discourse analysis, Moral discourse, Martial arts discourse, Pokémon.

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1 - Desenho do console Nintendo DS.....	49
IMAGEM 2 - Seleção de personagem em <i>Pokémon Black</i> (2011).....	53
IMAGEM 3 - A batalha <i>pokémon</i> , nas telas superior e inferior do console Nintendo DS.....	55
IMAGEM 4 - Exemplo de fala de personagem em <i>Pokémon Black</i> (2011).....	57
IMAGEM 5 - A diversidade de aparências dos <i>pokémon</i>	64
IMAGEM 6 - Do escrito à ação da batalha <i>pokémon</i>	82
IMAGEM 7 - O <i>Abundant Shrine</i> , em <i>Pokémon Black</i> (2011) e o desenho de um tipo arquitetônico de santuário xintoísta.....	105
IMAGEM 8 - O <i>pokémon Reshiram</i> se manifesta à personagem protagonista.....	106
IMAGEM 9 - Besouro rinoceronte japonês e um capacete de samurai.....	109
IMAGEM 10 - Uma borboleta em um <i>Chō mon</i>	110
IMAGEM 11 - Capacetes de samurai.....	110
IMAGEM 12 - “Batalha de besouros”.....	111
IMAGEM 13 - Brinquedos interior de capsulas <i>gashapon</i>	111
IMAGEM 14 - Capa de um DVD de luta de insetos.....	112
IMAGEM 15 - Akita e Kochi, no mapa do Japão.....	113
IMAGEM 16 - Um Akita Inu.....	114
IMAGEM 17- Um Tosa Inu.....	115
IMAGEM 18 - O “sumô de cachorro” (犬相撲).....	115
IMAGEM 19 - Um ringue para luta de cães, no Japão.....	116
IMAGEM 20 - Um cão Tosa que se tornou <i>yokozuna</i>	117
IMAGEM 21 - Niigata e Ilhas Ryukyu, no mapa do Japão.....	118
IMAGEM 22 - “Luta de touros”.....	119
IMAGEM 23 - Fotografia de <i>togyu</i> , em uma das ilhas Oki, em 1933.....	121
IMAGEM 24 - Fotografia de <i>togyu</i> , em uma das ilhas Oki, em 2002.....	121

IMAGEM 25 - A luta entre os galos branco e vermelho.....	122
IMAGEM 26 - Samurais em uma luta de galos.....	123
IMAGEM 27 - Registro do <i>Yamask</i> , na <i>Pokédex</i>	125
IMAGEM 28 - Trecho de uma fala da personagem N.....	134

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	27
2.1	A análise de discurso multimodal sistêmico-funcional.....	27
2.1.1	A história da AMDS.....	27
2.1.2	A natureza da AMDS.....	28
2.2	A teoria de Van Leeuwen sobre o discurso.....	30
2.2.1	O conceito de discurso.....	30
2.2.2	As características do discurso.....	32
2.2.3	O discurso como recurso semiótico.....	33
2.2.4	Os discursos de valor moral.....	34
2.2.4.1	Os discursos de valor moral através de práticas ficcionais.....	35
2.2.4.2	Os discursos de valor moral através de textos.....	37
2.2.4.2.1	As legitimações.....	37
2.3	O jogo de computador em Van Leeuwen.....	40
2.4	Conclusões deste capítulo.....	44
3	METODOLOGIA.....	45
3.1	Uma classificação desta pesquisa.....	45
3.2	Um método histórico-discursivo.....	45
3.2.1	O “reconhecimento” de expressões morais.....	46
3.2.2	O “rastreamento” de expressões até discursos.....	46
3.3	Conclusões deste capítulo.....	48
4	ANÁLISE TEXTUAL.....	49
4.1	Apresentação do jogo <i>Pokémon Black</i> (2011).....	49
4.1.1	O hardware.....	50
4.1.2	O software.....	51
4.2	O problema moral da captura e da batalha com <i>pokémon</i>	58
4.3	O que os <i>pokémon</i> representam?.....	61
4.3.1	Os <i>pokémon</i> podem representar qualquer instrumento para se vencer na vida.....	61
4.3.2	Os <i>pokémon</i> podem representar o desejo humano pelo misterioso.....	62
4.4	Como a força é representada?.....	65
4.4.1	A força é um movimento físico.....	65

4.4.2	A força está no coração.....	66
4.4.3	A força é uma qualidade do espírito.....	66
4.4.4	A força envolve o controle sobre o próprio poder e emoções.....	67
4.4.5	A força envolve a determinação de ser forte, crescer e melhorar-se.....	67
4.4.6	A força capacita a prática do bem em situações adversas.....	68
4.4.7	A força capacita a defesa de si mesmo e de outros.....	71
4.4.8	A força apoia a palavra.....	74
4.4.9	A força possibilita o progresso na jornada.....	74
4.4.10	A força possibilita o progresso na vida.....	74
4.4.11	A força possibilita amizades e o crescimento como pessoa.....	75
4.4.12	A força pode ser objeto de uma norma.....	75
4.4.13	A força é resultado de conhecimento.....	76
4.4.14	A força é resultado de treino.....	76
4.4.15	A força é sempre passível de aperfeiçoamento.....	77
4.4.16	A força é algo que quem ama deseja a quem é amado.....	77
4.4.17	A força é uma das finalidades da prática de treinar <i>pokémon</i>	78
4.4.18	A representação conceitual da força.....	78
4.5	Por que se deve batalhar com <i>pokémon</i> ?.....	79
4.5.1	As batalhas <i>pokémon</i> podem ser fonte de força para o treinador.....	79
4.5.2	As batalhas <i>pokémon</i> resultam em aquisição de força para treinadores e <i>pokémon</i>	80
4.5.3	As batalhas <i>pokémon</i> são o melhor meio para se adquirir a força.....	80
4.5.4	As batalhas <i>pokémon</i> são um meio para se testar a força do treinador.....	81
4.5.5	As batalhas <i>pokémon</i> são um meio para se comparar forças de treinadores e de <i>pokémon</i>	83
4.5.6	A racionalização da batalha <i>pokémon</i>	84
4.6	Por que se deve capturar <i>pokémon</i> ?.....	85
4.6.1	A captura de <i>pokémon</i> é o meio para se batalhar com <i>pokémon</i>	85
4.6.2	A captura é um dos meios para se realizar o potencial de força dos <i>pokémon</i>	86
4.6.3	A captura resulta em aquisição de força para o treinador.....	87
4.6.4	A captura de <i>pokémon</i> resulta em menor probabilidade de derrota do treinador em batalhas.....	88

4.6.5	A racionalização da captura de <i>pokémon</i>	88
4.7	O tipo de lei moral que fundamenta a busca de força em batalhas.....	89
4.8	Conclusões deste capítulo.....	90
5	A ANÁLISE DISCURSIVA.....	91
5.1	Os indícios do discurso moral sobre a força em <i>Pokémon Black</i> (2011).....	91
5.1.1	A batalha <i>pokémon</i> como representação da batalha, em geral.....	91
5.1.2	A representação conceitual da batalha <i>pokémon</i> como arte de luta.....	92
5.1.3	A representação conceitual do treinador <i>pokémon</i> como guerreiro.....	92
5.1.4	O destaque dado ao valor da força e a representação conceitual dele.....	95
5.1.5	A conexão lógica entre as insígnias do treinador e a obediência do <i>pokémon</i>	99
5.1.6	A representação conceitual da relação entre o treinador e aquele que é treinado como voltada para o aperfeiçoamento da arte de luta.....	100
5.1.7	A conexão causal entre a batalha e o aprofundamento de laços entre os combatentes.....	103
5.1.8	Os tipos de atores e de beneficiários representados.....	104
5.1.8.1	A conexão causal entre a batalha e a amizade e união com o divino.....	105
5.1.8.2	As lutas de animais na história do Japão.....	108
5.1.8.2.1	As lutas de <i>mushi</i>	109
5.1.8.2.2	As lutas de cães.....	113
5.1.8.2.3	As lutas de touros.....	118
5.1.8.2.4	As lutas de galos.....	122
5.1.8.2.5	As práticas de criação e de reprodução de <i>pokémon</i>	125
5.1.8.3	A conexão causal entre a batalha e o agrado de espíritos de mortos.....	125
5.2	Qual é o discurso moral sobre a força de <i>Pokémon Black</i> (2011)?.....	127
5.3	O discurso moral do <i>budô</i> em relação à sociedade.....	128
5.4	As conclusões desta pesquisa em relação a outros estudos sobre <i>Pokémon</i> ...130	
5.5	O discurso confucionista sobre a harmonia.....	133
5.6	Conclusões deste capítulo.....	137
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	139
	REFERÊNCIAS.....	142
	ANEXO A – Mapa do mundo lúdico e fictício de Unova.....	155

1 INTRODUÇÃO

O tema desta dissertação é o discurso da franquia de mídia *Pokémon*. Se se entende pelo termo “discurso” o conhecimento socialmente construído de algum aspecto da realidade (VAN LEEUWEN, 2005) e por “franquia de mídia” um conjunto de conteúdos que é licenciado como uma propriedade intelectual comum e como uma mesma marca e que está disperso sistematicamente em múltiplos canais de produção, de distribuição e de consumo (MASSAROLO; ALVARENGA, 2010), então se pode afirmar, em outras palavras, que o tema desta dissertação é o conhecimento socialmente construído de algum aspecto do real, veiculado através de conteúdos licenciados sob a marca *Pokémon* e difundidos sistematicamente em múltiplos canais de produção, distribuição e consumo. Nesse tema, escolheu-se o discurso moral da franquia *Pokémon* como foco de pesquisa.

A franquia *Pokémon* insere-se no cenário midiático global de entretenimento. Esse cenário é caracterizado por conglomerados de mídia que produzem e distribuem produtos culturais de entretenimento para o consumo em escala global; e pelos efeitos que a circulação desses produtos tem operado tanto na transformação de culturas nacionais quanto na promoção de uma cultura global. Os diferentes aspectos dessa cultura global, como os seus discursos, gêneros, linguagens e valores, estão, em geral, “[...] em harmonia com os interesses do capitalismo de consumo” (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007, p. 170, tradução nossa).¹ Desse modo, segundo Machin e Van Leeuwen (2007, p. 2, tradução nossa):²

Dois mundos coexistem de forma incômoda: o mundo dos Estados-nação, com suas línguas e culturas nacionais; e o mundo global, com sua linguagem e cultura global emergentes, levadas não por Estados-nação, mas por corporações globais e organizações internacionais.

Entende-se aqui por cultura as produções do homem, enquanto ser social e histórico. Enquanto a cultura global são as produções do homem, inserido em uma sociedade global, nos contextos do capitalismo e das novas tecnologias de transporte e comunicação dos séculos XX e XXI; as culturas locais estão associadas às sociedades locais e às especificidades históricas dessas sociedades (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007).

¹ [...] in harmony with the interests of consumer capitalism.

² Two worlds coexist uneasily: the world of nation states, with their national languages and cultures, and the global world with its emerging global language and culture carried, not by nation states, but by global corporations and international organisations.

A ideia de estudar o discurso moral de *Pokémon* surgiu da leitura de Tomei (2001), ao ter-se em vista a tese dela de que os produtos dessa franquia são elementos de diversidade cultural e de aprendizagem de valores japoneses, no universo das crianças do Ocidente, dominado historicamente por produtos europeus, como as fábulas de La Fontaine e Anderson, ou americanos, como os desenhos de Walt Disney, Tex Avery e Hanna-Barbera. Entretanto, adaptou-se essa tese de Tomei (2001) à perspectiva da Análise de Discurso e, nesse sentido, interpretou-se ela da seguinte maneira: os produtos da franquia *Pokémon* veiculam diferentes discursos de origem japonesa, entre os quais discursos de valor, no universo infantil ocidental e, desse modo, transformam esse universo.

Justifica-se esta pesquisa pela sua relevância social e pela contribuição que traz aos estudos sobre a mensagem moral de *Pokémon*.

Uma das relevâncias do estudo do discurso moral é a influência específica desse tipo de discurso na realidade social. Com efeito, ele é uma das principais bases para as legitimações de práticas sociais. Segundo Van Leeuwen (2008a, p. 123, tradução nossa):³ “[...] em matéria de legitimação, enfrentamos uma escolha entre moralidade e autoridade”. Essas legitimações, por seu turno, são parte de determinadas macroestratégias discursivas de construção, perpetuação, transformação ou destruição das práticas às quais elas se referem (WODAK; VAN LEEUWEN, 1999).

Nesse sentido, “as sociedades têm interesse na educação moral de seus membros [...]” (SCHULZKE, 2020, p. 6, tradução nossa).⁴ Elas consideram essa educação necessária para a garantia de relações harmoniosas entre eles e também para a própria estabilidade delas. Assim, há por parte das sociedades uma demanda por conhecimento dos meios pelos quais ocorre a transmissão de um senso básico de bem e mal, de certo e errado e de justo e injusto (SCHULZKE, 2020). Entretanto, essa demanda configura-se conforme as especificidades das diversas instituições, como o Estado, a Igreja, a família, a escola ou a universidade, e dos diferentes grupos que compõem a sociedade.⁵

Portanto, o discurso moral, enquanto meio para a legitimação de práticas sociais, a garantia de relações sociais harmônicas ou a preservação da estabilidade social, revela-se como um tipo de poder sobre o pensar e o agir das pessoas, que é exercido de forma consciente ou não, no interior de uma sociedade.

³ [...] in matter of legitimation we face a choice between morality and authority.

⁴ Societies have a vested interest in the moral education of their members [...]

⁵ Sobre os conceitos de grupo social e de instituição social, ver: JOHNSON, 1997.

Os jogos são um dos meios de realização do discurso moral. De acordo com Huizinga (2007, p. 45-46, tradução nossa),⁶ define-se o “jogo” como:

[...] uma ação ou ocupação livre, que se desenvolve dentro de alguns limites temporais e espaciais determinados, segundo regras absolutamente obrigatórias, embora livremente aceitas, ação que tem seu fim em si mesma e vai acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e da consciência de “ser de outro modo” que na vida comum.

“Todo jogo significa algo” (HUIZINGA, 2007, p. 12, tradução nossa).⁷ Segundo Huizinga (2007, p. 28, tradução nossa),⁸ um dos elementos essenciais dos jogos é ser “[...] uma representação de algo”. Os jogos podem até expressar “[...] uma ideia da vida” (HUIZINGA, 2007, p. 33, tradução nossa).⁹ Assim, por exemplo, em alguns jogos infantis, “imita-se algo, apresenta-se algo como mais belo, sublime ou perigoso do que geralmente é. É-se príncipe, pai, bruxa má ou tigre” (HUIZINGA, 2007, p. 13, tradução nossa).¹⁰ E esse exemplo evidencia que os jogos podem veicular discursos morais, porque uma representação de “bruxa má” pressupõe esse tipo de discurso.

Por sua vez, segundo Koster (2005, p. 52, tradução nossa),¹¹ os jogos “[...] são essencialmente modelos de realidade [...]”, capazes de “[...] retratar a condição humana” (KOSTER, 2005, p. 184, tradução nossa)¹² e também “[...] conceitos elevados, como dever, amor, honra e responsabilidade [...]” (KOSTER, 2005, p. 182, tradução nossa).¹³ Portanto, eles são capazes de veicular discursos morais. O núcleo do jogo é a sua mecânica, ou seja, sua parte formal e abstrata de regras e objetivos, mas há outros elementos que compõem o jogo e participam de sua significação. Nesse sentido, Koster (2005, p. 168, tradução nossa)¹⁴ afirmou: “para aqueles que dizem que a arte do jogo é puramente aquela da mecânica, digo que o filme não é apenas a arte da cinematografia, roteiro, direção ou atuação. A arte do jogo é o todo”. E também: “quando descrevemos um jogo, quase nunca o fazemos apenas em

⁶ [...] una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la consciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

⁷ Todo juego significa algo.

⁸ [...] una representación de algo.

⁹ [...] una idea de la vida.

¹⁰ Se copia algo, se presenta algo en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmnte es. Se es príncipe o padre o bruja maligna o tigre.

¹¹ [...] games are essentially models of reality [...]

¹² [...] portraying the human condition.

¹³ [...] lofty concepts like duty, love, honor, and responsibility [...]

¹⁴ To those who say the art of the game is purely that of the mechanics, I say that film is not solely the art of cinematography or scriptwriting or directing or acting. The art of the game is the whole.

termos do sistema abstrato formal – nós o descrevemos em termos da experiência geral” (KOSTER, 2005, p. 162, tradução nossa).¹⁵ Por conseguinte, o discurso moral de um jogo, mesmo que não seja o núcleo ou um elemento essencial dele, é uma de suas partes, contribui para a experiência geral que ele oferece e, inclusive, pode fornecer uma premissa para a aplicação de suas mecânicas (KOSTER, 2005).

Os jogos de console da franquia *Pokémon* e outros produtos dela têm tido uma circulação de proporções consideráveis. Por conseguinte, também os seus discursos. O alcance global dessa franquia, o seu sucesso comercial e a duração de um e de outro explicitam a extensão dessa circulação.

A palavra “*pokémon*” é uma contração de outras duas: “*pocket*” (que significa bolso) e “*monster*” (que significa monstro). *Pokémon* significa “monstro de bolso” (GÓMEZ, 2021). O marco inicial da franquia *Pokémon* foi o lançamento dos jogos de console *Pokémon Red* e *Pokémon Blue*, em fevereiro de 1996, no Japão (THE POKÉMON COMPANY, 2024a). Depois, já no ano de 1997, *Pokémon* expandiu-se para além dos limites do Japão, em direção a Taiwan, Hong Kong e China (ALLISON, 2006). Em abril de 1998, surgiu a atual empresa responsável pela franquia, *The Pokémon Company*, com o nome *Pokémon Center Company*. Em setembro desse mesmo ano, nos Estados Unidos, houve o lançamento, em língua inglesa, do animê *Pokémon* e dos jogos *Pokémon Red* e *Pokémon Blue*. Esse lançamento é o marco inicial da história da franquia *Pokémon* no Ocidente (THE POKÉMON COMPANY, 2024a), que, em setembro de 2023, completou vinte e cinco anos.

Depois dos Estados Unidos, seguiu-se a expansão da franquia para a Austrália, Canadá, Europa Ocidental, América Latina, Israel, partes do Oriente Médio e Europa Oriental (ALLISON, 2006). As opções de idioma dos jogos *Pokémon Scarlet* e *Pokémon Violet*, lançados em 18 de novembro de 2022, são indicativas do alcance da franquia até essa data. Esses jogos oferecem a opção de serem jogados em até oito idiomas: inglês, espanhol, francês, alemão, italiano, japonês, coreano e chinês (tanto simplificado quanto tradicional) (POKÉMON SCARLET, 2022). Em relação ao animê, *The Pokémon Company* (2024b) afirma que foi exibido em 192 países ou regiões.

De 1996 até o final de março de 2024, foram vendidos mais de 480 milhões de jogos de console relacionados a *Pokémon* (THE POKÉMON COMPANY, 2024b). A tabela a seguir mostra o número de unidades vendidas até 30 de junho de 2024 dos jogos principais de cada geração da franquia *Pókemon*:

¹⁵ When we describe a game, we almost never do so in terms of the formal abstract system alone – we describe it in terms of the overall experience.

TABELA 1
Unidades vendidas até 30 de junho de 2024 dos jogos principais de *Pokémon*

Geração	Duração	Títulos principais			Unidades vendidas
1 ^a	1996-1999	<i>Red</i>	<i>Green</i>	<i>Blue</i>	31.380.000
2 ^a	1999-2002	<i>Gold</i>	<i>Silver</i>		23.700.000
3 ^a	2002-2006	<i>Ruby</i>	<i>Sapphire</i>		16.220.000
4 ^a	2006-2010	<i>Diamond</i>	<i>Pearl</i>		17.670.000
5 ^a	2010-2013	<i>Black</i>	<i>White</i>		15.640.000
6 ^a	2013-2016	<i>X</i>	<i>Y</i>		16.730.000
7 ^a	2016-2019	<i>Sun</i>	<i>Moon</i>		16.330.000
8 ^a	2019-2022	<i>Sword</i>	<i>Shield</i>		26.350.000
9 ^a	2022-	<i>Scarlet</i>	<i>Violet</i>		25.290.000

Fonte: Elaborado pelo autor com dados extraídos de Merrick (2023) e Nintendo (2024).

Uma “geração *Pokémon*” é o conjunto de novidades acrescentadas ao enredo dos jogos principais da franquia (OLIVEIRA CARMO, 2016). Esse conjunto funciona como ponto de referência obrigatório para “todas as atividades criativas e mercadológicas da franquia [...]” (OLIVEIRA CARMO, 2016, p. 35), enquanto não for sucedido por outro.

[...] a cada Geração divulgada, o mundo fictício de Pokémon ganha uma nova região a ser explorada, novos desafios, novos personagens e, principalmente, novos Pokémon. Em torno disso se articulam todas as ações de marketing e comerciais que revigoram o mercado com novos produtos: episódios inéditos do desenho animado; coleções de cards; filmes; histórias em quadrinhos; brinquedos e miniaturas dos novos Pokémon e personagens; etc. (OLIVEIRA CARMO, 2016, p. 35).

Os jogos principais de cada geração são publicados em duas versões (Tabela 1), que têm em comum quase tudo. A principal diferença é que alguns *pokémon* presentes em uma versão não estão disponíveis na outra. O objetivo dessa diferença é promover a interação dos jogadores de uma versão com os de outra, por meio de troca de *pokémon* entre eles. Assim, Buckingham e Sefton-Green (2004, p. 23, tradução nossa)¹⁶ afirmaram que: “[...] os textos de *Pókemon* [...] foram planejados para gerar atividade e interação social”. Além de *pokémon*, cada versão também pode ter outras personagens, falas de personagens, elementos de história e locais exclusivos. Apenas os jogos da primeira geração tiveram três versões, mas a *Green* foi destinada ao Japão e a *Blue* ao Ocidente (OLIVEIRA CARMO, 2016).

¹⁶ [...] the texts of Pokemon [...] were designed to generate activity and social interaction.

Ao longo das nove primeiras gerações, os jogos principais de cada uma delas não tiveram venda inferior a 15 milhões de unidades. Além disso, o êxito comercial das gerações oitava e nona demonstrou a vitalidade da franquia, no início dos anos 2020, e foi superior ao apresentado no começo dos anos 2010 (Tabela 1).

Na demonstração que aqui se realizou do sucesso comercial da franquia *Pokémon*, considerou-se apenas os jogos de console. Porém, além deles, há o *trading card game* (TCG), jogos de tabuleiro, brinquedos, mangás, animês, filmes, álbuns, itens e artigos colecionáveis e shows musicais (OLIVEIRA CARMO, 2016).

Portanto, a franquia *Pokémon* tem tido alcance mundial e sucesso comercial há mais de vinte e cinco anos. Esse alcance global, esse sucesso comercial e a duração de um e de outro explicitam que os discursos morais veiculados por essa franquia têm tido uma circulação de proporções consideráveis. O Brasil não está fora do alcance dessa franquia, mas encontra-se entre os países em que os produtos e os discursos dela têm circulado, de modo que *Pókemon* não é algo estranho à realidade brasileira.

De fato, os produtos da franquia *Pokémon* estão na sociedade brasileira desde 1999. Nesse período, houve dois momentos de maior popularidade: de 1999 a 2003, anos nos quais os primeiros jogos chegaram ao país e o animê foi transmitido em TV aberta; e em 2016, com o jogo *Pokémon Go* (SIMÃO JÚNIOR; LÔBO; SYOZI, 2014; ALVES; TORRES, 2017). Entre 26 de agosto de 2021 e 28 de março de 2024, a *Pokémon Company* ofertou gratuitamente o aplicativo e a página da internet da *TV Pokémon*, que transmitiram animês, filmes, especiais, músicas e outros conteúdos do universo da franquia (NINTENDO, 2023; TV POKÉMON, 2023; MORBI, 2024). Além disso, desde 8 de maio de 2013, o público lusófono pode assistir, na plataforma *Youtube*, *O Canal Oficial de Pokémon em Português*, no qual se encontram vários vídeos referentes à divulgação de eventos e produtos, vídeos instrucionais sobre determinados jogos e algumas animações de pequena duração da franquia (O CANAL OFICIAL DE POKÉMON EM PORTUGUÊS, 2024).

O poder de influência da franquia *Pokémon*, a partir dos discursos morais que veicula, não é aumentado apenas pela circulação de proporções consideráveis dos produtos dela, mas também pelo público ao qual ela oficialmente se dirige, o infantil, como afirma a própria *Pokémon Company*: “[...] *Pokémon* [...] é uma das marcas de entretenimento infantil [...]” (THE POKÉMON COMPANY, 2024c). Com efeito, de acordo com um parecer técnico da Sociedade Brasileira de Psicologia (2022):

[...] as crianças e adolescentes [...] são altamente suscetíveis à influência da mídia devido à preocupação com a imagem e identidade pessoal que os torna mais propensos a se identificar e modelar o que vêem. Eles também carecem de capacidades cognitivas para distinguir a realidade retratada [...] de experiências da vida real e ainda estão desenvolvendo o controle executivo [...].

Esse “controle executivo” é o sistema ou mecanismo responsável pela coordenação de processos cognitivos para a realização de tarefas particulares, como raciocínio, abstração ou comportamento social (HAMDAN; ALMEIDA PEREIRA, 2009).

O Estado brasileiro, no *Estatuto da Criança e do Adolescente*, reconhece como criança as pessoas de até doze anos de idade incompletos e afirma que elas estão em condição especial de desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social. Nesse sentido, ele estabelece para a mídia deveres para com esse público, entre os quais, no art. 79, o seguinte: “as revistas e publicações destinadas ao público infanto-juvenil [...] deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família” (BRASIL, 2022, p. 54). Desse modo, os discursos morais da franquia *Pokémon*, cujo público alvo é o infantil, são formalmente objeto de particular atenção por parte do Estado brasileiro.

Em suma, o discurso moral da franquia *Pokémon* é um objeto com relevância social, porque esse discurso tem potencializada a capacidade comum a todos os discursos de influenciar as práticas sociais, por causa da circulação de proporções consideráveis dele, expressa pelo alcance global e sucesso comercial da franquia e pela duração de um e de outro, e por ter como público alvo as crianças. Além disso, ele tem contribuído para uma mudança discursiva no universo infantil ocidental, em razão de sua origem e especificidades culturais. Finalmente, o estudo desse discurso converge com a demanda por parte da sociedade de conhecimento dos meios pelos quais se dá tanto a transmissão de valores morais quanto a formação moral de seus membros.

Apesar dessa relevância social, há uma lacuna nos estudos acadêmicos sobre a ligação ou não das ações de capturar *pokémon* e de batalhar com eles a um discurso moral. Essa lacuna é parte de outra, identificada por Laato e Rauti (2021), a saber, de estudos que considerem os elementos de história que são característicos da franquia *Pokémon*. Posto isso, na pesquisa bibliográfica que se realizou, identificou-se apenas em Hirata Filho (2001), Tomei (2001), Raventós (2013), Attebery (2015), Gervasoni (2019) e Davies (2020) uma discussão a respeito da questão da ligação ou não das ações de capturar e de batalhar com *pokémon* a um discurso moral.

Esse problema é importante, no estudo do discurso moral da franquia *Pókemon*, porque se refere a aspectos centrais dela, desde a sua origem (LAATO; RAUTI, 2021); ou,

conforme a avaliação de Oliveira Carmo (2016, p. 83), a “[...] algo que é totalmente indissociável da essência de Pokémon [...]”.

Hirata Filho (2001), que considerou produtos da primeira geração de *Pokémon*, defendeu que a captura de *pokémon* e a batalha com eles não transmitem mensagem moral. Essas ações não são justificadas por referência a uma razão exterior a elas, mas nelas mesmas: tudo o que se faz com *pokémon* tem como único objetivo o conhecimento de tudo o que há para se saber sobre *pokémon*, porque isso, segundo a narrativa da própria franquia, é bom. Portanto, não há mensagem moral. O valor que subjaz a essas ações é o de *merchandise*. A captura e a batalha com *pokémon* têm razão de ser apenas econômica e lúdica. Desse modo, *Pokémon* é explicado pelo neoliberalismo (HIRATA FILHO, 2001). Os efeitos sociais das ações de capturar e batalhar com *pokémon* são a promoção do consumo, da competitividade e da inconsequência junto ao público; “inconsequência”, porque, nas batalhas *pokémon*, “[...] ninguém morre ou se machuca gravemente” (HIRATA FILHO, 2021).

Tomei (2001), que também considerou produtos da primeira geração de *Pokémon*, sustentou o contrário de Hirata Filho (2001). Segundo ela, a captura e a batalha com *pokémon*, enquanto elementos de um mundo simbólico e metafórico, transmitem uma mensagem moral, ligada tanto ao relativismo quanto à visão cultural japonesa sobre a harmonia e a cooperação. O relativismo aparece na representação do mundo como incerto e ambíguo, em que a relação com o outro está sujeita a constantes modificações, que transitam da parceria à competição. Já a visão japonesa sobre a harmonia e a cooperação localiza esses valores no interior da família e aceita a animosidade e a rivalidade com os de fora. A captura e a batalha com *pokémon* expressam, de modo simbólico e metafórico, as competências, as estratégias e as responsabilidades moralmente aceitáveis na busca de poder, dentro de uma sociedade na qual o outro é tanto parceiro quanto rival.

Portanto, Tomei (2001) diferenciou-se de Hirata Filho (2001) por identificar um discurso de valor moral associado à captura e à batalha com *pokémon* e por enfatizar a ligação dessas ações com a cultura local do Japão. Ela não tratou explicitamente do neoliberalismo. Desse modo, ela não afirmou nem negou que haja convergências entre os aspectos culturais que explicita e as ideias neoliberais.

Por sua vez, Raventós (2013) analisou o jogo *Pokémon Mundo Misterioso* (2006). Segundo ele, a captura e a batalha com *pokémon* veiculam a mensagem de que a acumulação, a competição e a força são valores positivos e, desse modo, *Pokémon* naturaliza a realidade social neoliberal. No universo ficcional de *Pokémon*, premia-se quem acumulou mais *pokémon* ou superou os oponentes em batalhas com *pokémon*. A captura e a batalha são os

meios necessários e suficientes para a vitória. Além disso, o confronto é naturalizado como fim nele mesmo. Não há outras formas de resolver as disputas que não sejam a luta e a força. Elas são apresentadas de forma suave e infantilizada, sem realismo e sangue, mas esse modo de apresentação não altera a realidade que é representada. Se a franquia *Pókemon* fala de amizade, de companheirismo e de responsabilidade, esses valores encontram-se subordinados à luta e à força, porque, na prática, eles consistem em saber melhorar e utilizar os *pokémon* para deles extrair o melhor desempenho possível em batalhas. “Assim fala o sistema capitalista, não consiste somente em acumular, mas também em competir e fazer valer as razões a partir da força. Essa é a única linguagem que valida os argumentos em *Pokémon*” (RAVENTÓS, 2013, p. 190, tradução nossa).¹⁷

Raventós (2013) teve em comum com Hirata Filho (2001) a tese de que as ações de capturar *pokémon* e de batalhar com eles veiculam um discurso neoliberal, mas se diferenciou dele por identificar determinados valores morais desse discurso, presentes nessas ações. Hirata Filho (2001) apresentou um valor de ordem funcional, que é o *merchandise*, que se relaciona com um discurso neoliberal de valor funcional; enquanto Raventós (2013) apresentou valores de ordem moral, a saber, a acumulação, a competição e a força, que remetem a um discurso moral neoliberal. A acumulação, a competição e a força são valores morais para o neoliberalismo, porque, nessa teoria, elas são a expressão de uma conformidade às leis que regem a sociedade humana. A ênfase no neoliberalismo e a afirmação de que ele é a “[...] única linguagem que valida os argumentos em *Pokémon*” (RAVENTÓS, 2013, p. 190, tradução nossa)¹⁸ diferenciam Raventós (2013) de Tomei (2001), que encontrou, na cultura local do Japão, outra linguagem que valida esses mesmos argumentos.

Já Attebery (2015) defendeu que a captura e a batalha com *pokémon* veiculam valores neoliberais capitalistas, que autorizam a dominação e exploração dos animais pelos humanos, e de companheirismo entre uns e outros. Os mestres *pokémon* são tanto companheiros quanto exploradores dos *pokémon*. *Pokémon* reproduz os aparatos do sistema capitalista de biopoder político e econômico dos homens sobre os animais. Desse modo, ele veicula um discurso de “[...] bipoder companheiro [...]” (ATTEBERY, 2015, p. 70, tradução nossa).¹⁹

Essa autora analisou os jogos *Pokémon Black* (2011), *Pokémon White* (2011), *Pokémon Black 2* (2012) e *Pokémon White 2* (2012), porque eles põem em evidência o aparato biopolítico da franquia *Pokémon*, ao colocarem “[...] o jogador contra uma série de

¹⁷ Así habla el sistema capitalista, no solo consiste en acumular sino en competir y hacer valer las razones a partir de la fuerza. Ese es el único lenguaje que valida los argumentos en Pókemon.

¹⁸ [...] único lenguaje que valida los argumentos en Pókemon.

¹⁹ [...] companionate biopower [...]

opponentes envolvidos com um movimento de liberação animal, chamado ‘Equipe Plasma’” (ATTEBERY, 2015, p. 63, tradução nossa).²⁰ Para Attebery (2015, p. 63, tradução nossa):²¹ “essa apresentação de ativistas dos direitos dos animais como ingênuos ou hipócritas transforma o que poderia ser uma autocrítica sutil em uma tentativa muito reacionária de justificar alguns dos elementos mais problemáticos das séries *Pokémon*”.

A autora contrapõe a mecânica à narrativa dos jogos analisados: a mecânica expressa um relação de exploração dos homens sobre os *pokémon*, enquanto a narrativa procura transmitir a ideia de que essa relação é apenas de afeto, respeito e responsabilidades mútuas. “Mesmo as batalhas *Pokémon* são descritas como uma forma de ‘[aprofundar] os laços entre as pessoas e os *Pokémon*’, embora seja inexplicável como isso pode ser o caso” (ATTEBERY, 2015, p. 70, tradução nossa).²²

Portanto, Attebery (2015) foi ao encontro de Hirata Filho (2001) e Raventós (2013), ao ligar a captura e as batalhas com *pokémon* a um discurso neoliberal. Ela reconheceu que esse discurso associa um valor moral a essas ações, no caso, o companheirismo, e, assim, diferenciou-se de Hirata Filho (2001); e que esse valor está subordinado à lógica do biopoder, no que se assemelhou a Raventós (2013). Contudo, ela distinguiu-se desses dois autores por enfatizar a questão da relação entre homens e animais. Ela também se afastou de Tomei (2001) por não considerar a cultura local do Japão.

A identificação feita por Attebery (2015) dos *pokémon* como representações de animais não é compartilhada por todos os autores. De fato, de acordo com Kelts (2007, p. 17, tradução nossa):²³ os *pokémon* são “[...] representação de precisamente nada que nós conhecemos em nosso mundo físico [...]”. Foster (2009), Sheehan (2020) e Silva (2022) preferiram relacionar os *pokémon* com os *yokai*, um termo que “[...] pode-se traduzir de diferentes maneiras: ‘monstro’, ‘espírito’, ‘duende’, ‘fantasma’, ‘demônio’, ‘espectro’, ‘ser fantástico’ ou ‘divindade menor’” (SILVA, 2022, p. 15, tradução nossa).²⁴ Nessa perspectiva, Sheehan (2020, p. 10, tradução nossa)²⁵ afirmou: “diferentes das criaturas em *Os Flintstones*,

²⁰ [...] the player against a series of opponents involved with an animal liberation movement called “Team Plasma.”

²¹ This presentation of animal rights activists as either naïve dupes or hypocrites turns what could be a nuanced self-critique into a very reactionary attempt to justify some of the more troubling elements of the *Pokémon* series.

²² Even the Pokémon battles are described as a way to “[deepen] the bonds between people and Pokémon,” although it is unexplained how this might be the case.

²³ [...] representation of precisely nothing we know in our physical world [...]

²⁴ [...] se puede traducir de distintas maneras: “monstruo”, “espíritu”, “duende”, “fantasma”, “demonio”, “espectro”, “ser fantástico” o “deidad menor”.

²⁵ Unlike the creatures in *the Flintstones* who were based on real animals, such as elephants and birds, Pokémon are based on powerful supernatural beings.

que são baseadas em animais reais, tais como elefantes e pássaros, *pokémon* são baseados em seres sobrenaturais poderosos”.

Já a importância atribuída por Attebery (2015) aos os jogos *Pokémon Black* (2011) e *Pokémon White* (2011) para a análise do significado da captura e da batalha com *pokémon* foi também afirmada por Laato e Rauti (2021). Para esses autores: “o enredo principal dos jogos *Pokémon* é geralmente simples, com a notável exceção de *Pokémon Black/White*, que trata do dilema moral de capturar *pokémon*” (LAATO; RAUDI, 2021, p. 2815, tradução nossa).²⁶ Nesses jogos, “[...] a personagem anti-herói ‘N’ tem uma agenda para libertar todos os *pokémon*, pois ele acredita que capturá-los e escravizá-los é antiético” (LAATO; RAUDI, 2021, p. 2816, tradução nossa).²⁷ Como Attebery (2015), mas mais de forma mais atenuada, Laato e Rauti (2021, p. 2816, tradução nossa)²⁸ também reconheceram que “talvez capturar *pokémon* e as batalhas *pokémon* sejam contraditórios a estes temas de parceria com a natureza, biofilia e harmonia natural”.

Por seu turno, Gervasoni (2019) sustentou que a captura e as batalhas com *pokémon* constituem uma retórica do poder, contrabalanceada por uma retórica da amizade. Assim, poder e amizade são os dois principais valores transmitidos através dessas ações. Constata-se a retórica do poder na mecânica dos jogos: “a principal coisa que alguém deve fazer com seu *pokémon* é fazê-lo lutar [...]” (GERVASONI, 2019, p. 3, tradução nossa)²⁹ e os “[...] *pokémon* ficam mais fortes à medida em que eles ganham experiências de batalhas [...]” (GERVASONI, 2019, p. 3-4, tradução nossa).³⁰ Já a retórica da amizade aparece na narrativa, mas também em alguns elementos da mecânica dos jogos. De fato, na narrativa, há a condenação dos “treinadores que tratam seus *pokémon* como máquinas de luta [...]” (GERVASONI, 2019, p. 5, tradução nossa).³¹ Esses treinadores são, em sua maioria, antagonistas do herói e a narrativa identifica a falta de consideração deles com os seus *pokémon* como uma das causas de suas derrotas. Em relação à mecânica do jogo, o grau de amizade entre o jogador e os seus *pokémon* é um elemento que influencia o poder de alguns movimentos de batalha e é condição necessária para a evolução de determinados *pokémon* (GERVASONI, 2019).

²⁶ The main storyline of Pokémon games is typically straightforward, with the notable exception of Pokémon Black/White that deals with the moral dilemma of capturing Pokémon.

²⁷ [...] the anti-hero character “N” has an agenda to free all Pokémon as he believes capturing and enslaving them to be unethical.

²⁸ Perhaps contradictory to these themes of partnership with nature, biophilia and natural harmony stands capturing Pokémon and Pokémon battles.

²⁹ The main thing one does with their Pokémon is to make it fight [...]

³⁰ [...] Pokémon get stronger as they gain battle experience [...]

³¹ Trainers who treat their Pokémon like fighting machines [...]

Gervasoni (2019) associou a dimensão do poder dos *pokémon* à utilidade deles, isto é, aos recursos que eles apresentam e que contribuem para a consecução dos objetivos do jogo. Embora a amizade com os *pokémon* possa convergir com a utilidade e, dessa forma, subordinar-se ao poder, ela constitui outra dimensão própria, associada não apenas à moral, mas ao prazer: “[...] a atividade de cuidar de seus *pokémon* faz parte da diversão” (GERVASONI, 2018, p. 6, tradução nossa)³² e os “[...] jogadores também se divertem pelo prazer de acariciar seus *pokémon*” (GERVASONI, 2019, p. 6, tradução nossa).³³

Gervasoni (2019) não ligou a captura e a batalha com *pokémon* ao neoliberalismo e, desse modo, diferenciou-se de Hirata Filho (2001), Raventós (2013) e Attebery (2015). Ele, de modo semelhante à Raventós (2013) e Attebery (2015), identificou o poder como um valor transmitido pela mecânica do jogo, mas afastou-se desses autores por não considerar que a dimensão da amizade esteja apenas subordinada à do poder e não tenha, pelo contrário, importância nela mesma. O autor associou a retórica do poder a valores de ordem funcional e tratou a retórica da amizade como conciliável com esses valores, mas também com valores dos domínios moral e hedônico. Ele não considerou a cultura local japonesa em sua análise e, desse modo, diferenciou-se de Tomei (2001).

Por fim, Davies (2020) defendeu que a captura e a batalha com *pokémon* são a reprodução, no mundo ficcional, de práticas culturais e espirituais japonesas de captura, colecionismo e batalha com insetos, ligadas tanto à tradição dos jogos sazonais japoneses, caracterizados por rituais refinados e repetíveis de apreciação dos elementos da natureza e que envolviam, entre outras atividades, colecionar grilos e outros pequenos insetos cantores; quanto às práticas de coleção de insetos ou *konchu hyohon* (昆虫標本), formalizada nas escolas japonesas, desde os anos 1970. No Japão, as práticas de captura, colecionismo e batalha com insetos têm relação com o animismo xintoísta. Com efeito, a vida dos insetos, breve e vibrante, reflete os conceitos de efemeridade e de transiência presentes no xintoísmo (DAVIES, 2020).

Portanto, de acordo com Davies (2020), pode-se afirmar que os valores morais veiculados através da captura e da batalha com *pokémon* encontram-se relacionados a um discurso moral xintoísta. Desse modo, Davies (2020) apresentou uma abordagem que se distingue e tem poucos pontos de convergência com Hirata Filho (2001), Raventós (2013), Attebery (2015) e Gervasoni (2019). A associação que ele estabeleceu entre os *pokémon* e os insetos pode dialogar com a identificação feita por Attebery (2015) entre *pokémon* e animais.

³² [...] the activity of taking care of his pokémons is part of the fun.

³³ [...] players also enjoy it for the pleasure of petting their pokémons.

Davies (2020) convergiu com Tomei (2001), na ênfase em aspectos da cultura local do Japão, mas os aspectos culturais identificados por esses autores não coincidem.

Nesta dissertação, discute-se o problema da ligação ou não das ações de capturar *pokémon* e de batalhar com eles a um discurso moral. Para tanto, escolheu-se como *corpus* de análise o jogo *Pokémon Black* (2011), em razão do destaque que ele dá a esse problema, como reconheceram Attebery (2015) e Laato e Rauti (2021). Após uma análise prévia do *corpus*, entre os valores que apareceram associados à captura e à batalha com *pokémon*, escolheu-se, por motivo de exequibilidade, aprofundar a discussão de apenas um, que foi o valor da força. Além disso, na discussão do problema em questão, optou-se por focar o seu aspecto representacional ou, em outras palavras, ideacional. Posto isso, procura-se, nesta pesquisa, responder à seguinte questão: como *Pokémon Black* (2011) veicula determinado discurso moral sobre a força que legitima a captura e a batalha com *pokémon*?

Nesse sentido, este trabalho tem o seguinte objetivo geral: analisar como o jogo *Pokémon Black* (2011) veicula determinado discurso moral sobre a força que legitima as práticas de captura de *pokémon* e de batalha com eles. Soma-se a isso os objetivos específicos de analisar como o valor da força é representado; de analisar como ele é acionado em legitimações das práticas de captura e batalha com *pokémon*; e, por fim, de demonstrar como certos elementos textuais permitem ligar a representação desse valor e o uso dele em legitimações a determinado discurso moral.

Esta dissertação consta de quatro capítulos: “referencial teórico”, “metodologia”, “análise textual” e “análise discursiva”.

Em “referencial teórico”, apresenta-se a análise de discurso multimodal sistêmico-funcional e as teorias de Van Leeuwen sobre o discurso e os jogos de computador.

Em “metodologia”, classifica-se esta pesquisa, com base em seu objetivo, abordagem e procedimentos; e apresenta-se o método usado para a análise de um discurso moral, veiculado no jogo *Pokémon Black* (2011).

Em “análise textual”, apresenta-se o jogo *Pokémon Black* (2011), em seus aspectos tecnológicos e conteudísticos; analisa-se como as práticas de captura e batalha com *pokémon* são problematizadas nele; o que os *pokémon* representam; como o valor da força é representado e legitimado; como esse valor é usado para legitimar práticas de captura de *pokémon* e de batalha com eles; e o tipo de lei moral – natural, divina ou social – que legitima a busca da força em batalhas.

Em “análise discursiva”, analisa-se os indícios presentes em *Pokémon Black* (2011) que permitem a identificação e a explicitação do discurso moral dele a respeito da força; e os

potenciais efeitos desse discurso na sociedade. Além disso, compara-se os resultados obtidos nesta dissertação sobre o discurso legitimador da captura e da batalha com *pokémon* com outros estudos que trataram desse assunto. Por fim, analisa-se a resposta que é dada no jogo aos críticos das práticas de capturar e batalhar com *pokémon*.

Neste trabalho, em questões de normalização, segue-se, em geral, as indicações dadas por Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (2022).

Analisar-se apenas a versão inglesa de *Pokémon Black* e não se entra na questão das possíveis diferenças de significado que pode haver entre ela e a versão japonesa do jogo, geradas pela tradução e adaptação de seu texto.

Quanto às citações de trechos de *Pokémon Black* (2011), observa-se que o jogo não tem páginas nem intervalos de tempo definidos e que há uma “[...] persistente ausência de uma notação consagrada oficial para a citação acadêmica de jogos na notação ABNT” (CARREIRO, 2016, p. 238). Por isso, para fins de localização de citações diretas do jogo, realizadas nesta dissertação, indica-se a personagem ou o objeto ligado ao trecho citado e o local em que aparece, nesse mundo digital. Como o objetivo é facilitar a localização dos trechos citados, optou-se por não traduzir os nomes de classes de personagens, como *Professor*, *Scholl Kid* ou *Ace Trainer*; nem localidades do jogo, como *N’Castle*, *Cold Storage* ou *Pinwheel Forest*. Nesta dissertação, esses nomes aparecem em itálico. Além disso, no “Anexo A”, há um mapa do mundo digital de *Pokémon Black* (2011), com o objetivo de ajudar a situar as citações diretas do jogo, tanto no espaço quanto na narrativa.

Em suma, esta dissertação é uma análise de discurso de um valor moral, que é a força; em um jogo de console, *Pokémon Black* (2011); sob um aspecto, que é o da produção; com enfoque em uma função, a representacional; e em um uso, o de legitimação. Desse modo, procura-se explicar o significado moral das práticas de captura e de batalha com *pokémon*, que são elementos centrais e controversos desta franquia que há mais de duas décadas tem tido circulação global e sucesso comercial, *Pokémon*.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, discute-se a análise de discurso multimodal sistêmico-funcional e as teorias de Van Leeuwen sobre o discurso e o jogo de computador.

2.1 A análise de discurso multimodal sistêmico-funcional

Nesta dissertação, adota-se como referencial teórico a análise de discurso multimodal, na abordagem sociosemiótica. Nessa abordagem, segue-se a perspectiva sistêmico-funcional (DJONOV; ZHAO, 2014). Assim, o referencial teórico deste trabalho pode ser indicado, de forma mais precisa, como “[...] análise de discurso multimodal sistêmico-funcional (ADMSF)” (DIAS; VIAN JUNIOR, 2017, p. 181).

Sobre AMDS, discute-se a história e a natureza dessa teoria.

2.1.1 A história da AMDS

A ADMSF surgiu em contexto anglófono, entre o final do século XX e início do XXI, de uma leitura e adaptação de trabalhos de Michael Halliday (1925-2018), realizada por Gunther Kress (1940-2019) e Theo van Leeuwen (1947-), que estendeu cada uma das metafunções que são atribuídas à língua falada e à língua escrita a outros modos semióticos (DIAS; VIAN JUNIOR, 2017; KNOX, 2009).

Mais precisamente, a ADMSF teve origem na aplicação e adaptação de teses da Linguística Sistêmico-Funcional de Halliday, apresentadas em determinadas obras, como *Language as social semiotic* (1978) e *An introduction to functional grammar* (1985), para modos semióticos diferentes da língua. Isso foi feito, inicialmente, por Kress e Van Leeuwen, em obras como *Reading images* (1996) e *Multimodal discourse* (2001). Por esse motivo, Kress e Van Leeuwen são considerados por alguns autores como cofundadores da ADMSF (DJONOV; ZHAO, 2014; DIAS; VIAN JUNIOR, 2017; KNOX, 2009).

Kress e Van Leeuwen estão entre os membros originais da Escola de Sidney, também conhecida como Círculo Semiótico de Sydney, um grupo de pensadores que se estabeleceu na Universidade de Sydney, nos anos 1980. O surgimento desse grupo está ligado ao fato de Halliday ter ensinado nessa universidade. De fato, a Escola de Sydney distingue-se por sua filiação às ideias desse autor (CHANDLER, 2007).

Entre outros aspectos, ela caracteriza-se por priorizar a dimensão social da linguagem. Desse modo, ela distancia-se do estruturalismo, que considera que a linguagem é uma estrutura e que sua análise não deve considerar variáveis externas a essa estrutura (RESENDE; RAMALHO, 2006; CHANDLER, 2007).

Ela caracteriza-se também por sua visão funcionalista, segundo a qual a linguagem não é um objeto autônomo e as suas funções externas interferem em sua própria organização. Assim, afasta-se da visão formalista, que defende que a linguagem é um objeto autônomo e que as funções externas que ela desempenha não interferem em sua organização interna (RESENDE; RAMALHO, 2006; CHANDLER, 2007).

Além disso, caracteriza-se por propor a si mesma “[...] a tarefa de investigar práticas reais de produção de significado [...]” (CHANDLER, 2007, p. 220, tradução nossa);³⁴ por ter como principal preocupação o que chama de “[...] ‘práticas de significação específicas’ ou ‘semiose social situada’ [...]” (CHANDLER, 2007, p. 220, tradução nossa);³⁵ e, finalmente, por adotar uma terminologia “[...] frequentemente distinta [...]” (CHANDLER, 2007, p. 220, tradução nossa)³⁶ para conceitos derivados de teorias linguísticas e semióticas precedentes (CHANDLER, 2007).

2.1.2 A natureza da AMDS

A ADMSF, na qualidade de análise de discurso, é uma teoria que considera a linguagem em dimensão social e em uso. A consideração da linguagem em dimensão social consiste em compreendê-la não sob um aspecto subjetivista, mas como “[...] resultado das interações que se dão na sociedade [...]” (JÁUREGUI; VIEIRA, 2015, p. 116) e, além disso, como determinado “[...] elemento fundamental para a configuração dessas relações” (JÁUREGUI; VIEIRA, 2015, p. 116). Já a consideração da linguagem em uso consiste em não tratá-la circunscrita à abstração do código, mas em situação comunicativa real (JÁUREGUI; VIEIRA, 2015). Portanto, na ADMSF, o discurso é “[...] uma categoria antes social que linguística [...]” (KRESS, 2012, p. 35, tradução nossa)³⁷ ou semiótica.

A ADMSF, enquanto análise de discurso multimodal, é uma teoria que se distingue pela noção de “texto” e pelo objetivo que se propõe. Na análise de discurso multimodal, considera-se que o texto pode constituir-se como uma “[...] entidade semiótica multimodal

³⁴ [...] the task of investigating actual meaning-making practices

³⁵ [...] ‘specific signifying practices’ or ‘situated social semiosis’ [...]

³⁶ [...] often distinctive [...]

³⁷ [...] social rather than a linguistic category [...]

[...]” (KRESS, 2012, p. 36, tradução nossa).³⁸ Nessa perspectiva, diferentes modos semióticos que compõem um texto – e não somente os elementos linguísticos da fala ou da escrita – podem participar da produção de seus significados e discursos. O objetivo dessa teoria é conhecer como os modos semióticos usados em determinados textos realizam discursos, em um contexto social específico (DJONOV; ZHAO, 2014; KRESS, 2012).

Entende-se por modo semiótico o meio de expressão de significado. Nesse sentido, Van Leeuwen (2017, p. 5, tradução nossa)³⁹ afirmou: “a multimodalidade é, portanto, o estudo de como os significados podem ser produzidos e de como eles são realmente produzidos em contextos específicos, com diferentes meios de expressão ou ‘modos semióticos’ [...]”. A língua escrita, a língua falada, a imagem estática, a imagem em movimento, a cor, a tipografia, a música, o som, o gesto e o vestuário são alguns exemplos de modos semióticos (VAN LEEUWEN, 2005; KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

Por fim, a ADMSF, na qualidade de análise de discurso que não é apenas multimodal, mas também sistêmico-funcional, é uma teoria que se distingue, entre outros aspectos, por sustentar que cada um dos diversos modos semióticos pode gerar sistemas semióticos específicos, capazes de realizar estas três metafunções: ideacional, interpessoal e textual (DJONOV; ZHAO, 2014). A metafunção ideacional corresponde à capacidade do sistema semiótico de representar elementos do mundo; a interpessoal à capacidade desse sistema de estabelecer relações sociais específicas entre o produtor da mensagem, o seu receptor e o que é representado nela; e, por fim, a textual à capacidade do sistema em questão de formar textos, ou seja, complexos de signos que têm uma coerência tanto interna, entre os elementos que os constituem, quanto externa, com o contexto “no qual” e “para o qual” foram produzidos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

Um sistema semiótico é um conjunto de signos que compartilham um modo semiótico e interagem entre si de acordo com as regras de uma mesma gramática. Portanto, todos os sistemas semióticos têm uma gramática. Nesse sentido, pode-se admitir que haja uma “gramática da cor”, uma “gramática da imagem” ou uma “gramática da música”. Os signos, os sistemas que eles formam e as gramáticas que regem esses sistemas são construções sociais, motivadas por interesses e inseridas em uma dada história e cultura. As gramáticas são as formas regulares de usos de determinados signos, em uma sociedade específica (KRESS; VAN LEEUWEN, 2002; KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

³⁸ [...] multimodal semiotic entity [...]

³⁹ Multimodality is therefore the study of how meanings can be made, and actually are made in specific contexts, with different means of expression or ‘semiotic modes’ [...]

2.2 A teoria de Van Leeuwen sobre o discurso

Nesta dissertação, entre os autores ligados à ADMSF, segue-se de modo particular a Van Leeuwen, mais precisamente: Wodak e Van Leeuwen (1999); Van Leeuwen (2005); Kress e Van Leeuwen (2006); Machin e Van Leeuwen (2007); Van Leeuwen (2008a); e, finalmente, Van Leeuwen (2008b). Porém, não se segue esse autor no que não se refere ou não se encontra no âmbito da ADMSF. Com efeito, Van Leeuwen transita entre a ADMSF e a Análise Crítica de Discurso (ACD). Ele é considerado por alguns o cofundador de ambas (DJONOV; ZHAO, 2014). Entretanto, este trabalho é uma ADMSF e não uma ACD. Uma das consequências dessa escolha é que aqui não se assume uma posição política explícita sobre o objeto de estudo (WODAK, 2004).

Sobre a teoria discursiva de Van Leeuwen, discute-se o conceito de discurso, as suas características, a sua condição de recurso semiótico, o conceito de discurso moral, a relação do discurso moral com textos que tratam de práticas ficcionais; e as formas de realização desse discurso em textos.

2.2.1 O conceito de discurso

De acordo com Van Leeuwen (2005, p. 94, tradução nossa),⁴⁰ discursos são “[...] conhecimentos socialmente construídos de algum aspecto da realidade”. Essa definição pressupõe um entendimento do que seja conhecimento, conhecimento socialmente construído e de como este último relaciona-se com a realidade.

Na definição em questão, entende-se o “conhecimento” da seguinte forma: como “[...] um número limitado de ‘declarações’” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 97, tradução nossa),⁴¹ conexas entre si – de tal maneira que uma pode desencadear as outras – e que formam um quadro ou estrutura que confere sentido a determinadas realidades (VAN LEEUWEN, 2005). O discurso, enquanto conhecimento, é um conjunto finito e conexo de declarações sobre determinada realidade.

A reconstrução de um discurso requer a explicitação das declarações que o constituem e das conexões entre elas. Essas declarações e conexões são identificadas e conhecidas em enunciados de forma ou referência idêntica ou semelhante que aparecem em diferentes textos. Os textos são tanto o indício de existência de discursos quanto o meio que permite acessá-los.

⁴⁰ [...] socially constructed knowledges of some aspect of reality.

⁴¹ [...] limited number of ‘statements’.

Um texto pode veicular diversos discursos e um discurso realiza-se em diferentes textos (VAN LEEUWEN, 2005).

Por sua vez, entende-se por “conhecimento socialmente construído” aquele que é desenvolvido e compartilhado em contextos sociais ou culturais específicos, através de processos de cognição social (VAN LEEUWEN, 2005; VAN LEEUWEN, 2008a).

Esse conhecimento distingue-se daquele obtido por fatores biológicos e psicológicos, pois não se refere a processos cognitivos universais, mas a processos cognitivos particulares, que ocorrem no interior de diversos grupos, sociedades e culturas, situados em diferentes tempos e lugares (KRESS; KNAPP, 1992).

Ele também se distingue do conhecimento obtido por fatores de ordem individual, porque não se refere a processos de cognição pessoal, ou seja, processos subjetivos, referentes às estruturas mentais e neurológicas de indivíduos (VAN DIJK, 2016), mas a processos cognitivos coletivos, que ocorrem no interior do grupo, da sociedade e da cultura em que o indivíduo está inserido (FALCONE, 2012).

Esse entendimento do que seja o conhecimento socialmente construído não implica que os aspectos cognitivos comuns à espécie humana ou a cognição pessoal não tenham importância ou sejam menos relevantes. Ele é um enfoque específico sobre o conhecimento, conforme o objeto, os problemas e os métodos particulares da disciplina Análise de Discurso. Outros objetos, problemas e metodologias podem requerer enfoques na biologia ou na psicologia da espécie humana ou na cognição pessoal.

O conhecimento socialmente construído tem relação com o real, mas trata-se de uma relação mediata e parcial. Há relação com o real, porque o objeto de cognição social existe fora do sujeito cognoscente: “esse objeto certamente existe. Há guerras e elas causam sofrimento enorme” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 94, tradução nossa).⁴² Essa relação é mediata, pois se dá “no” e “através” de sistemas semióticos. Ela é também parcial, porque é condicionada tanto pela posição social do indivíduo quanto pelos interesses e propósitos dele. Nesse sentido, pode-se “[...] falar sobre a mesma guerra de várias maneiras diferentes [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 94, tradução nossa).⁴³

Mais precisamente, o discurso recontextualiza as práticas sociais, ou seja, ele integra essas práticas no novo contexto de sua própria estrutura. Essa integração envolve processos de substituição, eliminação, reorganização, adição ou repetição de elementos dessas práticas e, por conseguinte, de transformação delas. Cabe ao analista de discurso explicitar essas

⁴² That object exists of course. There are wars and they do cause enormous suffering.

⁴³ [...] to talk about the same war in several different ways [...]

transformações, as formas como elas se realizam e as realidades sociais que, por um lado, elas revelam e que, por outro, as explicam (VAN LEEUWEN, 2008a).

Em relação à questão da verdade, a ADMSF não discute “[...] a verdade absoluta [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 160, tradução nossa)⁴⁴ a respeito do que é apresentado nos textos. Ela considera “[...] a verdade como os falantes e escritores e outros produtores de signo a veem e com os recursos semióticos que eles utilizam para expressá-la” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 160, tradução nossa).⁴⁵ Em outras palavras, ela não trata a verdade sob os aspectos ontológico, epistemológico ou lógico, mas em uma perspectiva social, em que as distinções entre verdade e falsidade, fato e ficção ou realidade e fantasia, acionadas nos textos, são compreendidas de acordo com o próprio entendimento que a sociedade em que esses textos são produzidos ou recebidos tem sobre essas distinções.

Em suma, o discurso é um conjunto de declarações, obtido por cognição social, que tem uma relação com o real mediada por sistemas semióticos e condicionada por interesses e por relações de poder do contexto social em que foi produzido.

2.2.2 As características do discurso

De acordo com Van Leeuwen (2005), todo discurso apresenta estas características: realiza uma prática social; transforma essa prática; tem distribuição social; tem historicidade; tem finitude; e não é determinante.

O discurso realiza uma prática social, porque a origem e a função dele estão ligadas à necessidade que os atores sociais têm de atribuir sentido à determinada prática que realizam, de acordo com a natureza dessa prática, os interesses e propósitos desses atores e os contextos de situação e de cultura em que eles se inserem. O contexto de situação é o contexto específico de realização de uma dada prática social, enquanto o contexto de cultura compreende as formas específicas de representar o mundo que são compartilhadas no interior de uma comunidade ou sociedade (VAN LEEUWEN, 2005; 2008).

O discurso transforma a prática social, porque não apresenta essa prática em si mesma, mas uma representação dela. A representação não é a própria coisa. A representação requer a substituição, eliminação, reorganização ou acréscimos de elementos em relação à coisa real, segundo a natureza do próprio discurso (VAN LEEUWEN, 2005).

⁴⁴ [...] the absolute truth [...]

⁴⁵ [...] the truth as speakers and writers and other sign producers *see* it, and with the semiotic resources they use to express it.

Ele tem distribuição social, ou seja, ele tem poderes institucionais, autoridades, gêneros e mídias ligados à sua circulação. Cada sociedade estabelece se um dado discurso pode ou não ser enunciado; quem pode ou não enunciá-lo; e como se deve ou não fazê-lo (VAN LEEUWEN, 2005).

Ele tem historicidade, porque depende de causas históricas e não de causas de ordem lógica, ontológica ou biológica. Com efeito, o discurso depende da prática a que se refere e da sociedade e cultura em que se inscreve e esses fatores estão sujeitos às mudanças históricas; práticas sociais podem surgir e desaparecer, sociedades podem ser estabelecidas e destruídas e culturas podem nascer e extinguir-se (VAN LEEUWEN, 2005).

Ele tem finitude, porque é constituído por um número limitado tanto de declarações quanto de conexões entre elas (VAN LEEUWEN, 2005).

Ele não é determinante, pois não condiciona necessariamente o que pode ser afirmado sobre a parte do real a que se refere (VAN LEEUWEN, 2005).

2.2.3 O discurso como recurso semiótico

A teoria do discurso de Van Leeuwen (2005) considera o discurso com um dos recursos semióticos. Esses recursos são entendidos como “[...] as ações, materiais e artefatos que usamos para propósitos comunicativos [...] junto com as formas pelas quais [...] podem ser organizados” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 286, tradução nossa).⁴⁶ O discurso é recurso, porque é uma dessas formas pelas quais se organizam as ações, os materiais e os artefatos usados para propósitos comunicativos. Ele é “[...] um recurso para estruturar o conteúdo [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 126, tradução nossa).⁴⁷

Mais precisamente, os discursos funcionam como recursos para as representações; estas não são possíveis sem eles. Entende-se por representação a entidade semiótica que substitui uma “[...] ‘coisa real’ [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 288, tradução nossa).⁴⁸ As representações podem ser narrativas ou conceituais. As narrativas destacam os aspectos processuais da coisa real que substituem, como o desenvolvimento, as mudanças ou os rearranjos espaciais dela. Já as conceituais destacam os aspectos estáveis dessa coisa real, como a natureza, tipo ou estrutura dela (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

⁴⁶ [...] the actions, materials and artefacts we use for communicative purposes [...] together with the ways in which these [...] can be organized.

⁴⁷ [...] for structuring content [...]

⁴⁸ [...] ‘real thing’ [...]

Os discursos são uma condição necessária para que haja representações e a capacidade de produzir representações define a metafunção ideacional dos sistemas semióticos. Portanto, os discursos são uma das condições necessárias para que os sistemas semióticos realizem a sua metafunção ideacional.

2.2.4 Os discursos de valor moral

Os valores são qualidades atribuíveis a objetos ou ações para avaliá-los. Posto isso, define-se os discursos de valor com os conhecimentos socialmente construídos a respeito dessas qualidades. Esses discursos distinguem-se pelos “[...] tipos de ‘bem’ e ‘mal’ [...]” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 21, tradução nossa)⁴⁹ aos quais se referem. Assim, pode-se falar de discursos de valor estético, que são aqueles que se referem ao “[...] esteticamente bom (‘bonito’, ‘elegante’, etc.)” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 21, tradução nossa);⁵⁰ de discursos de valor funcional, que são referentes ao “[...] funcionalmente bom (‘útil’, ‘prático’, etc.)” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 21, tradução nossa); de discursos de valor hedônico, que dizem respeito ao hedonicamente bom (‘prazeroso’, ‘agradável’, etc.); de discursos de valor moral, que são aqueles que têm por objeto o moralmente bom (‘justo’, ‘honesto’, etc.); entre outros (VAN LEEUWEN, 2008a).

Van Leeuwen (2008a) considera os discursos de valor sob o aspecto de discursos de legitimação, ou seja, discursos que oferecem “[...] razões pelas quais a totalidade de uma prática social ou alguma parte dela deve ocorrer ou deve ocorrer da maneira como ocorre” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 20, tradução nossa).⁵¹ Por conseguinte, ele também os considera sob o aspecto de discursos de deslegitimação, uma vez que todo discurso de legitimação serve igualmente para deslegitimação. Um mesmo discurso de valor pode legitimar várias práticas sociais e uma mesma prática social pode ser legitimada por diferentes discursos de valor (VAN LEEUWEN, 2008a).

Com base em Van Leeuwen (2005; 2008a), entende-se por “discurso moral” o conhecimento socialmente construído sobre os valores referentes a ações humanas e identificados ou relacionados com o bem e o mal. Chega-se a essa definição a partir da definição de “discurso”, da identificação da especificidade do discurso moral e da pormenorização do que constitui essa especificidade.

⁴⁹ [...] kinds of ‘good’ and ‘bad’ [...]

⁵⁰ [...] aesthetically good (“beautiful”, “elegant,” etc.)

⁵¹ [...] reasons that either the whole of a social practice or some part of it must take place, or must take place in the way that it does.

De fato, de acordo com Van Leeuwen (2005), o discurso é o conhecimento socialmente construído de algum aspecto da realidade. Se esse aspecto são os valores morais, então se tem o discurso moral (VAN LEEUWEN, 2008a).

Os valores morais “[...] necessariamente [...]” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 21, tradução nossa)⁵² referem-se à conformidade ou não de uma ação particular a determinada lei. Essa lei pode estar entre “[...] as leis instituídas por Deus, as leis da natureza, as leis da sociedade ou alguma combinação delas” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 21, tradução nossa).⁵³ Tomadas em conjunto, essas leis evidenciam que as ações às quais os valores morais necessariamente se referem são exclusivamente humanas.

Esses valores podem ser positivos ou negativos. Os positivos indicam a conformidade de uma ação com determinada lei e são identificados ou relacionados com o bem, enquanto os negativos indicam a falta dessa conformidade e são identificados ou relacionados com o mal (VAN LEEUWEN, 2005; 2008a).

Como a ADMSF não discute a verdade absoluta, Van Leeuwen (2008a), ao associar o discurso moral a uma lei natural ou divina, não entra na discussão filosófica se há de fato essas leis. Ele parte do fato de que há discursos morais que procuram a sua fundamentação nessas leis e procura compreender o funcionamento desses discursos.

2.2.4.1 Os discursos de valor moral através de práticas ficcionais

Ao ter-se em vista o objeto de estudo desta dissertação, a saber, o discurso moral sobre a força que é acionado para justificar as ações de capturar *pokémon* e de batalhar com eles, no jogo de console *Pokémon Black* (2011), questiona-se se se pode falar de moralidade de ações socialmente reconhecidas como fictícias e também se a moralidade dessas ações tem ou não relação com a realidade.

Van Leeuwen (2005; 2008a) responde positivamente a ambas as questões. Para ele, a ficção não representa fatos ou coisas reais, mas isso não significa que ela não representa algo (VAN LEEUWEN, 2005). Ela é capaz de representar tipos, relações, ideias e valores (YOUNG, 1999; VAN LEEUWEN, 2005). Por exemplo, em *Os Flintstones*, Fred e Wilma não representam seres humanos reais, mas podem representar tipos de pessoa, a relação entre marido e mulher, a ideia de família e o valor do amor conjugal e essas representações remetem a atores e práticas sociais reais (VAN LEEUWEN, 2005). Do mesmo modo, os

⁵² [...] necessarily [...]

⁵³ [...] the laws instituted by God, the laws of nature, the laws of society, or some combination thereof.

pokémon não representam seres reais, mas eles podem representar determinados tipos de seres ou tipos de relações entre seres e, na qualidade de tipos, relacionar-se com a realidade. Consequentemente, as relações dos homens com eles também acabam por referir-se a uma moralidade ligada ao real.

Van Leeuwen (2008a, p. 48, tradução nossa)⁵⁴ chama de “simbolização” o processo em que “[...] um ator social ou um grupo de atores sociais ‘ficcional’ representa atores ou grupos em práticas sociais não ficcionais”; ou que uma determinada prática social fictícia representa práticas sociais não fictícias. Portanto, a simbolização é um dos processos que explicam a relação do ficcional com o real.

Na simbolização, o ator ou a ação fictícia situam-se “[...] em um mundo de fantasia, em um passado mítico ou em um futuro imaginado [...]” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 71, tradução nossa)⁵⁵ e podem representar “[...] uma multiplicidade de referências, cada uma tão válida quanto qualquer outra” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 71, tradução nossa).⁵⁶ Entretanto, a validade dessas referências não tem como fundamento o plano individual, mas o social. Trata-se de múltiplas referências possíveis de acordo com os discursos que circulam em determinada sociedade.

Nessa perspectiva, Van Leeuwen (2008a, p. 71, tradução nossa)⁵⁷ exemplifica:

[...] a morte do dragão, no conto de fadas, pode significar a superação do conflito edipiano, a aprovação no exame de admissão, a vitória na eleição, em suma, qualquer prova que realize o objetivo da busca de um herói.

Portanto, com base em Van Leeuwen (2005; 2008a), pode haver um discurso moral que seja acionado para justificar ações fictícias, como a captura e a batalha com *pokémon*, pois essas ações, através de processos como o de simbolização, podem referir-se de maneira mais ou menos “[...] difícil de se ver [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 103, tradução nossa)⁵⁸ a práticas sociais reais.

⁵⁴ [...] a “fictional” social actor or group of social actors stands for actors or groups in nonfictional social practices.

⁵⁵ [...] in a fantasy world, a mythical past, or an imagined future [...]

⁵⁶ [...] a multiplicity of references, each one as valid as any other.

⁵⁷ [...] the slaying of the dragon in the fairy tale can stand for overcoming the Oedipal conflict, passing the entrance examination, winning the election, in short, for any trial which achieves the goal of a hero’s quest.

⁵⁸ [...] harder to see [...]

2.2.4.2 Os discursos de valor moral através de textos

Os textos podem acionar discursos morais em conexões que estabelecem para a representação de valores, para avaliações e para legitimações. Essas conexões podem ser causais, lógicas, aditivas, temporais e espaciais.

As conexões causais são aquelas que estabelecem entre informações uma relação de causa e consequência. As conexões lógicas são as que estabelecem entre informações uma relação necessária entre premissas e conclusão. As aditivas são as que estabelecem entre informações uma relação de soma. As temporais uma relação de antes e depois. As espaciais, por fim, relações de posição, como acima, abaixo ou mesmo plano; em frente ou atrás; esquerda ou direita; e próximo ou distante (VAN LEEUWEN, 2005).

2.2.4.2.1 As legitimações

A legitimação é o porquê se deve fazer uma ação ou o porquê se deve fazê-la de determinada maneira. Já a deslegitimação é o porquê não se deve fazer uma ação ou o porquê não se deve fazê-la em uma dada forma (VAN LEEUWEN, 2008a).

Wodak e Van Leeuwen (1999) e Van Leeuwen (2008a) distinguem as seguintes formas de legitimação: a mitopoética, a avaliação moral, a racionalização e a autorização. Essas formas de legitimação podem aparecer combinadas ou separadas umas das outras e podem ser produzidas de forma multimodal; não apenas por meio da língua falada ou escrita. Além disso, todas as formas de legitimação podem ser convertidas em formas de deslegitimação (VAN LEEUWEN, 2008a).

A mitopoética é definida como a legitimação que se baseia em narrações de histórias. Cada história “[...] é tomada como evidência para uma norma geral de comportamento” (WODAK; VAN LEEUWEN, 1999, tradução nossa).⁵⁹ Há dois tipos principais de histórias: os contos morais e os contos de advertência. Nos contos morais, o protagonista envolve-se em práticas sociais legítimas ou restaura a ordem legítima que havia sido rompida e, por isso, é recompensado com um final feliz. Por sua vez, nos contos de advertência, o protagonista envolve-se em práticas socialmente desviantes e, por essa razão, tem um final infeliz. (WODAK; VAN LEEUWEN, 1999; VAN LEEUWEN, 2008a).

⁵⁹ [...] is taken as evidence for a general norm of behavior.

Portanto, a mitopoética encontra-se necessariamente ligada a um discurso moral, porque ela pressupõe normas gerais de comportamento e essas normas são a expressão de determinados discursos morais. De fato, para Van Leeuwen (2008a, p. 21, tradução nossa),⁶⁰ “[...] as leis instituídas por Deus, as leis da natureza, as leis da sociedade ou alguma combinação delas” são discursos legitimadores e, mais precisamente, discursos morais, porque eles recorrem às noções de bem e de mal moral.

Por sua vez, a avaliação moral é a legitimação baseada em uma referência explícita ou implícita a um discurso de valor. Uma de suas formas é o uso de adjetivos avaliativos: atribui-se a uma ação ou coisa um adjetivo que a qualifica, caracteriza ou classifica em termos de determinado domínio de valor (ADJETIVO, 2024; VAN LEEUWEN, 2008a). Outra forma de avaliação moral é a naturalização: refere-se uma ação a uma ordem natural, que ocupa o lugar devido a uma ordem de valores. Também há a abstração: faz-se referência a uma ação por meio de expressões que abstraem dela uma qualidade que a liga a determinado discurso de valor. Por fim, há a comparação: toma-se uma ação não pelo valor intrínseco dela, mas pelo valor dela em relação à outra (VAN LEEUWEN, 2008a).

Por seu turno, a racionalização é a legitimação baseada na racionalidade da ação. Essa racionalidade pode ser instrumental ou teórica. A racionalidade instrumental é aquela fundada nos objetivos, nos usos ou nos efeitos da ação, enquanto a racionalidade teórica é aquela baseada na ordem natural das coisas. Com base nesses dois tipos de racionalidade, distingue-se dois tipos de racionalização, que são a racionalização instrumental e a racionalização teórica. Esta última parece com a avaliação moral por naturalização, mas difere dela por não se limitar a declarar que uma prática ou ação é natural, uma vez que oferece representações explícitas de como ela o é (VAN LEEUWEN, 2008a).

Entre as formas de racionalização instrumental, há a estratégia objetiva e o resultado. Na estratégia objetiva, compreende-se a ação como parte de uma estratégia que tem como objetivo uma ação moralizada, ou seja, uma ação que já foi legitimada por abstração moral, que é uma das formas de avaliação moral. Além disso, essa estratégia é tida como necessária ou como a melhor entre outras. Por sua vez, na racionalização instrumental por resultados, submete-se ação a ser legitimada ou deslegitimada à explicitação de suas consequências positivas ou negativas (WODAK; VAN LEEUWEN, 1999).

Já entre as formas de racionalização teórica, há a definição, na qual a ação é identificada ou tida como atributo de outra já moralizada por abstração moral; a explicação,

⁶⁰ [...] the laws instituted by God, the laws of nature, the laws of society, or some combination thereof.

na qual a ação é explicada por referência ao ator social que a executa, como se ela fosse própria ao modo de agir dele; a previsão, na qual a ação é prevista como uma consequência natural de outra; a experiencial, na qual a ação é compreendida por referência a experiências concretas; e, por fim, a sistemática,⁶¹ na qual a ação é racionalizada a partir de corpos sistemáticos de conhecimentos, que foram desenvolvidos por instituições específicas, como, por exemplo, a ciência e a religião (VAN LEEUWEN, 2008a).

Sobre a relação da legitimação por racionalização com a moralidade, Van Leeuwen (2008a, p. 113, tradução nossa)⁶² afirma: “[...] nenhuma racionalização pode funcionar como legitimação sem ela”, apesar de a moralidade “[...] permanecer oblíqua e submersa [...]” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 113, tradução nossa).⁶³ Porém, essa moralidade não deve ser entendida necessariamente como uma referência a um discurso moral. Com efeito, de acordo com Wodak e Van Leeuwen (1999), qualquer discurso de valor pode “moralizar” uma ação. Assim, embora a racionalização não se encontre necessariamente ligada a discursos morais, ela refere-se de modo necessário a discursos de valor.

Por fim, a autorização é a legitimação com base na autoridade: uma ação deve ou não ser feita ou deve ou não ser feita de um modo particular, porque determinada autoridade autorizou que se aja assim. Essa autoridade pode ser a da pessoa que possui status ou papel dentro de uma instituição; a do experto em um assunto; a do modelo de comportamento ou do líder de opinião; a impessoal das leis, das regras e dos regulamentos; ou aquela da tradição (VAN LEEUWEN, 2008a).

A autorização não é uma forma de legitimação que se encontra necessariamente ligada a discursos de valor. De fato, ela pode basear-se em autoridades ligadas a outros discursos, como o científico, o jurídico e o econômico. No entanto, se a autorização se baseia em uma autoridade no campo dos valores, então ela encontra-se ligada ao discurso de valor transmitido por essa autoridade. Isso acontece, por exemplo, quando essa autoridade no campo dos valores é também autoridade religiosa. Nesse sentido, Wodak e Van Leeuwen (1999, p. 104, tradução nossa)⁶⁴ identificam o enunciado “A Bíblia diz que...” como uma legitimação por autorização, mas, se esse enunciado é completado com uma norma de ação, ele passa a ser a expressão de um discurso moral cristão, porque, como afirma Van Leeuwen

⁶¹ Van Leeuwen (2008a, p. 116) não nomeia essa forma de racionalização de “sistemática”, mas de “científica”. Se se segue a escolha lexical dele, então a religião é uma racionalização científica. Para evitar mal entendidos, optou-se por designar essa racionalização como “sistemática”, ao ter-se em vista esta afirmação de Van Leeuwen (2008a, p. 116) sobre as racionalizações científicas: “They not only include modern science but also other systematic bodies of knowledge that are used to legitimize institutional practices, for instance, religions”.

⁶² [...] no rationalization can function as legitimation without it.

⁶³ [...] remains oblique and submerged [...]

⁶⁴ The Bible says that...

(2008a, p. 21, tradução nossa)⁶⁵ “[...] as leis instituídas por Deus [...]” correspondem a determinado discurso legitimador ligado aos conceitos de bem e de mal moral.

Portanto, o discurso moral pode ser acionado por todas as formas de legitimação. Como é o discurso que estrutura o texto, segue-se que o discurso moral é que estrutura textualmente as legitimações que o acionam; e, conseqüentemente, essas legitimações correspondem a declarações constitutivas dele.

2.3 O jogo de computador em Van Leeuwen

Sobre os jogos de computador, discute-se o conceito de jogo de computador que subjaz às obras de Van Leeuwen, sua condição de mídia, seu caráter multimodal, os tipos de informação que veiculam e o caráter experiencial que apresentam.

Pode-se entender o termo “jogo de computador” em sentido amplo. Nessa perspectiva, “jogo de computador” é definido como qualquer jogo que é realizado em uma plataforma de tecnologia computacional, como computadores pessoais, consoles e máquinas de arcade (FRASCA, 2001).⁶⁶

Essa definição foi tida por “[...] ingênua [...]” (FRASCA, 2001, p. 4, tradução nossa)⁶⁷ e foi contestada por Tavinor (2008) e Bruni (2017), que propuseram uma definição mais precisa dos termos “videogame”, “jogo eletrônico”, “jogo digital” e “jogo de computador”. Entretanto, ela é compatível com o uso que Machin e Van Leeuwen (2007) fazem do termo “jogo de computador”, enquanto as definições mais precisas, como as apresentadas por Tavinor (2008) e Bruni (2017), não têm essa compatibilidade.

Com efeito, se se entende o termo “jogo de computador” em sentido estrito, ou seja, no sentido de jogos executados apenas em computadores pessoais, então esta afirmação de Machin e Van Leeuwen (2007, p. 74, tradução nossa):⁶⁸ “[...] a indústria americana de jogos de computador finalmente ultrapassou Hollywood [...]”, se referiria apenas à indústria americana de jogos executados em computadores pessoais, mas, no contexto em questão, esse não é o sentido usual nem adequado para esse termo. Nesse contexto, depreende-se que os

⁶⁵ [...] the laws instituted by God [...]

⁶⁶ Segundo o Prof. Dr. Marcelo La Carretta Enrique López da Cunha Pereira, enquanto membro da banca de defesa desta dissertação, trata-se de uma definição já superada, nas pesquisas em Jogos Digitais, e, além disso, “jogo de computador” “não é um termo adequado” para se referir aos jogos de console da franquia *Pokémon*. Nesta dissertação, usa-se esse termo apenas por fidelidade às escolhas lexicais do autor escolhido como referencial teórico e também como indicativo do entendimento que ele tem desse tipo de jogos e que serviu de fundamento para as afirmações que fez a respeito deles.

⁶⁷ [...] naïve [...]

⁶⁸ [...] the American computer game industry finally overtook Hollywood [...]

autores referem-se à indústria de *games*, de jogos de tecnologia computacional em geral, sejam jogos para computadores pessoais, sejam jogos para consoles.

Posto tudo isso, pode-se concluir que o conceito de jogo de computador que subjaz às obras de Van Leeuwen é de qualquer jogo que é realizado em determinada plataforma de tecnologia computacional.

Van Leeuwen (2005), Kress e Van Leeuwen (2006) e Machin e Van Leeuwen (2007) preferiram usar o termo “jogo de computador”, em vez de “jogo eletrônico”, “jogo digital” e “videogame”. Nesta dissertação, segue-se a escolha lexical deles, uma vez que Van Leeuwen é o autor de referência desta pesquisa.

A referência a jogos da franquia *Pokémon* como “jogos de computador” não é inédita; ela tem precedentes na literatura acadêmica, por exemplo, em Buckingham e Sefton-Green (2004), Iwabuchi (2004) e Bainbridge (2014).

Os jogos de computador são considerados um tipo de mídia e, mais precisamente, uma mídia de entretenimento (VAN LEEUWEN, 2005).

De acordo com Machin e Van Leeuwen (2007), entende-se por “mídia” as tecnologias, juntamente com os atores e práticas sociais associados a elas, que servem de meio para o armazenamento e a distribuição, em escala local ou global, de mensagens de diferentes tipos. Se uma mídia trabalha principalmente com mensagens que têm a finalidade de entreter, então ela é classificada como de entretenimento. Porém, a mídia de entretenimento não se limita às mensagens que visam entreter. “Principalmente” não é sinônimo de “exclusivamente”. Ela também veicula, ao modo dela, mensagens culturais, religiosas, políticas ou econômicas (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007).

Os jogos de computador são mídias que disponibilizam diversos modos semióticos. Com efeito, eles podem combinar elementos verbais, tipográficos, pictóricos, musicais, sonoros, cinéticos, entre outros (VAN LEEUWEN, 2005). Assim, os jogos de computador, embora não tenham a multimodalidade como atributo exclusivo, sobressaem-se em relação às demais mídias quanto a esse aspecto.

Eles apresentam ao jogador uma série de atos comunicativos multimodais, isto é, micro-eventos em que diferentes recursos semióticos, em determinados modos semióticos, combinam para indicar uma intenção comunicativa, como ofertar ou demandar informação, ou ofertar ou demandar bens e serviços (VAN LEEUWEN, 2005).

Os jogos de computador veiculam informações de dois tipos: uma pode ser chamada “[...] informação como entretenimento” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 200, tradução nossa),⁶⁹ enquanto a outra pode ser denominada como “[...] informação como conhecimento [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 199, tradução nossa).⁷⁰

A informação como entretenimento corresponde à “[...] informação como ação [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 1999, tradução nossa).⁷¹ Essa informação “[...] representa coisas que o usuário pode fazer. Oferece jogos para jogar, mídia para se engajar interativamente” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 1999, tradução nossa).⁷²

Já a informação como conhecimento equivale à “[...] informação como educação [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 1999, tradução nossa).⁷³ Trata-se do tipo de informação para se “[...] ler, ver e ouvir” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 1999, tradução nossa).⁷⁴ Os jogos, enquanto veiculadores dessa informação, inserem-se na tradição secular de contar histórias, descrita desta forma por Machin e Van Leeuwen (2007, p. 39, tradução nossa):⁷⁵

Os seres humanos sempre se comunicaram pela contação de histórias, não apenas por entretenimento, mas também [...] para explorar e compartilhar valores, para avaliar diferentes tipos de eventos e pessoas e para desenvolver modelos consensuais ou contestados de mundo e de nosso lugar nele.

Esses valores, avaliações e modelos de mundo são informações que podem ser classificadas como de conhecimento e estar ligadas a discursos morais.

Com base em Van Leeuwen (2008b), pode-se afirmar que a função primária do texto dos jogos de computador é entreter. A essa função primária é possível acrescentar diferentes funções secundárias, como ensinar lições de moral. O texto dos jogos de computador, portanto, podem combinar a função de entretenimento com a função instrucional. Essa junção, entretanto, não é, nos aspectos gerais dela, exclusiva dos jogos de computador, mas trata-se de um elemento que é considerado “[...] comum nas tradições orais de contação de história” (VAN LEEUWEN, 2008b, p. 347, tradução nossa).⁷⁶

⁶⁹ [...] information-as-entertainment.

⁷⁰ [...] information-as-knowledge [...]

⁷¹ [...] information-as-action [...]

⁷² [...] represents things the user can do. It offers game to play, media to interactively engage with.

⁷³ [...] information-as-education [...]

⁷⁴ [...] to read, look at listen to.

⁷⁵ Humans have always communicated by telling stories, not just for entertainment, but also [...] to explore and share values, to evaluate different kinds of events and people, and to develop agreed upon or contested models of the world, and of our place in it.

⁷⁶ [...] common in oral story telling traditions.

Os jogos de computador permitem aos usuários participar “[...] vicariamente [...]” (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007, p. 81, tradução nossa)⁷⁷ do que é mostrado na interface. Uma participação vicária é uma participação por meio de um substituto, de algo que faz às vezes de outra coisa ou pessoa (VICÁRIO, 2024). Nos jogos de computador, esse substituto que faz às vezes do jogador é chamado de avatar (AVATAR, 2024). Esse termo originou-se no contexto do hinduísmo, no qual significa o “[...] momento que corresponde à descida de uma entidade sagrada à Terra, geralmente assumindo um aspecto materializado, às vezes humano ou animalesco” (AVATAR, 2024).

A interação do jogador com o que é mostrado na interface do jogo se dá por meio de cliques em botões do hardware; mais precisamente, “[...] clicar produz conexões significativas entre itens de informação [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 241, tradução nossa),⁷⁸ entre o avatar e os demais elementos que compõem o jogo. Por exemplo, em clique pode produzir novos eventos; complicações de enredo; e adições, extensões ou explicações de informações (VAN LEEUWEN, 2005).

Assim, os jogos de computador distinguem-se das demais mídias por seu caráter experiencial ou, nas palavras de Machin e Van Leeuwen (2007, p. 103, tradução nossa),⁷⁹ pelo “[...] poder de experiência que oferecem [...]”. Desse modo:

[...] a realidade dos jogos de computador repousa, em última análise, não na veracidade visual de suas representações, nem mesmo na factualidade de seus [...] eventos, mas no envolvimento corporal real que oferecem, na forma como sequestram a ação real e o prazer humano real [...] (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007, p. 103, tradução nossa).⁸⁰

Portanto, nos jogos de computador, distingue-se uma dupla realidade: uma é a realidade que é representada, enquanto a outra é a “[...] realidade experiencial [...]” (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007, p. 103, tradução nossa)⁸¹ que é oferecida. Entre essas duas realidades pode haver tanto convergência quanto “[...] contradição [...]” (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007, p. 103, tradução nossa).⁸² Por exemplo, em jogos de guerra as experiências de prazer oferecidas ao jogador tendem a reforçar discursos positivos sobre a

⁷⁷ [...] vicariously [...]

⁷⁸ [...] clicking produces meaningful links between items of information [...]

⁷⁹ [...] power of the experience they offer.

⁸⁰ [...] the reality of computer games ultimately lies, neither in the visual veracity of its representations, nor even in the factuality of its [...] events, but in the real bodily engagement they offer, in the way they hijack real action and real human pleasure [...]

⁸¹ [...] experiential reality [...]

⁸² [...] contradiction [...]

guerra, apesar de essa ser representada de modo negativo, como causa de morte e destruição (MACHIN; VAN LEEUWEN, 2007).

2.4 Conclusões deste capítulo

Posto o discutido neste capítulo, conclui-se, em suma, que a ADMSF distingue-se de outras teorias discursivas pelos pressupostos de que os textos podem ser multimodais e de que todos os sistemas semióticos realizam as metafunções ideacional, interpessoal e textual; que, nessa teoria, com base em Van Leeuwen, pode-se entender o discurso moral como o conhecimento socialmente construído de valores identificados ou ligados ao bem e ao mal e como recurso que estrutura em textos representações de valores, avaliações e legitimações; e os jogos de computador como uma mídia de entretenimento interativa, que usa e veicula esses discursos em textos de apelo experiencial. No próximo capítulo, apresenta-se um método, compatível com a ADMSF, que permite analisar o discurso moral em jogos de computador.

3. METODOLOGIA

Neste capítulo, classifica-se esta pesquisa, com base em seu objetivo, abordagem e procedimentos; e apresenta-se um método para a análise do discurso moral sobre a força, veiculado no jogo *Pokémon Black* (2011).

3.1 Uma classificação desta pesquisa

De modo geral, com base em Prodanov e Freitas (2013), classifica-se esta pesquisa como explicativa, quanto ao objetivo; qualitativa, quanto à abordagem; e estudo de caso, quanto aos procedimentos.

A pesquisa explicativa tem como preocupação central identificar os fatores determinantes do fenômeno estudado (PRODANOV; FREITAS, 2013).

A pesquisa qualitativa caracteriza-se por oferecer interpretações de um fenômeno que não podem ser traduzidas em números e que têm em consideração a complexidade da realidade social que o envolve (PRODANOV; FREITAS, 2013).

O estudo de caso, finalmente, “[...] envolve o estudo profundo exaustivo de um ou poucos objetos de maneira que permita o seu amplo e detalhado conhecimento” (PRODANOV; FREITAS, 2013).

3.2 Um método histórico-discursivo

Van Leeuwen (2008a) apresenta, em linhas gerais, um método para a análise de discursos morais. Esse método tem duas etapas: a primeira consiste em identificar, no texto, potenciais expressões morais, com base na análise linguística ou semiótica; trata-se de uma etapa de “[...] reconhecimento [...]” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 110, tradução nossa);⁸³ enquanto a segunda consiste em explicitar e analisar os discursos morais que subjazem a essas expressões, com base na história social e cultural; trata-se de “[...] explicar o status moral dessas expressões, ao rastreá-las até os discursos morais que lhes estão subjacentes [...]” (VAN LEEUWEN, 2008a, p. 110, tradução nossa).⁸⁴

⁸³ [...] “recognize” [...]

⁸⁴ [...] explain the moral status of these expressions, by tracing them back to the moral discourses that underlie them [...]

Esse método é aplicável até para os casos em que o discurso moral não se mostra no texto de forma explícita e passível de discussão (VAN LEEUWEN, 2008a).

3.2.1 O “reconhecimento” de expressões morais

Nesta dissertação, na etapa de “reconhecimento”, analisa-se como o valor da força aparece em *Pokémon Black* (2011), mais precisamente, como esse valor é representado, legitimado e acionado para a legitimação de práticas de captura e de batalha com *pokémon*. Para tanto, considera-se os tipos de conexões de informações: causal, lógica, aditiva, temporal e espacial (VAN LEEUWEN, 2005); e os tipos de legitimação: mitopoética, avaliação moral, racionalização e autorização (VAN LEEUWEN, 2008a).

3.2.2 O “rastreamento” de expressões até discursos

Nesta dissertação, na etapa de “rastreamento” de expressões morais até os discursos morais, recorre-se ao método historiográfico que é conhecido como paradigma indiciário (RODRIGUES, 2005).

O paradigma indiciário oferece um conhecimento qualitativo, indireto e conjectural de realidades particulares. Esse conhecimento tem critérios de cientificidade diferentes daqueles propostos pelas ciências naturais modernas. Ele tem como um de seus modelos de referência o saber da medicina: “[...] a disciplina que permite diagnosticar doenças inacessíveis à observação direta na base de sintomas superficiais, às vezes irrelevantes aos olhos do leigo” (GINZBURG, 1989, p. 151).

A ideia central do paradigma indiciário é a seguinte: “se a realidade é opaca, existem zonas privilegiadas – sinais, indícios – que permitem decifrá-la” (GINZBURG, 1989, p. 177). Nessa perspectiva, pode-se considerar as expressões morais usadas nos textos, como indícios ou sinais que permitem decifrar os discursos morais que os atravessam.

Soma-se a essa ideia central esta outra: os indícios ou sinais privilegiados são aqueles que, tomados isoladamente ou em conjunto, são próprios, exclusivos e expressões de singularidade de determinada realidade. Em outras palavras, esses indícios ou sinais privilegiados são como a “impressão digital” de uma realidade, que permite identificá-la, mesmo na ausência dela (GINZBURG, 1989). Nesse sentido, as formas de expressão próprias de uma doutrina religiosa ou de um sistema filosófico para referir-se a determinado valor ou os valores específicos dessa doutrina ou desse sistema são indícios ou sinais privilegiados

para a identificação de discursos morais em textos. Isso pode ser ilustrado por este trecho de Van Leeuwen (2008a, p. 114, tradução nossa):⁸⁵

Expressões como “é útil”, “é eficaz” e assim por diante são elas mesmas legitimadoras, descendentes de tradições filosóficas como o utilitarismo e o pragmatismo, que defenderam explicitamente o propósito, a utilidade e a eficácia como critérios de verdade e fundamento para a conduta ética, normativa.

Esse trecho de Van Leeuwen (2008a) evidencia a possibilidade de se evocar discursos morais a partir de expressões particularmente associadas a eles. Entretanto, essa evocação pressupõe um conhecimento do pesquisador sobre os discursos morais que circulam no contexto de produção do texto. Esse conhecimento pode ser resultado de vivências, no contexto em questão; de erudição; ou de pesquisa bibliográfica.

O conhecimento de realidades “[...] inacessíveis à observação direta [...]” (GINZBURG, 1989, p. 151), por meio de indícios ou sinais, é questionável quanto ao rigor epistemológico e à cientificidade. As afirmações de Ginzburg (1989, p. 179) de que esse conhecimento tem regras que “[...] não se prestam a ser formalizadas nem ditas” e que nele “[...] entram em jogo [...] elementos imponderáveis: faro, golpe de vista, intuição” não respondem às críticas ao paradigma indiciário, mas, pelo contrário, põem em evidência a pertinência dessas críticas e o reconhecimento de que para elas parece que não há respostas baseadas em regras que podem ser ditas ou em elementos que podem ser ponderados.

No entanto, na perspectiva da Lógica, esses conhecimentos obtidos por meio de indícios ou sinais podem ser compreendidos como conclusões de argumentos por abdução, como defendeu Muir (1991). A abdução é uma inferência ampliativa e não necessária, porque leva a conclusões que vão além do que está contido logicamente nas premissas e, desse modo, difere-se da dedução. Ela também se caracteriza por ser explicativa e por não precisar recorrer à frequência de eventos ou a dados estatísticos e, por essas razões, distingue-se da indução (DOUVEN, 2021).

Pode-se definir e entender a abdução como a inferência pela melhor explicação (DOUVEN, 2021) e expressá-la, em termos lógicos, nesta forma: dada a evidência E as explicações candidatas $H_1, \dots, H_n$ de E , se H_i explica E melhor que qualquer uma de outras hipóteses, infere-se que H_i é mais próxima da verdade que qualquer uma dessas hipóteses (DOUVEN, 2021).

⁸⁵ Expressions like “it is useful”, “it is effective”, and so on are themselves legitimating, descendants of philosophical traditions such as utilitarianism and pragmatism, which explicitly argued for purposefulness, usefulness, and effectiveness as criteria of truth and foundations for norm-conformative, ethical behavior.

Assim, com base na teoria de abdução e da associação dela ao paradigma indiciário, defendida por Muir (1991), conclui-se, ao contrário de Ginzburg (1989), que esse paradigma pode ser ponderado e ter regras que podem ser ditas e formalizadas.

Portanto, alguns elementos textuais podem ser indícios privilegiados que permitem a identificação de discursos morais e estes, uma vez identificados, constituiriam a melhor explicação para esses e outros elementos presentes no texto analisado.

A própria teoria de Van Leeuwen (2005; 2008a) indica que o contexto de produção, a prática representada, os atores representados, as representações das relações entre esses atores são zonas privilegiadas para o entendimento do discurso moral de um texto. Além disso, ela indica o seguinte: se em um texto há determinado discurso moral, então há nele expressões que coincidem com as declarações constitutivas desse discurso. Posto isso, segue-se que algumas expressões morais identificadas na análise textual têm de coincidir com as declarações constitutivas de um dado discurso moral e, desse modo, funcionar como zonas privilegiadas de acesso a esse discurso.

Portanto, a análise de discurso moral, com base no método proposto, em linhas gerais, por Van Leeuwen (2008a), ao qual, nesta dissertação, associou-se o paradigma indiciário, permite identificar e explicitar como elementos de um texto remetem a determinado discurso e como esse discurso oferece uma explicação para esses elementos. Esses elementos textuais têm de coincidir com elementos característicos do discurso, como as referências a determinada prática, atores, tipos de relações entre esses atores e declarações específicas. Além disso, essa análise distingue-se pela sua ênfase em uma das características do discurso, que é a de sua historicidade. Por fim, as conclusões que ela oferece não são necessárias, embora sejam válidas, fundamentadas e prováveis.

3.3 Conclusões deste capítulo

Em suma, esta dissertação pode ser classificada como uma pesquisa explicativa, qualitativa e estudo de caso. Nela, utiliza-se um método histórico-discursivo, que compreende duas etapas: uma de reconhecimento de expressões morais presentes no texto e outra de rastreamento dessas expressões até os discursos que as explicam. Os resultados obtidos por esse método não são necessários, mas prováveis. No próximo capítulo, analisa-se o jogo *Pokémon Black* (2011), de acordo com a primeira etapa desse método.

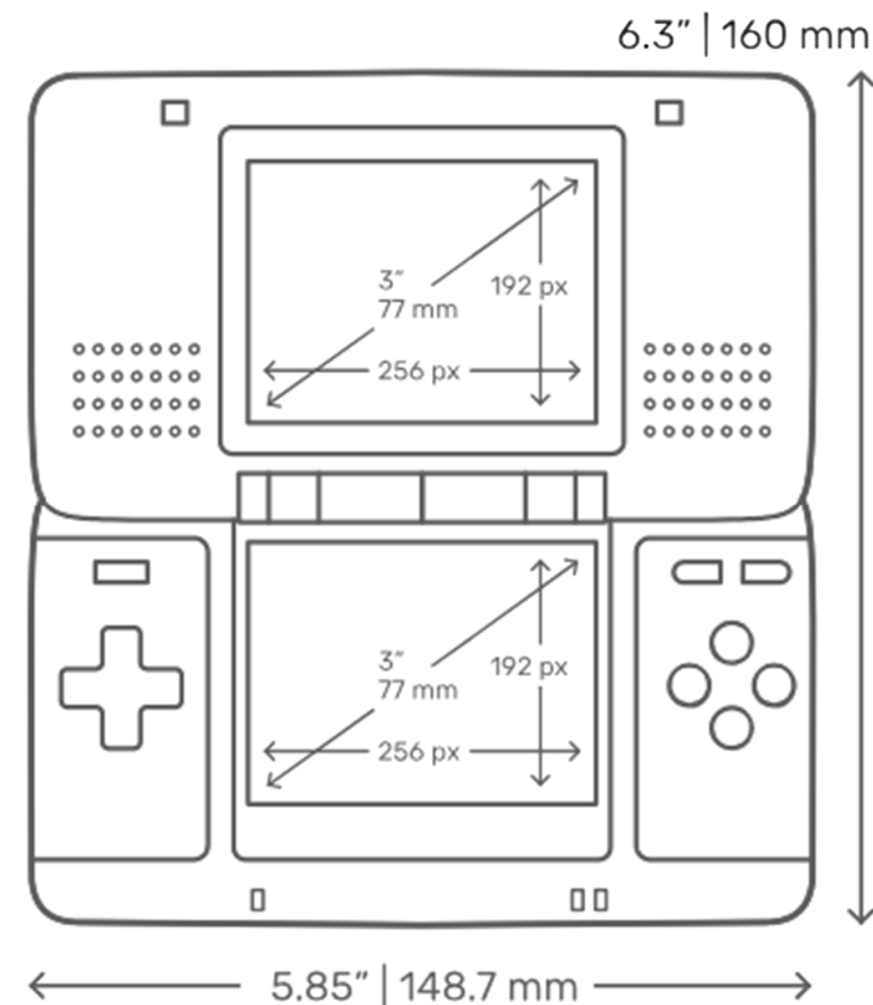
4 A ANÁLISE TEXTUAL

Neste capítulo, apresenta-se o jogo de console *Pokémon Black* (2011), em seus aspectos tecnológicos e conteudísticos. Além disso, analisa-se como esse jogo problematiza as práticas de captura de *pokémon* e de batalha com eles; o que os *pokémon* representam; como o valor da força é representado e legitimado; como esse valor é usado para legitimar práticas de captura de *pokémon* e de batalha com eles; e o tipo de lei moral – natural, divina ou social – que legitima a busca de força em batalhas.

4.1 Apresentação do jogo *Pokémon Black* (2011)

Sobre *Pokémon Black* (2011), discute-se o hardware para o qual esse jogo foi feito e o software do próprio jogo.

Imagem 1 - Desenho do console Nintendo DS



Fonte: DAISEY, 2023.

4.1.1 O hardware

Pokémon Black (2011) foi lançado para o console *Nintendo DS*. “DS” é a abreviação para *Developers’ System* e *Dual Screen*. De fato, uma das principais características desse console de 2005 é ter duas telas TFT LCD (*Thin Film Transistor Liquid Crystal Display*), separadas horizontalmente uma da outra e cada uma com 3 polegadas de diagonal e com resolução de 256 x 192 pixels. A tela inferior é uma tela sensível ao toque (*touch screen*), enquanto a tela superior não. Essa tela sensível ao toque foi projetada para responder às entradas feitas por meio da caneta incluída no console ou dos dedos do usuário e permite a este último acessar elementos do jogo de forma mais direta que os botões laterais do hardware (THE CENTRE FOR COMPUTING HISTORY, 2024).

O fato de as telas do *Nintendo DS* serem de LCD tem consequências para as imagens que são produzidas, como a qualidade inferior delas em comparação àquelas geradas por tecnologias mais modernas; o maior brilho em ambientes claros; e o ângulo de visão limitado, que faz com que as cores se tornem desbotadas quando vistas de determinados ângulos (HIGA; MARQUES, 2023; MAKIYAMA, 2023).

A interação do usuário com o que é apresentado na interface é dada não apenas pela tela sensível ao toque, mas pelos botões laterais. O console possui dez botões: à esquerda, em formato retangular, um botão *Power*, que liga ou desliga o sistema, e, abaixo dele, um botão direcional ou *D-Pad*, em formato de cruz; à direita, um botão *START* e outro *SELECT*, ambos em formato retangular, e, abaixo deles, os botões *X*, *Y*, *A*, *B*, em formato circular; finalmente, na parte de trás, os botões *R* e *L* (NINTENDO, 2005).

O *Nintendo DS* é um console portátil. Isso explica as pequenas dimensões físicas dele. Esse caráter portátil facilita ao usuário o transporte do console, o uso dele em diferentes espaços físicos e a interação com outros usuários, por meio de sistemas de conexão infravermelha (*infrared connection*) e de comunicação sem fio (*wireless communication*) que ele disponibiliza. O console também possibilitava a interação entre os usuários por meio da internet, acessada pelo sistema de conexão *Wi-Fi* da Nintendo (Nintendo WFC) (NINTENDO, 2005; THE POKÉMON COMPANY; NINTENDO, 2011).

O console em questão disponibiliza diferentes modos semióticos acessíveis aos sentidos da visão, da audição ou do tato. Entre eles, pode-se citar a imagem estática, a imagem em movimento, o som, a música, a língua falada, a língua escrita e a tipografia. Ele oferece a possibilidade de uso de imagem tridimensional, de modo que executa jogos 2D e 3D (LEMONS, 2021).

Há restrições quanto ao uso do *Nintendo DS*. O uso inadequado do console pode gerar dores nos músculos, nas articulações, na pele ou nos olhos, tendinite, irritação da pele, síndrome do túnel do carpo e fadiga ocular. Por isso, recomenda-se que se faça uma pausa de 10 a 15 min a cada hora de uso. Também os flashes de luz ou padrões do console podem provocar convulsões ou desmaios em determinadas pessoas (cerca de 1 em 4.000) e os recursos sem fio dele podem afetar o funcionamento de marca-passos cardíacos. Além disso, esses recursos sem fio podem interferir ou causar mau funcionamento de equipamentos em hospitais, aeroportos e a bordo de aeronaves (NINTENDO, 2005).

Em suma, o hardware do *Nintendo DS* condiciona o discurso dos softwares que são executados nele pela quantidade, tamanho e material das interfaces que fornece, que funcionam como espaços semióticos, ou seja, como espaços nos quais as informações são apresentadas e os recursos semióticos são articulados (VAN LEEUWEN, 2005); pelos modos semióticos que disponibiliza; pela quantidade de meios que oferece para a interação com o conteúdo mostrado na interface, como os botões ou a tela sensível ao toque; pelas possibilidades de comunicação com os sistemas de outros hardwares do mesmo tipo; e, finalmente, pelos efeitos adversos que pode provocar no usuário, que demandam restrições parciais ou totais de tempo ou de lugar de acesso a ele.

4.1.2 O software

Em 2011, foram publicadas, em língua inglesa, pela *The Pokémon Company* e pela *Nintendo of America*, duas versões de jogos pertencentes à série principal da franquia *Pokémon*: *Pokémon Black* e *Pokémon White*. Entretanto, essas versões já haviam sido publicadas antes, em língua japonesa, no ano de 2010.

Pokémon Black (2011) e *Pokémon White* (2011) diferem pelo fato de que cada uma dessas versões tem alguns *pokémon* e localidades exclusivos, embora compartilhem a mesma história e objetivos principais. A razão da diferença entre essas versões é promover a interação entre os jogadores de *Pokémon*: os jogadores de uma versão têm de trocar *pokémon* com os jogadores da outra, de modo a obter os *pokémon* que são exclusivos dessa outra versão (THE POKÉMON COMPANY; NINTENDO, 2011).

Portanto, *Pokémon Black* (2011) combina uma jogabilidade de tipo jogador único (*single player*) e de tipo multijogador (*multiplayer*). Nesse jogo, há dois objetivos principais: vencer a *Liga Pokémon*, um campeonato de batalhas com *pokémon*; e completar a *Pokédex*, uma enciclopédia eletrônica sobre os *pokémon*. O primeiro objetivo é alcançado no modo

jogador único, enquanto o segundo objetivo requer os modos jogador único e multijogador; pois completar a *Pokédex* requer que o jogador capture todos os *pokémon* e alguns *pokémon* estão apenas em *Pokémon White* (2011), de modo que o jogador de *Pokémon Black* (2011), para completá-la, tem de interagir com o de *Pokémon White* (2011).

O jogo é classificado como pertencente ao gênero interpretação de papéis eletrônico, mais conhecido como RPG (*role playing game*) eletrônico, em que o jogador deve assumir o papel de uma personagem e desenvolver-se no exercício desse papel, no interior de uma narrativa e de um mundo digital, regulados pelo software (HITCHENS; DRACHEN, 2009). Em *Pokémon Black* (2011), o jogador deve interpretar o papel de um treinador *pokémon*, no mundo digital de Unova, de acordo com regras programadas nesse software.

O jogador é introduzido no mundo digital e lúdico de *Pokémon Black* (2011) pela personagem *Professor Juniper*. Ela apresenta o mundo de *Pokémon* da seguinte maneira:

Olá! Bem-vindo ao mundo de *Pokémon*! Meu nome é Professora Juniper. Todos me chamam a Professora *Pokémon*! Isso mesmo! Este mundo é vastamente habitado por criaturas misteriosas chamadas *pokémon*! *Pokémon* têm poderes misteriosos. Eles aparecem em diferentes formas e vivem em diferentes lugares. Nós humanos vivemos felizes com os *pokémon*! Ao vivermos e trabalharmos juntos, nós nos complementamos. Nós ajudamos uns aos outros a realizar tarefas difíceis. Fazer os *pokémon* batalharem entre si é particularmente popular e aprofunda os laços entre as pessoas e os *pokémon*. E é por isso que eu pesquiso os *pokémon*. [...]. Durante sua jornada, você encontrará muitos *pokémon* e pessoas com diferentes personalidades e pontos de vista! Eu realmente espero que você encontre em todas essas viagens o que é importante para você... Isso mesmo! Seja amigo de novas pessoas e *pokémon* e cresça como pessoa! Esse é o objeto mais importante para sua jornada! Vamos visitar o mundo de *Pokémon*! (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁸⁶

Nessa apresentação, estabelece-se explicitamente a distinção entre o mundo em que o jogador está e o mundo em que ele adentra; entre o real e o lúdico. Além disso, indica-se que a situação comunicativa que se instaura é sustentada pela função imaginativa da linguagem, ou seja, pelo uso dela “[...] para fingir [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 77, tradução nossa).⁸⁷ A felicidade dessa situação comunicativa requer que os participantes dela suspendam a lógica do mundo real e passem para a lógica do faz de conta. De acordo com Huizinga (2007),

⁸⁶ Hi there! Welcome to the world of Pokémon! My name is Professor Juniper. Everyone calls me the Pokémon Professor! That's right! This world is widely inhabited by mysterious creatures called Pokémon! Pokémon have mysterious powers. They come in many shapes and live in many different places. We humans live happily with Pokémon! Living and working together, we complement each other. We help each other to accomplish difficult tasks. Having Pokémon battle one another is particularly popular, and it deepens the bonds between people and Pokémon. And that is why I research Pokémon. [...]. During your journey, you will meet many Pokémon and people with different personalities and points of view! I really hope you find what is important to you in all of these travels... That's right! Befriend new people and Pokémon and grow as a person! That is the most important goal for your journey! Let's go visit the world of Pokémon!

⁸⁷ [...] to pretend [...]

instaura-se, desse modo, o “círculo mágico”, um lugar, dentro do mundo habitual, separado e dedicado à prática de uma atividade temporária e distinta da vida comum, que é regida por um conjunto determinado de regras.

O usuário pode escolher jogar com uma personagem masculina ou com uma personagem feminina (Imagem 2). Apenas o nome dessa personagem é personalizável. A identidade básica dela é de ser adolescente, morar, juntamente com a mãe, em *Nuvema Town*, e ter como amigos as personagens Bianca e Cheren.

Imagem 2 - Seleção de personagem em *Pokémon Black* (2011)



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011).

As batalhas *pokémon* são um dos elementos principais do jogo e definidores da prática de treinador *pokémon*. Nessas batalhas, vence o *pokémon* ou o time de *pokémon* que fizer o oponente ou o time oponente desmaiar (*faint*). Dificilmente há empates em batalhas *pokémon*. Ele ocorre quando os últimos *pokémon* aptos para batalha, de ambos os lados combatentes, desmaiam simultaneamente.

Há batalhas com *pokémon* de outros treinadores e batalhas com *pokémon* selvagens. As batalhas com *pokémon* de outros treinadores, depois que são iniciadas, não podem ser interrompidas, até que haja um vencedor. Já as batalhas com *pokémon* selvagens, depois que são iniciadas, podem ser interrompidas tanto pela fuga do treinador e de seu *pokémon* quanto pela fuga do *pokémon* selvagem.

A *Liga Pokémon*, nome dado ao campeonato de batalhas com *pokémon*, consiste no enfrentamento da Elite dos Quatro e do Campeão, ou seja, dos cinco melhores treinadores *pokémon* da região de Unova. O jogador só pode participar da *Liga Pokémon* se tiver conseguido vencer oito líderes de ginásio da região de Unova e obter deles as insígnias que

certificam a sua vitória. Já para vencer a *Liga Pokémon*, ele precisa derrotar os cinco treinadores que formam essa liga. Uma única derrota leva à eliminação.

A captura de *pokémon* é outro dos elementos principais de *Pokémon Black* (2011). Capturar um *pokémon* é metê-lo no interior de certos dispositivos tecnológicos fictícios, em forma esférica, como as *poké ball*, as *great ball* e as *ultra ball*. A captura é realizada durante uma batalha *pokémon* e requer que se lance um desses dispositivos esféricos no *pokémon*. Porém, o *pokémon* pode não se deixar capturar. Quanto mais forte for ou estiver o *pokémon* mais difícil será capturá-lo. Por isso, em geral, precisa-se enfraquecê-lo, por meio da batalha, antes de fazer o lançamento do dispositivo esférico de captura.

A narrativa de *Pokémon Black* (2011) é linear; ela oferece ao jogador determinada liberdade de escolha em detalhes, mas o obriga a seguir uma cadeia predeterminada e linear de eventos, no essencial da história, na apresentação, complicação, clímax e desfecho dela (MAJEWSKI, 2003). A liberdade concedida jogador refere-se a determinadas interações e deslocamentos secundários: escolher interagir ou não com algumas personagens; ir ou não a alguns lugares; ou ir a alguns lugares antes que a outros.

Desse modo, o software possibilita que alguns atos comunicativos do jogo sejam obrigatórios e outros optativos. Os atos comunicativos optativos possibilitam aos jogadores diferentes textos de *Pokémon Black* (2011). Com efeito, o jogador *A* pode cumprir os objetivos principais do jogo e não ter acesso à informação optativa *X*, enquanto o jogador *B* pode cumprir esses objetivos e ter acesso a essa informação. Desse modo, essa informação *X* faz com que o texto ao qual *B* teve acesso seja diferente do texto ao qual *A* teve acesso. Mesmo que essas informações optativas não modifiquem a história principal do jogo, elas podem ser relevantes sob outros aspectos, como para o aprofundamento da discussão sobre algum tema ou personagem. Além disso, elas podem ser até um tipo de prêmio para o jogador que se aplica a explorar todos os detalhes do jogo.

O software também possibilita que determinados atos comunicativos do jogo sejam repetíveis e outros irrepetíveis. Nos repetíveis, o evento ou a personagem ao qual eles estão ligados não desaparecem nem são alterados após a primeira interação realizada pelo jogador. Nos irrepetíveis, o evento ou a personagem ao qual eles estão ligados desaparecem ou são alterados após a primeira interação do jogador. A consequência disso é que o jogador não pode facilmente retomar a informação. Desse modo, o jogo se difere do livro, que permite ao leitor voltar a qualquer momento a páginas anteriores e retomar uma informação.

O jogador pode retomar a informação se ele tiver “salvado” o jogo em um momento anterior ao do ato comunicativo irrepetível. Então, ele deve carregar o arquivo salvo.

Entretanto, o software de *Pokémon Black* (2011) só permite um arquivo de salvamento, de modo que cada novo “salvamento” sobrepõe-se ao anterior. Portanto, não é possível ter um arquivo salvo para cada momento que antecede um ato comunicativo irrepetível e que possibilite retomar as informações desse ato. Em geral, para retomar essas informações, precisa-se iniciar o jogo todo novamente.

A maior parte dos atos comunicativos obrigatórios é irrepetível, enquanto a maior parte dos optativos é repetível. A razão disso é que os atos comunicativos obrigatórios geralmente estão ligados ao enredo e este deve ter uma progressão; enquanto os optativos geralmente estão ligados a eventos e personagens de ambientação.

Pokémon Black (2011) é um jogo que demanda do jogador aproximadamente 30 horas para completar a história principal e 160 horas para se completar tudo o que ele oferece (HOWLONGTOBEAT, 2024). Dada essa duração, optar por iniciar o jogo novamente, para acessar uma informação dada em um ato comunicativo irrepetível, pode não ser uma alternativa vantajosa para o jogador.

Imagem 3 - A batalha *pokémon*, nas telas superior e inferior do console Nintendo DS



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011).

Pokémon Black (2011) usa as duas telas disponibilizadas pelo console *Nintendo DS* da seguinte forma: ele usa a tela superior para mostrar a ação principal do jogo e a tela inferior para fornecer informações, como hora e conexão à rede; as entradas de menu do programa, como a entrada para as configurações de jogo, o salvamento do jogo, os dados do treinador, a relação de *pokémon* que compõem o time do jogador, a mochila de itens dele e a *Pokédex*; e as informações contidas em cada uma dessas entradas. Durante as batalhas *pokémon*, essa tela inferior também mostra as principais opções de ação que o jogador pode realizar, como lutar, fugir, trocar de *pokémon* ou fazer uso de algum item; e outras opções que decorrem dessas, como qual movimento de batalha usar, qual *pokémon* enviar para a luta ou qual item utilizar. As duas telas também são utilizadas em conjunto em algumas *cutscenes* do jogo, ou seja, em “[...] sequências de cenas semelhantes a pequenos filmes [...]” (VIEIRA, 2018, p. 3), como na emersão do castelo de N e na aparição dos *pokémon* Zekrom e Reshiram.

Em relação aos modos semióticos disponibilizados pelo *Nintendo DS*, destaca-se o fato de *Pokémon Black* (2011) não usar a língua falada, mas apenas a escrita.

A parte escrita da narrativa de *Pokémon Black* (2011) usa do discurso direto, ou seja, apresenta-se diretamente a fala das personagens. As falas de personagem aparecem em balões, que estão localizados na parte superior ou inferior da tela que mostra a ação principal do jogo. Em geral, esses balões têm forma retangular, cujo comprimento coincide com aquele da tela e a altura corresponde a um quarto da altura dela. Como essa tela é pequena, esses balões têm a capacidade de apresentar duas linhas de texto escrito. Se o tamanho do texto é superior ao tamanho do balão, então o texto é exibido de forma sucessiva no interior de um mesmo balão e a sucessão de cada uma de suas partes é controlada pelo clique do jogador. Além disso, se a fala da personagem é um ato comunicativo irrepitível, não há como retomar partes dela, depois de dado o clique. Desse modo, essa forma de composição do texto escrito é mais favorável a falas curtas. Quanto maior for o texto, maior a fragmentação dele e maior a probabilidade de perda de unidade de sentido.

Em *Pokémon Black* (2011), as falas de personagens são monólogos ou diálogos. Os monólogos são mais frequentes. Interage-se com uma personagem e esta é a única que fala. Os diálogos, quando ocorrem, geralmente envolvem apenas personagens diferentes da personagem protagonista, controlada pelo jogador. Os diálogos que envolvem a personagem controlada pelo jogador consistem em perguntas, em relação às quais o jogador é obrigado a responder “yes” ou “no”. A resposta dada não altera a história do jogo, apenas faz que a personagem com a qual se dialoga gere um ato comunicativo optativo.

Imagem 4 - Exemplo de fala de personagem em *Pokémon Black* (2011)



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011).

Portanto, o software *Pokémon Black* (2011) condiciona o discurso veiculado por ele por seu objetivo lúdico de oferecer ao usuário a experiência de assumir e desenvolver-se no papel de treinador *pokémon*, em um mundo explicitamente apresentado como distinto do real, com criaturas e poderes misteriosos; pela sua orientação, desde a sua produção, para a comunicação com o software *Pokémon White* (2011) e, desse modo, para a interação com outros jogadores; pelas liberdades de escolha que oferece ao jogador, que, apesar de não afetarem o enredo, são suficientes para que a interação entre o usuário e o software possa produzir múltiplos textos, que são diferentes efetivações possíveis do texto potencial inscrito no código do programa; pelas possibilidades que oferece ao usuário de retomar informações; pelos usos que estabelece para cada uma das telas do *Nintendo DS*; e pelos modos semióticos, disponibilizados por esse console, que utiliza.

4.2 O problema moral da captura e da batalha com *pokémon*

Em *Pokémon Black* (2011), o jogador tem de opor-se à Equipe Plasma, uma organização de Unova, que adota um governo monárquico e que visa separar os *pokémon* de todas as pessoas que não sejam membros dela. Nas palavras de um dos líderes dela, Ghetsis, em *Dreamyard*: “nós, a Equipe Plasma, devemos separar os *pokémon* das pessoas tolas!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁸⁸ Já o rei da organização, N, afirma o seguinte, em *N’Castle*: “o que eu desejo é um mundo para os *pokémon* e apenas para os *pokémon*. Eu vou separar os *pokémon* das pessoas [...]” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁸⁹ Desse modo, a Equipe Plasma defende a separação entre pessoas e *pokémon* e o jogo opõe a essa posição uma outra que defende a complementaridade entre uns e outros. A legitimidade dessas posições é uma das questões morais de *Pokémon Black* (2011).

Quanto à hierarquia da Equipe Plasma, N é o principal membro dessa organização, uma vez que é o rei dela. Abaixo dele, estão os chamados sete sábios da organização, a saber, Ghetsis, Gorm, Bronius, Rood, Zinzolin, Giallo e Ryoku. Essas são as personagens que exercem liderança na Equipe Plasma. Entretanto, Ghetsis é quem detém o poder real dela. Ele manipula pela palavra tanto os outros membros da organização quanto os cidadãos de Unova, com o objetivo de realizar o seu projeto pessoal de poder. As verdadeiras intenções dele só são reveladas depois que o jogador vence a batalha decisiva contra N.

⁸⁸ We, Team Plasma, shall separate Pokémon from foolish people!

⁸⁹ What I desire is a world for Pokémon, and Pokémon alone. I will separate Pokémon from people [...]

A Equipe Plasma defende a separação entre pessoas e *pokémon* como meio para se obter a liberdade dos *pokémon*; a igualdade entre eles e os seres humanos; e o fim dos sofrimentos afligidos a eles pelos homens. A captura de *pokémon* e a batalha com eles são deslegitimadas por essa organização, porque se opõem a essa liberdade e igualdade e são causas de sofrimento para os *pokémon*.

A captura de *pokémon* se opõe à liberdade deles. Essa captura é apresentada como uma forma de mantê-los confinados (*confined*) e cativos (*captive*). Em *Accumula Town*, a personagem N afirma para o jogador: “a *Pokédex*, hein? Então, por isso você vai confinar muitos, muitos *pokémon* em *pokébolas*” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹⁰ Uma *Team Plasma Grunt*, em *N’Castle*, afirma: “*pokébolas*... do meu ponto de vista, elas são itens que mantém os *pokémon* confinados” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹¹ Finalmente, N, em *N’Castle*, afirma o seguinte: “nunca mais os *pokémon* [...] serão mantidos cativos pelos humanos” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹² Desse modo, o uso de expressões ligadas às ideias de confinamento e cativeiro para se referir à captura de *pokémon* são uma forma de deslegitimação dessa ação por abstração moral. Com efeito, essas expressões são recursos que permitem representar negativamente a ação em questão, ao identifica-la com qualidades socialmente tidas como negativas, uma vez que se opõem ao valor positivo da liberdade.

A captura de *pokémon* e as batalhas com eles se opõem à igualdade entre homens e *pokémon*. A personagem Ghetsis afirma o seguinte, em *Accumula Town*: “nós devemos libertar os *pokémon*! Então, e só então, homens e *pokémon* serão verdadeiramente iguais” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹³ Homens e *pokémon* não são verdadeiramente iguais, porque “os *pokémon* estão sujeitos aos comandos egoístas dos treinadores...” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹⁴ Nesse sentido, homens e *pokémon* serão verdadeiramente iguais quando nenhum deles estiver sujeito aos comandos egoístas do outro. Desse modo, deslegitima-se a captura e a batalha com *pokémon* por uma avaliação moral, feita por meio do uso do adjetivo avaliativo “igual”, enquanto expressão de um valor ligado à ideia de justiça. A captura de *pokémon* e a batalha com eles são apresentadas como opostas à igualdade e, por conseguinte, como más.

⁹⁰ The Pokédex, eh? So... You’re going to confine many, many Pokémon in Poké Balls for that, then.

⁹¹ Poké Balls... From my point of view, they are items that keep Pokémon confined.

⁹² Never again will Pokémon [...] be held captive by humans.

⁹³ We must liberate the Pokémon! Then, and only then, will humans and Pokémon truly equals.

⁹⁴ Pokémon are subject to the selfish commands of Trainers...

Por fim, a batalha com *pokémon* é associada ao sofrimento, ferida e dor desses seres. Um *Team Plasma Grunt*, em *Wellspring Cave*, afirma para o jogador: “treinadores *pokémon* como você têm feito os *pokémon* sofrerem...” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹⁵ Outra personagem dessa classe, em *Cold Storage*, afirma: “os *pokémon* que trabalham com as pessoas podem parecer que estão a se divertir, mas a verdade é que eles estão a sofrer” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹⁶ Ainda outra, em *Dragonspiral Tower*, pergunta o seguinte para o jogador: “você, antes de chegar aqui, quantos *pokémon* feriu?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹⁷ Já a personagem N, em *Mistralton City*, afirma: “[...] aquilo pelo qual os treinadores realmente usam batalhas é para competir... E eles ferem o *pokémon* um do outro! Eu sou o único que acha isso terrivelmente doloroso?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹⁸ Desse modo, o uso de expressões ligadas às ideias de sofrimento, ferida e dor para se referir à batalha com *pokémon* são uma forma de deslegitimar essa ação por abstração moral. Essas expressões abstraem dessa ação essas qualidades negativas e passam a identificá-la por meio delas.

A Equipe Pasma, na consecução do objetivo de separar pessoas e *pokémon*, recorre à persuasão e à violência. Essa violência consiste no roubo de *pokémon* de treinadores que não querem libertar esses seres que estão sob seu poder. Gorm, um dos líderes dessa organização, afirma, em *Pinwheel Forest*: “para garantir a libertação dos *pokémon*, vamos roubar os *pokémon* dos treinadores!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).⁹⁹ O principal plano da organização era despertar os *pokémon* de tipo dragão, *Zekrom* e *Reshiram*, e usar o poder deles para surpreender todos os treinadores de Unova e levá-los a libertar os *pokémon*, como explica Gorm, em *Dreamyard*:

Se surpreendê-los, *pokémon* e pessoas se deixam abrir. Enquanto estão no estado de surpresa, eles não podem usar seus poderes como normalmente fariam. Nossa intenção era surpreender as pessoas pelo aparecimento de nosso castelo e exibição do *pokémon* lendário... Naquele momento, planejamos impressionar profundamente os corações das pessoas com o poder incrível da Equipe Plasma e o brilho do nosso novo mundo (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰⁰

⁹⁵ Pokémon trainers like you are making Pokémon Suffer...

⁹⁶ The Pokémon that work with people my look like they're having fun, but the truth is they're suffering.

⁹⁷ You, before you came here, how many Pokémon did you hurt?

⁹⁸ [...] what Trainers really use battles for is to compete... And they hurt each other's Pokémon! Am I the only one who find this terribly painful?

⁹⁹ To secure the liberation of Pokémon, we will steal Pokémon from Trainers!

¹⁰⁰ If you surprise them, both Pokémon and people leave themselves open. While they're in a state of surprise, they can't use their powers like they normally would. Our intention was to surprise people by making our castle appear and showing off the legendary Pokémon... At that moment, we planned to deeply impress people's hearts with the awesome power of Team Plasma and the brilliance of our new world.

Para o estabelecimento desse novo mundo, a Equipe Plasma avaliava como necessária a eliminação de todos aqueles que não compartilhassem as ideias dela. Nesse sentido, um *Team Plasma Grunt*, em *Pinwheel Forest*, antes de o jogador derrotar a líder de ginásio de *Nacrene City*, afirma o seguinte: “se você não pensa da mesma forma que nós, usaremos todo o poder para eliminá-lo!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰¹ Também outro *Team Plasma Grunt*, em *Relic Castle*, afirma, de modo semelhante: “não toleraremos pessoas que têm ideias diferentes!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰²

Os meios aos quais a Equipe Plasma recorre para a consecução de seu objetivo principal é que levam ao conflito entre ela e o jogador.

4.3 O que os *pokémon* representam?

Afirmar que os *pokémon* são representação equivale a afirmar que esses seres fictícios são entidades semióticas que substituem determinado aspecto do real. Posto isso, discute-se, com base no texto de *Pokémon Black* (2011), alguns aspectos da realidade que os *pokémon*, tomados em conjunto, podem representar.

4.3.1 Os *pokémon* podem representar qualquer instrumento para se vencer na vida

A personagem Grimsley, que é um membro da Elite Quatro, faz a seguinte afirmação, na *Pokémon League*: “a vida é uma batalha séria e você tem que usar os instrumentos que lhe são dados. É mais importante dominar as cartas que você tem do que reclamar daquelas que seus oponentes receberam” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰³

Essa afirmação é realizada no contexto de uma batalha *pokémon*. Desse modo, estabelece-se uma relação de semelhança entre a batalha *pokémon* e a batalha da vida e essa semelhança consiste no fato de que em ambas é preciso saber usar os instrumentos que se tem para obter o triunfo ou a vitória. Nessa perspectiva, há base textual para se interpretar os *pokémon* como símbolos de qualquer instrumento para se atingir na vida um determinado fim. A batalha *pokémon* seria símbolo da batalha da vida e os *pokémon* seriam símbolos dos diferentes instrumentos ou meios para se vencer essa batalha.

¹⁰¹ If you don't think the same way we think, we'll use all power to eliminate you!

¹⁰² We won't tolerate people who have different ideas!

¹⁰³ Life is a serious battle, and you have to use the tools you're given. It's more important to master the cards you're holding than to complain about the ones your opponents were dealt.

Na afirmação em questão, além da identificação da vida como uma batalha séria, também estão pressupostas as comparações da vida como um jogo e dos instrumentos para se alcançar a vitória na vida como “cartas”.

Desse modo, na afirmação de Grimsley, estabelece-se uma relação de semelhança entre a batalha *pokémon*, a batalha da vida e o jogo de cartas; e também entre os *pokémon*, os instrumentos para se vencer na vida e as cartas de um jogo.

Grimsley é uma personagem que ocupa uma posição de destaque na região de Unova. Ele é um dos membros da Elite Quatro, ou seja, um dos treinadores de elite dessa região. Além disso, a comparação que ele faz da vida como uma batalha e o desenvolvimento que ele dá a essa ideia têm ocorrência obrigatória no texto do jogo.

4.3.2 Os *pokémon* podem representar o desejo humano pelo misterioso

A personagem *Professor Juniper*, ao introduzir o jogador no mundo de *Pokémon*, estabelece o seguinte: “este mundo é habitado por criaturas misteriosas, chamadas *pokémon*! Os *pokémon* têm poderes misteriosos” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰⁴ Também outra personagem, anônima, em *Accumula Town*, afirma que “os *pokémon* realmente são criaturas misteriosas” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰⁵ Portanto, “misterioso” foi o termo usado em *Pokémon Black* (2011) para apresentar e caracterizar os *pokémon* e os poderes deles. Desse modo, há apoio textual para a interpretação dos *pokémon* como representação do desejo humano pelo misterioso e, mais precisamente, por seres misteriosos e por poderes misteriosos.

Os poderes misteriosos do mundo de *Pokémon Black* (2011) são classificados em dezessete tipos: água, elétrico, dragão, fantasma, grama, sombrio, inseto, fogo, gelo, lutador, aço, normal, pedra, voador, psíquico, terra e veneno. Já os seres misteriosos desse mundo são classificados de acordo com esses tipos de poderes e podem ser considerados como pertencentes a um ou a dois deles. Além disso, eles podem ter movimentos que pertençam a tipos de poderes diferentes daqueles usados para classificá-los. Por exemplo, pode haver um *pokémon* que seja classificado simultaneamente como pertencente aos tipos aço e sombrio e possua movimentos dos tipo normal e inseto. Assim, em *Pokémon Black* (2011), os poderes são uma realidade mais fundamental que os *pokémon*.

¹⁰⁴ This world is inhabited by mysterious creatures called Pokémon! Pokémon have mysterious powers!

¹⁰⁵ Pokémon really are mysterious creatures.

O poder misterioso da água compreende movimentos como “surfar” e “mergulho”. “Onda de choque” e “descarga” são exemplos de movimentos elétricos; “tornado” e “ultraje” de movimentos de dragão; “maldição” e “pesadelo” de movimentos de fantasma; “aromaterapia” e “absorção” de movimentos de grama; “perseguição” e “garras afiadas” de movimentos de sombrio; “dança vibratória” e “feixe sinalizador” de movimentos de inseto; “brasas” e “inferno” de movimentos de fogo; “granizo” e “nevasca” de movimentos de gelo; “rasteira” e “submissão” de movimentos de lutador; “canhão de luz” e “cabeçada de ferro” de movimentos de aço; “pancada” e “corte” de movimentos de normal; “deslize de pedras” e “poder antigo” de movimentos de pedra; “furacão” e “ataque de asa” de movimentos de voador; “descansar” e “mente calma” de movimentos de psíquico; “terremoto” e “cavar” de movimentos de terra; e “tóxico” e “ácido” de movimentos de veneno. Há mais de quinhentos movimentos disponíveis em *Pokémon Black* (2011).

Em relação a esses poderes, espera-se que o treinador *pokémon* não tenha medo, consiga canalizá-los, dominá-los e conhecê-los. De fato, os treinadores de elite de Unova são avaliados de forma positiva como “grandes” por terem obtido uma dessas realizações, como se lê na inscrição da estátua que se encontra no pátio central do edifício da *Pokémon League*:

Quatro grandes guerreiros formam esta Liga *Pokémon*. Ao sudoeste está uma que não teme o tipo fantasma. Ao sudeste está um que canaliza o poder do tipo lutador. A noroeste está um que dominou o tipo sombrio. Ao nordeste está uma que conhece a mente do tipo psíquico (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰⁶

Além disso, espera-se que o treinador consiga extrair a força dos *pokémon*, como afirma Cheren, em *Wellspring Cave*: “os treinadores extraem a força de seus *pokémon*” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰⁷

Em suma, os treinadores *pokémon* devem conhecer, dominar, extrair e canalizar o poder dos *pokémon* e não temê-los.

Enquanto os treinadores são personagens humanas, os *pokémon* têm diversas aparências e alguns deles podem evoluir e, desse modo, adquirir uma aparência nova, juntamente como um maior grau de poder. Há *pokémon* com aparência de animais, de plantas, de fungos, de humanoides, de alienígenas, de robôs ou autômatos, de minerais e também de diferentes artefatos produzidos pelo homem.

¹⁰⁶ Four great warriors form this Pokémon League. To the southwest is one who does not fear the Ghost type. To the southeast is one who channels the power of the Fighting type. To the northwest is one who has mastered the Dark type. To the northeast is one who knows the mind of Psychic type.

¹⁰⁷ Trainers bring out their Pokémon strength.

Imagem 5 - A diversidade de aparências dos *pokemon*



Fonte: Montado pelo autor com dados extraídos de BULBAGARDEN, 2024.

Na Imagem 5, por exemplo, há *pokémon* semelhantes a animais, como o *lillipup*, que parece um cachorro; o *purrlain*, um gato; o *pidove*, um pombo; o *sewaddle*, uma lagarta; o *durant*, uma formiga. Outros com animais extintos, como o *archeops* e o *haxorus*, que parecem com dinossauros. Outros com plantas, como são os casos de *lilligant* e *maractus*. Outros com fungos, como o *foongus*. Outros com humanoides, como *throh*, *sawk* e *gothorita*. Outros com alienígenas, como *elgyem* e *beheeyem*. Outros com pedras, como o *roggenrola*. Outros com engrenagens, como o *klink* e o *klang*. Outros com robôs e autômatos, como *golurk* e *paniward*. Outros com sorvete, como *vanillish*. *Trubbish* parece um saco de lixo. *Garbodour* com o próprio lixo. *Litwick* com uma vela. *Chandelure* com um lustre candelabro. *Cofagrirus* com um sarcófago de múmia.

Em *Pokémon Black* (2011), há um *pokémon* que é um espírito de ser humano falecido, *yamask*, que é descrito da seguinte maneira, na *Pokédex*: “cada um deles carrega uma máscara, que era seu rosto quando era humano. Às vezes eles olham para ela e choram” (POKÉMON BLACK,. 2011, tradução nossa).¹⁰⁸ Outros são apresentados como divindades, como *Reshiram*, *Zekrom* e *Landorus*.

Desse modo, constata-se que o desejo humano pelo poder, em *Pokémon Black* (2011), estende-se a todos os domínios da realidade.

4.4 Como a força é representada?

A força é um dos valores destacados em *Pokémon Black* (2011). Discute-se agora como ele é representado e legitimado nesse jogo.

4.4.1 A força é um movimento físico

A força é apresentada como um movimento de batalha. Em *Pokémon Black* (2011), os movimentos de batalhas são classificados como “físicos” ou “especiais”. A força aparece como um movimento físico, que é descrito da seguinte forma: “o alvo é atingindo com um soco dado com potência máxima. Ele também pode ser usado para mover pedras pesadas” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁰⁹ A força, desse modo, é uma capacidade física de se agir sobre o mundo físico, seja por golpes, seja por movimentos, como empurrar pedras. Quanto maior a força, maior é essa capacidade.

¹⁰⁸ Each of them carries a mask that used to be its face when it was human. Sometimes they look at it and cry.

¹⁰⁹ The target is slugged with a punch thrown at maximum power. It can also be used to move heavy boulders.

Em *Pokémon Black* (2011), esse tipo de força não é possuída por todos os *pokémon* nem pode ser utilizada contra todos eles. Por exemplo, os *pokémon* do tipo fantasma não aprendem o movimento “força” nem são atingidos por ele.

A força, enquanto capacidade física, aparece, no texto do jogo *Pokémon Black* (2011), ligada a um valor funcional, que é a utilidade. De fato, ela é apresentada a partir de seus usos em batalhas e em deslocamentos de pedras pesadas.

4.4.2 A força está no coração

Um *worker* anônimo, que se encontra no porto de *Castelia City*, faz a seguinte afirmação: “a força não está no tamanho de um corpo. Ela está no tamanho do coração!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹⁰ Desse modo, ele se opõe a um entendimento da força que se baseia apenas em atributos externos e físicos. A força é apresentada como determinada qualidade interior do sujeito. Nessa perspectiva, seres humanos e *pokémon* que têm dimensões corporais ínfimas podem ser fortes. Entretanto, a afirmação dessa personagem não tem ocorrência obrigatória no texto do jogo.

A partir da afirmação em questão e da que foi analisada anteriormente, conclui-se que o termo “força”, em *Pokémon Black* (2011), é usado, pelo menos, em dois sentidos diferentes: como uma qualidade física e como uma qualidade não física.

4.4.3 A força é uma qualidade do espírito

A personagem Gorm, um dos sete sábios da Equipe Plasma, afirma, em *Dreamyard*, depois que os planos da equipe dele fracassaram: “[...] eu vi a força de espírito em você e nos líderes de ginásio [...]” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹¹ Desse modo, reconhece-se explicitamente que há uma força que é espiritual. Isso permite concluir que a força é uma qualidade que se pode atribuir ao espírito. Além disso, a preposição “de” aparece no exercício de uma função de especificação e isso pressupõe o reconhecimento implícito de, pelo menos, outro tipo de força que não seja a do espírito. A afirmação de Gorm não tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

¹¹⁰ Strength is not in the size of a body. It's in the size of the heart!

¹¹¹ [...] I've seen the strength of spirit in you and the Gym Leaders [...]

4.4.4 A força envolve o controle sobre o próprio poder e emoções

A personagem Caitlin, um dos membros da Elite Quatro da região de Unova, afirma, na *Pokémon League*: “no passado, quando eu batalhava, a força de minhas emoções me abalava muito. Quando meu poder despertou, cheguei perto de destruir tudo ao redor de mim. Aquela pessoa fraca não existe mais...” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹² Assim, ela caracteriza a pessoa fraca como aquela que se deixa abalar pelas emoções e que não controla o poder que tem. A partir disso, pode-se inferir que a pessoa que não é fraca é aquela que não se deixa abalar pelas emoções e controla o poder que tem. Como a pessoa forte não é fraca, segue-se que ela não se abala pelas emoções e controla o poder que tem. Portanto, a força envolve o controle sobre as próprias emoções e poder.

Caitlin, depois de ser derrotada uma segunda vez pelo jogador, na *Pokémon League*, retoma com outras palavras a ideia da força como controle sobre as próprias emoções e poder: “no passado, meu coração destreinado fez o meu poder correr de forma selvagem” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹³ A falta de treino do coração é apresentada como causa de falta de controle sobre o próprio poder. Isso pressupõe que o treino do coração é causa de controle sobre o próprio poder. Como esse controle é uma expressão de força, segue-se que um coração treinado também o é.

As duas afirmações Caitlin, apresentadas nesta seção, não têm ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.5 A força envolve a determinação de ser forte, crescer e melhorar-se

A personagem Marshal, que é outro membro da Elite Quatro da região de Unova, afirma, na *Pokémon League*: “[...] a determinação de ser forte e de continuar a crescer e melhorar é ela mesma uma grande força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹⁴ Desse modo, ele especifica uma das espécies de força, que é uma força interior ao sujeito e que faz com que ele busque ainda mais força. Essa afirmação de Marshal tem uma ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

¹¹² In the past, when I battled, the force of my emotions shook me greatly. When my power awoke, I came close to destroying everything around me. That weak person no longer exists...

¹¹³ In the past, my untrained heart made my power run wild.

¹¹⁴ [...] the determination to be strong and continue to grow and improve is itself a great strength.

4.4.6 A força capacita a prática do bem em situações adversas

A personagem N, que é um dos antagonistas do jogo, na *Chargestone Cave*, faz a seguinte observação sobre a personagem Cheren: “Cheren persegue o ideal da força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹⁵ Nesse sentido, a trajetória de Cheren, enquanto definida por esse ideal, constitui uma evidência para a aceitação ou não da força como norma geral de comportamento. Se a trajetória dele tem um final feliz, então há uma evidência para essa aceitação; se ela tem um final infeliz, então há uma para a não aceitação. Desse modo, a história de Cheren funciona como uma legitimação ou deslegitimação por mitopoética do valor da força.

Na trajetória de Cheren, opera-se uma transformação dessa personagem quanto ao seu entendimento sobre a força. Essa transformação tem início quando Cheren encontra Alder, o Campeão de Unova, na *Route 5*. O Campeão é o título dado ao treinador *pokémon* mais forte de uma região, como afirma o próprio Cheren, no primeiro encontro dele com Alder: “o treinador mais forte – esse é o Campeão” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹⁶ Alder questiona o entendimento de Cheren sobre a força e, por meio do diálogo entre os dois, *Pokémon Black* (2011) oferece uma discussão sobre esse valor.

Pode-se distinguir três momentos na transformação que se opera em Cheren quanto ao entendimento da força: no primeiro momento, diante das críticas de Alder, ele reafirma sua própria posição; no segundo momento, ele passa a considerar a possibilidade de Alder estar correto e a duvidar das próprias ideias; e, no terceiro momento, ele modifica a posição inicial dele e adquire um novo entendimento sobre a natureza da força.

Na *Route 5*, Alder apresenta uma crítica ao entendimento de Cheren de que a força é o valor mais importante e um fim nela mesma: “tornar-se forte... Tornar-se forte, você diz... Isso apenas é bastante para um objetivo?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹⁷ Assim, a personagem Alder avalia que a busca de Cheren pela força, embora não seja errada – uma vez que afirma: “não é que eu esteja a tentar dizer que sua maneira de pensar é errada...” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa)¹¹⁸ –, é incompleta.

Ao deixar a *Route 5*, Cheren compartilha com a personagem protagonista o desacordo dele com as ideias de Alder, que então já está fora de cena: “o que eu sou é um treinador. Eu provo que estou certo ao ficar mais forte e vencer na batalha – mesmo contra o Campeão”

¹¹⁵ Cheren is pursuing the ideal of strenght.

¹¹⁶ The strongest Trainer - that's the Champion.

¹¹⁷ Becoming stronger... Becoming stronger, you say... Is that alone enough of a goal?

¹¹⁸ It's not that I'm trying to say your way of thinking is wrong...

(POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹¹⁹ A prova que Cheren procura oferecer é uma resposta aos questionamentos levantados ao entendimento dele sobre a força. Ele busca provar o que Alder questionou, ou seja, que a força é o valor mais importante e um fim nela mesma. A prova que ele propõe oferecer é uma prova performativa: as próprias ações de ficar mais forte e vencer na batalha demonstrariam que a posição dele é a correta.

Se se defende que as ações de se fortalecer e vencer na batalha demonstram por elas mesmas o valor da força, então se tem como pressuposto que há uma relação necessária entre essas ações e esse valor; pois, caso contrário, elas por si mesmas não poderiam prová-lo. Essas ações seriam expressões próprias da força. Assim, pode-se inferir que Cheren, de início, entende a força como o poder de aumentar o próprio poder e de vencer.

Afirmar que a força é “o poder de aumentar o próprio poder” pode parecer estranho. No entanto, essa interpretação tem outro apoio no texto de *Pokémon Black* (2011), a saber, a já mencionada afirmação feita pela personagem Marshal, na *Pokémon League*: “[...] a determinação de ser forte e de continuar a crescer e melhorar é ela mesma uma grande força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²⁰ De fato, nessa afirmação, há uma força, apresentada como certa “determinação”, que leva ao aumento de força. Além disso, pode-se sugerir a interpretação de que o poder de aumentar o próprio poder corresponde ou converge com o poder de crescer e melhorar-se.

Em *Cold Storage*, Cheren começa a considerar a possibilidade de Alder estar correto e a duvidar das próprias ideias, quando afirma: “há algo mais importante que a força para os treinadores, como disse o Campeão?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²¹ Depois disso, na *Route 7*, há um outro diálogo com Alder, em que este pergunta a Cheren: “eu já lhe perguntei isso antes, mas o que você planeja fazer depois de se tornar forte?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa);¹²² e, logo em seguida, afirma: “[...] o que é mesmo mais importante é o que você faz com seu novo poder” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²³ Assim, Alder reafirma a crítica dele às ideias de que força é o valor mais importante e de que ela é um fim em si mesma. Após Alder sair de cena, Cheren afirma à personagem protagonista, sobre o questionamento que lhe foi feito: “eu ainda não sei a resposta” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²⁴ Por fim, em *Twist Mountain*, Cheren afirma para essa mesma personagem: “eu quero pensar um pouco sobre o que o

¹¹⁹ What I am is a Trainer. I prove I'm right by getting stronger and winning in battle-- even against Champion.

¹²⁰ [...] the determination to be strong and to continue to grow and improve is itself a great strenght.

¹²¹ Is there anything more important than strenght for Trainers, like the Champion said?

¹²² I've asked you this before, but what do you plan to do after becoming strong?

¹²³ [...] what is even more important is what you do with your newfound power.

¹²⁴ I don't know that answer yet.

Campeão me perguntou... O que eu quero fazer com meu poder depois de ficar forte? E, em primeiro lugar, por que eu quero ser forte?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²⁵

Em *Icirrus City*, diante da ameaça que as ações da Equipe Plasma passam a oferecer à ordem natural e social da região de Unova, Cheren manifesta ter encontrado uma resposta ao questionamento de Alder e faz uma afirmação que pressupõe um novo entendimento sobre a força: “acho que agora entendo melhor. Ser capaz de fazer algo pelos *pokémon* – por alguém, em um momento como este – é força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²⁶ Assim, Cheren reconhece uma força que não é redutível ao entendimento inicial dele da força como poder de aumentar o próprio poder e de vencer. Com efeito, essa força que passa a reconhecer não tem como fim o aumento de poder e a vitória de um “eu”, mas está orientada para o “[...] fazer algo por [...]” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa)¹²⁷ um “outro”.

Na *Route 10*, Cheren afirma para o jogador, que se encaminha para enfrentar a personagem N e a Equipe Plasma, na *Pokémon League*: “se algo acontecer com você ou com o Alder, farei tudo que puder para ajudá-los. É por isso que tenho que continuar a treinar e a ficar mais forte” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²⁸ Desse modo, Cheren apresenta a força não como um fim nela mesma, mas como um meio para se atingir o objetivo de ajudar Alder e a personagem protagonista, na luta contra aqueles que ameaçam a ordem natural e social de Unova.

Na *Pokémon League*, após derrotar a Elite dos Quatro, Cheren afirma: “tornei-me forte, porque entendi o que quero fazer” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹²⁹ Isso pressupõe que antes Cheren não era forte, porque não entendia o que ele queria fazer. Em *Twist Mountain*, como já foi apresentado, Cheren afirmou de forma explícita que ele não entendia o porquê queria ser forte e o que fazer com o poder que adquirisse. Entre a afirmação realizada em *Twist Mountain* e a feita na *Pokémon League*, as que ele fez em *Icirrus City* e na *Route 10* – apresentadas acima – são o que há de mais explícito sobre a aquisição de um entendimento sobre o que fazer com o poder: ajudar os outros, em momentos de adversidade. Desse modo, pode-se concluir que Cheren tornou-se forte, porque entendeu que queria ajudar os outros com o poder dele. Nesse sentido, ele tem um final feliz, que legitima por mitopoética o valor da força, como meio para se ajudar os outros.

¹²⁵ I want to think a little bit about what the Champion asked me... What do I want to do with my power after I get strong? And why do I want to be strong in the first place.

¹²⁶ I think I understand better now. Being able to do something for Pokémon -- for somebody at time like this - is strenght... I'm sure of it.

¹²⁷ [...] do something for [...]

¹²⁸ If anything happens to you or Alder, I will do everything I can to help you. That's why I have to keep training and getting stronger.

¹²⁹ I became stronger because I understood what I want to do.

Entretanto, a trajetória de Cheren não compreendeu apenas uma transformação desse personagem quanto ao entendimento dele sobre a força. Cheren, ao buscar a força e, assim, fortalecer-se cada vez mais, mostrou-se capaz de ajudar de forma efetiva na luta contra a Equipe Plasma, cujos planos e ações ameaçavam a ordem social e natural de Unova, como reconheceu a personagem Bianca, quando afirmou à personagem Cedric, em *Icirrus City*, que ele não devia se preocupar com o fato de a personagem protagonista, controlada pelo jogador, e Cheren batalharem contra essa equipe: “não se preocupe! [...] e Cheren são muito, muito fortes, e já venceram a Equipe Plasma antes” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³⁰ Desse modo, a capacidade de Cheren de batalhar contra a Equipe Plasma também é um aspecto constitutivo da legitimação que a trajetória dessa personagem oferece por mitopoética da força como valor moral.

Portanto, a história de Cheren funciona como um conto moral sobre o valor da força, em que o protagonista se envolve em uma prática social legítima, que é a busca da força; ajuda a preservar a ordem natural e social legítima, em razão da força que adquire; e é recompensado com um final feliz, que é o reconhecimento em si mesmo tanto do entendimento quanto da posse da verdadeira força. Essa história tem uma ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.7 A força capacita a defesa de si mesmo e de outros

A personagem N, em *Chargestone Cave*, faz a seguinte observação sobre a personagem Bianca: “a pobre Bianca tem enfrentado a triste verdade de que nem todos podem se tornar mais fortes” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³¹ Como o poder se tornar mais forte é uma força, assim também o não poder se tornar mais forte é uma fraqueza. Essa fraqueza é avaliada negativamente por N como “triste”. Desse modo, a trajetória de Bianca, enquanto definida por uma fraqueza, pode oferecer uma advertência sobre o que ocorre com quem não desenvolve o valor da força. Nessa perspectiva, os insucessos dessa personagem, originados da fraqueza dela, evidenciam a legitimidade do valor da força. Com efeito, se ela fosse forte, esses insucessos não ocorreriam. Assim, a história de Bianca corresponde a uma legitimação por mitopoética do valor da força.

¹³⁰ Don't worry! [...] and Cheren are both really, really strong, and they've beaten Team Plasma before.

¹³¹ Poor Bianca has faced the sad truth that not everyone can become stronger.

O primeiro dos insucessos de Bianca é não conseguir proteger o *pokémon* dela de ser levado à força pela Equipe Plasma, em *Castelia City*, como ela própria reconhece: “aqui estou eu, uma treinadora, e não consigo nem proteger meu próprio *pokémon*... Desculpe...” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³² A afirmação dela pressupõe que se espera do treinador que ele consiga proteger o próprio *pokémon*.

Depois de recuperar o seu *pokémon*, Bianca tem medo de realizar o seu desejo de passear por *Castelia City*: “oh, seria sensacional dar uma olhada na cidade de Castelia, mas...” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³³ Ela só realiza esse desejo, porque a personagem Iris se propõe ajudá-la: “não se preocupe! Continuarei a ser sua guarda-costas!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³⁴

Após certa permanência em *Castelia City*, Bianca afirma: “Iris me treinou e me tornei um pouco mais forte. Eu devo ser capaz de proteger meus próprios *pokémon* agora” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³⁵ A afirmação dela pressupõe que ela não foi capaz de proteger o seu *pokémon* antes porque faltava-lhe força. Além disso, se se tem em vista que se espera do treinador que ele consiga proteger o próprio *pokémon*, conclui-se que faltava a ela uma força que deveria ter como treinadora.

Desse modo, Bianca desvia-se do caminho da força para o da fraqueza. Essa fraqueza se revela na incapacidade dela de proteger os *pokémon* que lhe pertencem, de defender a si mesma e de superar os próprios medos. Bianca só não tem um final infeliz porque é ajudada por personagens fortes – Iris e Burgh – e pelo jogador.

Outros insucessos de Bianca são a sua irresolução, covardia e incapacidade de ajudar os próprios amigos, na luta contra a Equipe Plasma, em *Dragonspiral Tower*.

Quando Brycen, líder do ginásio de Icirrus, é informado sobre a presença da Equipe Plasma, em *Dragonspiral Tower*, ele, preocupado quanto ao significado disso, afirma: “eu tenho que ir para a Torre Dragão Espiral!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³⁶ Então, Cheren afirma: “eu também vou” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³⁷ Após Brycen e Cheren saírem de cena, Bianca expressa para a personagem protagonista, controlada pelo jogador: “o q-que eu devo fazer? P-por agora, eu tenho que ir para a Torre Dragão Espiral... OK! Vou para o norte!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹³⁸

¹³² Here I am, a Trainer, and I can't even protect my own pokémon... I'm sorry...

¹³³ Oh, it would be sensational to look around Castelia City, but...

¹³⁴ Don't worry! I'll keep on being your bodyguard!

¹³⁵ Iris has trained me, and I've become a little stronger. I should be able to protect my own Pokémon now.

¹³⁶ I've got to head to Dragonspiral Tower!

¹³⁷ I'm going, too.

¹³⁸ Wh-what should I do? F-for now, I have to go to Dragonspiral Tower... OK! I'm heading north!

Nessa expressão de Bianca, usa-se determinados recursos da escrita e da tipografia para representar o estado interno da personagem: o uso do hífen nas expressões “q-que” e “p-por” indica que ela passou a gaguejar e, por conseguinte, que está sob uma forte tensão emocional; a interrogação e as reticências revelam sua hesitação, sua incerteza quanto à decisão a tomar; e o uso da tipografia de caixa alta indica o momento de superação de sua hesitação. Assim, constrói-se um contraste entre a resposta de Bianca (que seria própria dos fracos) e as de Brycen e Cheren (que seria própria dos fortes) a uma situação de perigo.

Ao irem na direção norte, na divisa entre *Icirrus City* e *Dragonspiral Tower*, Bianca e a personagem protagonista encontram o *Professor Cedric*, que oferece informações sobre o que acontece na torre, sobre a ida de Brycen e de Cheren para lá e também sobre a história dessa localidade. Feito isso, o *Professor Cedric* faz a seguinte pergunta para Bianca e a personagem protagonista: “você vão atrás da Equipe Plasma, como fez seu amigo?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa);¹³⁹ e, em seguida, comenta: “é admirável da parte de vocês se juntarem à luta contra a Equipe Plasma, mas também é arriscado” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴⁰ Bianca, porém, responde o seguinte: “na verdade, não sou tão forte. Eu admito. Não sou muito forte, então pensei... Seria bom se, talvez, eu pudesse... ficar aqui e ser sua guarda-costas?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴¹ Assim, Bianca se reconhece fraca e deixa de ajudar os amigos na luta contra a Equipe Plasma, em *Dragonspiral Tower*.

No confronto decisivo contra a Equipe Plasma, em *N’Castle*, Bianca tem uma participação relevante, mas indireta. A personagem não batalha diretamente contra os vilões, mas convoca alguns daqueles que são fortes em Unova, a saber, os líderes de ginásio e Iris, para que participem no confronto, como afirma Burgh: “a Bianca nos pediu para vir também” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴² Assim, o jogador recebe o auxílio efetivo dessas personagens fortes, na luta decisiva contra a Equipe Plasma.

Portanto, a história de Bianca pode funcionar como um conto de advertência, em que a protagonista não consegue desenvolver uma prática legítima, que é a busca da força; não pode enfrentar diretamente aqueles que ameaçam a ordem natural e social e nem sequer defender a si mesma, em razão da própria fraqueza; e só consegue escapar de um final infeliz porque é salva por aqueles que são fortes. Ela pressupõe que a força envolve as capacidades de se

¹³⁹ Are you going to after Team Plasma like your friend did?

¹⁴⁰ It’s admirable of you to join the fight against Team Plasma, but it’s risky, too.

¹⁴¹ I’m not all that strong, actually. I admit it. I’m not very strong, so I was thinking... It would be nice if, maybe, I could... Stay here and be your bodyguard?

¹⁴² Bianca asked us to come, too.

autoprotéger e de proteger os outros, a determinação e a coragem. A história de Bianca tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.8 A força apoia a palavra

Marshal, um dos membros da Elite Quatro de Unova, ou seja, um dos treinadores *pokémon* seletos dessa região, que os competidores da Liga *Pokémon* devem enfrentar, faz a seguinte afirmação: “[...] não há nada tão vazio quanto palavras não apoiadas pela força!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴³ O “vazio” das palavras é apresentado como uma consequência negativa da ausência de força. Isso, por seu turno, implica que a presença da força tem como um de seus resultados positivos que as palavras deixam de ser “vazias”. Desse modo, justifica-se a força a partir da explicitação de uma das consequências dela; legitima-se ela por uma racionalização instrumental por resultado. A afirmação de Marshal tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.9 A força possibilita o progresso na jornada

Em uma das residências de *Accumula Town*, uma personagem feminina anônima faz a seguinte afirmação: “se você ficar forte, você pode avançar. Se você avançar, você ficará mais forte. Isso que é o legal das jornadas!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴⁴ Nessa afirmação, há uma legitimação da força, mais precisamente, uma legitimação de tipo racionalização instrumental por resultado. De fato, o poder de avançar nas jornadas é apresentado como uma consequência positiva da força. No entanto, a legitimação em questão não tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011). O jogador não precisa interagir com essa personagem para cumprir os objetivos principais do jogo.

4.4.10 A força possibilita o progresso na vida

A força faz com que a pessoa possa avançar em sua jornada. A vida é uma jornada. Logo, a força faz com que a pessoa possa avançar na própria vida.

¹⁴³ [...] there is nothing as empty as words not backed up by strenght

¹⁴⁴ If you get strong, you can move forward. If you move forward, you'll be stronger. That's the cool thing about journeys!

A identificação da vida como uma jornada é apresentada, em *Pokémon Black* (2011), nesta afirmação da *Pokémon Ranger* Keith, em *Route 15*: “a própria vida é uma jornada e é natural se perder algumas vezes! Algumas verdades você só pode encontrar quando se perde!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴⁵ Essa identificação autoriza estender o que foi afirmado sobre as relações entre a força e a jornada para as relações entre a força e a vida, uma vez que a vida seria um tipo particular de jornada.

Desse modo, pode-se inferir do texto de *Pokémon Black* (2011) a legitimação da força a partir da consequência positiva de ela permitir que a pessoa avance na própria vida; uma racionalização instrumental por resultado.

Entretanto, as afirmações que constituem essa legitimação não têm ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.11 A força possibilita amizades e o crescimento como pessoa

A força possibilita o avanço nas jornadas. A jornada de um treinador *pokémon* é uma busca de amizades e de crescimento como pessoa. Logo, a força possibilita ao treinador *pokémon* avançar na busca de amizades e do próprio crescimento como pessoa.

A personagem *Professor Juniper* é quem introduz o jogador no universo ficcional de *Pokémon Black* (2011). Na apresentação do mundo *pokémon* e do que se espera do jogador – que tem uma ocorrência obrigatória no texto do jogo –, ela afirma: “seja amigo de novas pessoas e *pokémon* e cresça como pessoa! Esse é o objeto mais importante para sua jornada!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴⁶

Desse modo, pode-se inferir do texto de *Pokémon Black* (2011) a legitimação da força a partir da consequência positiva de ela possibilitar amizades e o crescimento como pessoa; uma legitimação de tipo racionalização por resultado.

4.4.12 A força pode ser objeto de uma norma

A força é apresentada explicitamente como objeto de uma norma para o agir humano, nesta afirmação da personagem *Professor Juniper*, em *Opelucid City*, dirigida à personagem que é controlada pelo jogador: “não importa o que aconteça, mantenha-se forte e siga em

¹⁴⁵ Life itself is a journey, and it's natural to get lost sometimes! Some truths you can find only when you get lost!

¹⁴⁶ Befriend new people and Pokémon and grow as a person! That is the most important goal for your journey! Let's go visit the world of Pokémon!

frente com seus *pokémon*!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴⁷ De fato, essa afirmação está no imperativo e pressupõe que a realização da ação que é ordenada depende da escolha de quem recebe a ordem. Desse modo, “mantenha-se forte” aparece como uma norma do agir livre do ser humano. Além disso, essa norma permite avaliar determinadas ações como boas ou más, uma vez que instaura a distinção entre aqueles que se conformam a ela e aqueles que se desviam dela. A afirmação da *Professor Juniper* tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.13 A força é resultado de conhecimento

A personagem *School Kid Carter*, no ginásio de *Nacrene City*, afirma o seguinte: “eu sou forte, porque passo o dia inteiro ou na leitura de livros ou no treino de *pokémon*” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴⁸ A aquisição de conhecimento está subtendida na ação de ler livros. Atribui-se a essa aquisição a consequência positiva de obtenção de força. Desse modo, o conhecimento é legitimado por uma racionalização por resultados e apresentado como um valor a serviço da força. A afirmação do *School Kid Carter* tem uma ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

Já uma personagem anônima, no interior do prédio de *Mistralton Cargo Service*, realiza a seguinte afirmação: “porque conheço muito sobre *pokémon*, eu posso ser forte!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁴⁹ Assim, atribui-se ao conhecimento a consequência da força e ele é legitimado em razão disso. Trata-se de uma legitimação do conhecimento de tipo racionalização por resultado. Entretanto, a afirmação dessa personagem anônima não tem ocorrência obrigatória no texto do jogo.

4.4.14 A força é resultado de treino

Uma personagem anônima, no interior de uma residência de *Accumula Town*, afirma o seguinte: “os *pokémon* serão fortes se você treiná-los, mesmo se agora são fracos” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵⁰ Desse modo, atribui-se ao treino a consequência positiva de obtenção de força. Portanto, o treino é justificado por uma

¹⁴⁷ No matter what happens, stay strong and keep going with your Pokémon!

¹⁴⁸ I am strong because I spend the entire day either reading books or training Pokémon.

¹⁴⁹ Because I know a lot about Pokémon, I can be strong!

¹⁵⁰ Pokémon will be strong if you train them, even if they're weak now.

legitimação de tipo racionalização por resultado. Porém, a afirmação da personagem em questão não ocorre obrigatoriamente no texto de *Pokémon Black* (2011).

Já o *School Kid* Carter, no ginásio de Nacrene, afirma – como já foi citado antes –: “eu sou forte, porque passo o dia inteiro ou na leitura de livros ou no treino de *pokémon*” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵¹ Nessa afirmação, também atribui-se ao treino a consequência positiva de obtenção de força. Desse modo, legitima-se a atividade de treino por uma racionalização por resultados.

4.4.15 A força é sempre passível de aperfeiçoamento

A personagem *Veteran* Kim, no interior do ginásio de *Opelucid City*, afirma, após ser derrotada em batalha: “ficar mais forte... é como andar por uma estrada que nunca acaba, não importa o quanto você lute...” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵² Trata-se de uma comparação entre a busca da força e a caminhada por uma estrada sem fim, que permite concluir que, independentemente da força que já se possui, é sempre possível adquirir ainda mais força. A força, em outras palavras, é sempre passível de aperfeiçoamento. Entretanto, a afirmação da personagem em questão não tem uma ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.16 A força é algo que quem ama deseja a quem é amado

A personagem *Ace Trainer* Clara, no interior do ginásio de *Opelucid City*, afirma o seguinte: “cada pessoa ama *pokémon* de uma forma diferente. Ficar forte com meu *pokémon*... Essa é a forma que eu escolhi” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵³ Desse modo, ela identifica a busca da força com um ato de amor. Nessa perspectiva, segue-se a conclusão de que quem ama deseja a força do amado.

Essa é uma legitimação por abstração moral. De fato, abstrai-se da ação de buscar a força determinada qualidade subjetiva do agente, no caso, o amor dele, que liga essa ação a um discurso sobre a qualidade em questão. Portanto, há uma convergência entre o discurso sobre a força de *Pokémon Black* (2011) e certo discurso sobre o amor.

¹⁵¹ I am strong because I spend the entire day either reading books or training Pokémon.

¹⁵² Getting stronger... is like walking down a road that never ends, no matter how much you fight ...

¹⁵³ Every person loves Pokémon in a different way. Getting strong with my Pokémon... That's the way I chose.

A afirmação da personagem *Ace Trainer* Clara não tem uma ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.17 A força é uma das finalidades da prática de treinar *pokémon*

A personagem Dryden, líder do ginásio de Opelucid, afirma: “como um treinador, tenho simplesmente buscado maior força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵⁴ Nessa afirmação, “como” aparece como uma preposição, no sentido de “na qualidade de”. Essa palavra relaciona a busca da força à qualidade de ser treinador, como se essa busca fosse própria ao modo de agir de quem tem essa qualidade. Desse modo, a busca da força é legitimada por uma racionalização teórica por explicação. Essa legitimação tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.4.18 A representação conceitual da força

Portanto, se se considera apenas o conjunto de atos comunicativos de ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011), conclui-se que a força é representada como uma realidade que tem uma dimensão física; que compreende as determinações de ser forte, de crescer e de melhorar-se; que capacita tanto a prática do bem em situações adversas quanto a defesa de si mesmo e de outros; que apoia a palavra; que pode ser objeto de uma norma; que é resultado de conhecimento e de treino; e que é uma finalidade da prática de treinar *pokémon*. Trata-se de uma representação conceitual da força, que apresenta esse aspecto da realidade humana em “[...] sua essência mais generalizada e mais ou menos estável e atemporal [...]” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 79, tradução nossa).¹⁵⁵

A essa representação, pode-se acrescentar declarações que dependem de atos comunicativos de ocorrência não obrigatória no texto do jogo, ou seja, que são optativos. Desse modo, a força é também uma realidade que tem uma dimensão interna e espiritual; que envolve o controle sobre o próprio poder e emoções; que possibilita o progresso em jornadas; que pode ser sempre aperfeiçoada; e que as pessoas desejam para aqueles que elas amam. Portanto, as interações que o jogador estabelece com o jogo podem levá-lo a ter acesso a uma representação conceitual mais ou menos completa da força.

¹⁵⁴ As a Trainer, I’ve simply been pursuing greater strenght.

¹⁵⁵ [...] their more generalized and more or less stable and timeless essence [...]

Por fim, pode-se acrescentar a essa representação as declarações que dependem de combinações de diferentes atos comunicativos; que não são apresentadas de forma direta, mas dependem de inferências. Esse é o caso das afirmações de que a força possibilita o progresso na vida e de que ela possibilita amizades e crescimento como pessoa.

4.5 Por que se deve batalhar com *pokémon*?

Posto como a força é representada e legitimada no texto de *Pokémon Black* (2011), discute-se como esse valor é acionado, nesse mesmo jogo, para a legitimação da prática de batalhar com *pokémon*. Em outras palavras, analisa-se como a força aparece em respostas à seguinte questão: por que se deve batalhar com *pokémon*?

4.5.1 As batalhas *pokémon* podem ser fonte de força para o treinador

Deve-se batalhar com *pokémon*, porque isso é uma possível fonte de força.

Em *Mistralton City*, Skyla, que é a líder de ginásio local, afirma, durante a batalha com o jogador: “ser a sua oponente em batalha é uma nova fonte de força para mim” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵⁶

Essa afirmação de Skyla funciona como legitimação de uma batalha *pokémon* por racionalização teórica experiencial. De fato, uma batalha *pokémon* singular é racionalizada por referência à experiência concreta de ser uma fonte de força para determinada personagem. A condição singular da experiência que é legitimada é explicitada pelo uso do objeto indireto “[...] para mim” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵⁷ Com base na lógica modal, essa legitimação singular permite inferir as duas seguintes conclusões: em primeiro lugar, que não é necessariamente falso que as batalhas *pokémon* sejam fonte de força; em segundo, que é possível que as batalhas *pokémon* sejam fonte de força.

A legitimação oferecida pela personagem Skyla tem uma ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011). O alcance dela é limitado, porque não oferece uma legitimação universal das batalhas *pokémon*.

¹⁵⁶ Being your opponent in battle is a new source of strength for me.

¹⁵⁷ [...] for me.

4.5.2 As batalhas *pokémon* resultam em aquisição de força para treinadores e *pokémon*

Deve-se batalhar com *pokémon*, porque essas batalhas resultam em aquisição de força. Essa razão para se batalhar com *pokémon* é uma racionalização instrumental por resultado. Com efeito, atribui-se às batalhas *pokémon* a consequência positiva da aquisição de força e, desse modo, oferece-se uma razão para praticá-las.

Essa legitimação aparece nesta afirmação de *Lass Mali*, em *Route 2*, feita após ser derrotada pelo jogador, em uma batalha *pokémon*: “tornarei o meu *pokémon* fofo ainda mais forte, ao batalhar com muitos treinadores!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵⁸

Também nesta afirmação do *Ace Trainer Johan*, em *Route 10*, depois de ser derrotado pelo jogador, em uma batalha *pokémon*: “sobreviverei a mais batalhas ferozes com meus *pokémon* e me tornarei muito mais forte” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁵⁹ Nesse caso, a conjunção “e” indicaria consequência.

Por fim, um *Black Belt* anônimo, que guarda a entrada de *Challenger's Cave*, afirma, após o jogador ter derrotado a Elite dos Quatro e a Equipe Plasma: “entre na caverna e fortaleça tanto você quanto seus *pokémon*!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁶⁰ A relação dessa afirmação com a batalha *pokémon* é que o interior da caverna é um lugar de batalha com *pokémon* selvagens e *pokémon* de treinadores, de modo que a ação de entrar nela tem uma relação de contiguidade com a ação de batalhar com quem está no interior dela. A conjunção “e” indica que o significado na oração “Fortaleça tanto você quanto seus *pokémon*” é uma consequência do que é significado na anterior, “Entre na caverna”.

Lass Mali liga a batalha ao aumento de força do *pokémon*; o *Ace Trainer Johan* ao aumento de força do treinador; e o *Black Belt* anônimo, por fim, ao aumento de força do treinador e do *pokémon*.

Entretanto, as afirmações de *Lass Mali*, *Ace Traineir Johan* e *Black Belt* anônimo não são obrigatórias no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.5.3 As batalhas *pokémon* são o melhor meio para se adquirir a força

Deve-se batalhar com *pokémon*, porque isso é o melhor meio para se adquirir a força. Essa é uma legitimação de tipo racionalização instrumental por estratégia objetiva. As

¹⁵⁸ I'll make my cute Pokémon even stronger by having battles with lots of Trainers!

¹⁵⁹ I will survive further fierce battles with my pokémon, and I become much stronger.

¹⁶⁰ Enter the cave, and strengthe both yorself and your Pokémon!

batalhas *pokémon* são apresentadas como parte de uma estratégia que tem como objetivo uma ação já moralizada, que, no caso, é a aquisição de força.

Cheren, em *Accumula Town*, afirma: “[...] eu quero batalhar logo! Você sabe, as batalhas reais são a melhor maneira de ficar mais forte!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁶¹ Desse modo, as batalhas *pokémon* são apresentadas como parte de uma estratégia que tem como objetivo a ação já moralizada de aquisição de força. Além disso, por meio do adjetivo “melhor”, elas são apresentadas como o instrumento ou meio por excelência para se atingir esse objetivo.

Essa legitimação de batalhas *pokémon*, oferecida pela personagem Cheren, não tem uma ocorrência obrigatória em *Pokémon Black* (2011).

4.5.4 As batalhas *pokémon* são um meio para se testar a força do treinador

Deve-se batalhar com *pokémon*, porque isso é um instrumento ou meio para se testar ou verificar a força. Essa também é uma legitimação de tipo racionalização instrumental por estratégia objetiva. A batalha *pokémon* é apresentada como parte de uma estratégia que tem como objetivo uma ação já moralizada, que, no caso, é o teste da força. Essa legitimação aparece em afirmações das personagens *Policeman Daniel* e *Marshal*.

O *Policeman Daniel*, em *Route 16*, afirma: “patrulho. Também verificarei sua força!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁶² Essa afirmação, considerada em si mesma, é insuficiente para oferecer uma legitimação de batalhas *pokémon* por racionalização instrumental de tipo estratégia objetiva. De fato, ela sequer menciona as batalhas *pokémon*. No entanto, ela passa a oferecer essa legitimação, quando é considerada em conjunto com a ação que a sucede de imediato, que é uma batalha *pokémon*. A ação que sucede de imediato ao escrito é um elemento que participa da significação da afirmação da personagem. Assim, há determinado objetivo, que é expresso pelas palavras: “[...] verificarei sua força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa),¹⁶³ e há um meio escolhido para atingi-lo, indicado pela ação que sucede de imediato ao escrito, que é a ação de batalhar com *pokémon*. O pronome possessivo “[...] sua [...]” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa)¹⁶⁴ indica que a força a ser verificada é a da personagem humana comandada pelo jogador.

¹⁶¹ [...] I want to battle soon! Real battles are the best way to become stronger, you know!

¹⁶² I am patrolling. I will check your strenght, too.

¹⁶³ I will check your strenght [...]

¹⁶⁴ [...] your [...]

Imagem 6 - Do escrito à ação da batalha *pokémon*



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011).

Já Marshal, em *Pokémon League*, afirma: “é minha intenção testá-lo – levá-lo ao limite de sua força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁶⁵ Essa afirmação, acompanhada da ação dessa personagem, legitima as batalhas *pokémon* por uma racionalização instrumental por estratégia objetiva: há um objetivo, expresso pelas palavras: “é minha intenção testá-lo” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa);¹⁶⁶ e há um meio escolhido para atingi-lo, não explicitado pela língua escrita, mas pela imagem do cenário, um ringue de batalha, e pela ação que sucede de imediato ao escrito, uma batalha *pokémon*. As

¹⁶⁵ Is is my intention to test you - to take you to the limits of your strenght.

¹⁶⁶ Is is my intention to test you [...]

palavras “[...] levá-lo ao limite de sua força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa)¹⁶⁷ indicam que se trata de um teste de força, enquanto o pronome possessivo “[...] sua [...]” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa)¹⁶⁸ indica que a força a ser testada é a da personagem humana comandada pelo jogador.

Portanto, essas afirmações das personagens *Policeman* Daniel e *Marshal* oferecem um mesmo tipo de legitimação, seja quanto à forma, são racionalizações instrumentais por estratégia objetiva, seja quanto ao conteúdo, tratam de testar ou verificar a força, mas diferem pelo fato de que a ocorrência da primeira não é obrigatória para o texto do jogo, enquanto a ocorrência da segunda é obrigatória.

4.5.5 As batalhas *pokémon* são um meio para se comparar forças de treinadores e de *pokémon*

Deve-se batalhar com *pokémon*, porque isso é um meio ou instrumento para se ver, testar ou comparar quem tem mais ou menos força. Trata-se de uma legitimação de tipo racionalização instrumental por estratégia objetiva. A batalha *pokémon* é apresentada como parte de uma estratégia que tem como objetivo uma ação já moralizada, no caso, de comparar quem é mais ou menos forte. Essa legitimação aparece em afirmações de três personagens: *Lass* Eva, *Cheren* e *Youngster* Wes.

Lass Eva, em *Pinwheel Forest*, afirma o seguinte, antes de enfrentar o jogador em uma batalha *pokémon*: “então, tenhamos uma batalha *pokémon* para ver quem é mais forte!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁶⁹ A preposição “para” relaciona essa batalha à finalidade de “[...] ver quem é mais forte” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁷⁰ O uso que se faz da primeira pessoa do plural indica que esse “[...] quem é mais forte [...]” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa)¹⁷¹ pode ser *Lass* Eva ou a personagem controlada pelo jogador, ou seja, duas personagens humanas, que compartilham a condição de treinadores *pokémon*. Desse modo, legitima-se as batalhas *pokémon* como um meio para os treinadores *pokémon* testarem entre si as próprias forças.

¹⁶⁷ [...] to take you to the limits of your strenght.

¹⁶⁸ [...] your [...]

¹⁶⁹ Then let's have a Pokémon battle to see who is stronger!

¹⁷⁰ [...] see who is stronger [...]

¹⁷¹ [...] who is stronger [...]

Cheren, em *Route 3*, afirma: “nós dois temos a Insígnia Trio, então vejamos qual de nós é mais forte!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa);¹⁷² em *Route 4*: “eu esperava você conseguir a Insígnia Inseto. Agora é hora de ver qual de nós é o treinador mais forte!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa);¹⁷³ e, em *Route 5*: “testemos quem é mais forte – você ou eu! Dessa vez, eu vou vencer” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁷⁴ Todas essas afirmações de Cheren são seguidas de imediato pela ação de se batalhar com *pokémon*. Se se considera em conjunto o que está escrito e a ação que o sucede imediatamente, então se pode concluir que as batalhas *pokémon* são apresentadas como um meio para se atingir o objetivo de ver ou testar quem é mais forte. Além disso, a utilização da primeira pessoa do plural indica que se trata de comparar forças entre personagens humanas, no caso, entre Cheren e a personagem protagonista, controlada pelo jogador. Desse modo, essas três afirmações de Cheren legitimam as batalhas *pokémon* como um meio para os treinadores *pokémon* testarem entre si as próprias forças.

Por fim, *Youngster Wes*, em *Abundant Shrine*, afirma o seguinte, antes de enfrentar o jogador em uma batalha *pokémon*: “comparemos quais *pokémon* são mais fortes!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁷⁵ Após essa afirmação, segue-se de imediato a ação da batalha *pokémon*. A união do escrito com a ação produz uma legitimação de tipo racionalização instrumental por estratégia objetiva, em que as batalhas *pokémon* são apresentadas como um meio para se atingir o objetivo de se comparar a força entre *pokémon*. Essa legitimação se distingue daquelas presentes nas afirmações das personagens *Lass* e *Eva* e Cheren por não se referir à medição de forças entre personagens humanas, mas entre personagens não humanas, os *pokémon*.

Entretanto, apenas a afirmação de Cheren tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.5.6 A racionalização da batalha *pokémon*

Portanto, se se considera apenas o conjunto de atos comunicativos de ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011), conclui-se que as batalhas *pokémon* são legitimadas com referência ao valor da força por racionalizações. Elas são legitimadas como

¹⁷² We both have a Trio Badge, so let's see which us is stronger!

¹⁷³ I've been waiting for you to get the Insect Badge. And now it's time to see which one of us is the stronger Trainer!

¹⁷⁴ Let's test who's stronger - you or me! This time, I'm going to win.

¹⁷⁵ Let's compare whose Pokémon are stronger!

possível fonte de força para treinadores de *pokémon*, um meio para eles testarem sua força e um meio para eles compararem suas forças.

Se se considera também os atos comunicativos não obrigatórios do texto do jogo, então também há estas outras legitimações por racionalização das batalhas *pokémon*, que se fundamentam no valor da força: que essas batalhas resultam em aquisição de força para treinadores e *pokémon*; que elas são o melhor meio para se adquirir a força; e, por fim, que elas são um meio para se comparar as forças de *pokémon*.

As batalhas *pokémon* são racionalizadas com base no valor da força, ou seja, apresenta-se a força como razão que as legitima. Contudo, essa razão é uma realidade distinta da própria ação da batalha: ela é um objetivo, um resultado ou uma experiência individual. Em outras palavras, entre a força e a batalha estabelece-se uma conexão causal, em que a “força” é um efeito separado e distinto da causa “batalha”.

Desse modo, instaura-se uma diferença entre a legitimação das batalhas *pokémon* com base no valor da força e a deslegitimação dessas batalhas pela Equipe Plasma. Com efeito, essas deslegitimações são de tipo abstração moral, ou seja, baseadas em uma realidade que não é tomada como distinta ou separada da ação que é deslegitimada, mas como uma qualidade constitutiva dela e a qual ela pode ser reduzida. A consequência dessa diferença é que os sofrimentos, as dores, as feridas e a relação desigual entre treinadores e *pokémon* são semioticamente apresentados como mais ligados às batalhas *pokémon* (são qualidades delas) que a própria força (que é um efeito delas).

4.6 Por que se deve capturar *pokémon*?

Discute-se agora como o valor da força é acionado, no jogo *Pokémon Black* (2011), para legitimar a prática de capturar *pokémon*. Analisa-se como a força aparece em respostas à seguinte questão: por que se deve capturar *pokémon*?

4.6.1 A captura de *pokémon* é o meio para se batalhar com *pokémon*

Deve-se capturar *pokémon*, porque esse é o meio para se batalhar com *pokémon*. Trata-se de uma legitimação de tipo racionalização instrumental por estratégia objetiva. A captura de *pokémon* é parte de uma estratégia que tem como objetivo uma ação já moralizada, que, no caso, é a batalha com *pokémon*.

Essa legitimação está pressuposta na afirmação do *Backpacker Waylon*, em *Route 4*: “enquanto meus *pokémon* estiverem comigo, posso lutar contra treinadores de todo o mundo” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁷⁶ Isso implica que sem *pokémon* não é possível lutar contra outros treinadores; e para se ter *pokémon* é necessário capturá-los de algum modo. A consequência disso é que o discurso que legitima a batalha *pokémon* também legitima a captura com *pokémon*, uma vez que a batalha pressupõe a captura. Desse modo, o discurso sobre a força que legitima a batalha com *pokémon* também legitima a captura deles. Entretanto, o contrário não ocorre, ou seja, um discurso que legitima a captura de *pokémon* não necessariamente legitima a batalha com *pokémon*, pois a captura não implica necessariamente na batalha.

A afirmação do *Backpacker Waylon* não tem ocorrência necessária no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.6.2 A captura é um dos meios para se realizar o potencial de força dos *pokémon*

Deve-se capturar *pokémon*, porque esse é um dos meios para se levar à realização a força potencial dos *pokémon*. Essa é uma legitimação de tipo racionalização instrumental por estratégia objetiva. Ela está pressuposta em afirmações destas três personagens: Cheren; *School Kid* Marsha; e *Ace Trainer* Tom.

Cheren, em *Wellspring Cave*, afirma o seguinte: “os treinadores trazem para fora a força de seus *pokémon*. Os *pokémon* acreditam em seus treinadores e respondem a isso” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁷⁷ Porém, os treinadores não poderiam trazer para a fora a força de seus *pokémon*, se, antes, não os tivessem capturados. Essa captura, portanto, corresponde a um dos meios necessários para que o treinador possa realizar o objetivo de trazer para fora a força do *pokémon*.

A personagem *School Kid* Marsha, na *Route 3*, afirma: “mesmo que os *pokémon* não tenham sido totalmente treinados, eles podem mostrar o seu potencial dependendo do estilo de seu treinador” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁷⁸ Nessa afirmação, o treino dado pelo treinador e o estilo dele são apresentados como causa de o *pokémon* conseguir mostrar o seu potencial. Em outras palavras, o trabalho do treinador aparece orientado para o objetivo de fazer com que o *pokémon* mostre o seu potencial. Entretanto, esse trabalho

¹⁷⁶ As long as my Pokémon are with me, I can battle Trainers all over the world.

¹⁷⁷ Trainers bring out their Pokémon's strength. Pokémon believe in their Trainers and respond to that.

¹⁷⁸ Even if Pokémon have not been fully trained, they can show their potencial depending on their Trainer's style.

pressupõe a captura do *pokémon*. Portanto, a captura é um dos meios que permitem ao treinador realizar o trabalho de conseguir mostrar o potencial do *pokémon*.

Já a personagem *Ace Trainer Tom*, no ginásio de *Opelucid City*, afirma o seguinte, após ser derrotado pelo jogador: “eu sou um treinador. Eu próprio não preciso ficar forte. Tudo o que tenho que fazer é apoiar os *pokémon* para que eles possam lutar no seu melhor” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁷⁹ Assim, o trabalho do treinador é apresentado como o de apoiar os *pokémon* para que possam lutar no seu melhor. Porém, esse trabalho não poderia ser feito sem a captura do *pokémon*. Logo, essa captura é um meio para que o treinador possa fazer o *pokémon* lutar no melhor dele.

As afirmações das personagens Cheren, *School Kid Marsha* e *Ace Trainer Tom* têm ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.6.3 A captura resulta em aquisição de força para o treinador

A força é representada, em *Pokémon Black* (2011), como resultado de conhecimento. Nesse sentido, o *School Kid Carter*, no ginásio de *Nacrene City*, faz a seguinte afirmação: “eu sou forte, porque passo o dia inteiro ou na leitura de livros ou no treino de *pokémon*” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa);¹⁸⁰ e uma personagem anônima do *Mistralton Cargo Service* afirma: “porque conheço muito sobre *pokémon*, eu posso ser forte!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸¹

A captura de *pokémon* permite ao treinador preencher a *Pokédex* com informações e, desse modo, adquirir mais conhecimento sobre esses seres. A *Professor Juniper*, em *Route 1*, afirma: “as páginas da *Pokédex* atualizam automaticamente sempre que você encontra um *pokémon*! Além disso, ela está configurada para que você obtenha mais informações quando captura um *pokémon*!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸²

Portanto, a captura de *pokémon* resulta em maior conhecimento sobre os *pokémon* e este, por sua vez, resulta em maior força. Desse modo, legitima-se a captura de *pokémon* por uma racionalização instrumental por resultado, em que ela é apresentada de forma positiva pelas consequências de aumentar o conhecimento e a força.

¹⁷⁹ I am a Trainer. I don't have to get strong myself. All I have to do is to support Pokémon so that they can fight at their best.

¹⁸⁰ I am strong because I spend the entire day either reading books or training Pokémon.

¹⁸¹ Because I know a lot about Pokémon, I can be strong!

¹⁸² The Pokédex's pages update automatically whenever you meet a Pokémon! Moreover, it's set up so that you obtain even more information when you catch a Pokémon!

As afirmações do *School Kid* Carter e da *Professor* Juniper têm ocorrência necessária no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.6.4 A captura de *pokémon* resulta em menor probabilidade de derrota do treinador em batalhas

Deve-se capturar *pokémon*, porque isso resulta em uma menor probabilidade de derrota em batalhas. Essa é uma legitimação do tipo racionalização instrumental por resultado. A ação de capturar *pokémon* é justificada pela consequência positiva dela de diminuição da probabilidade de derrota do treinador em batalhas.

Essa legitimação está pressuposta na afirmação de uma personagem anônima, no *Pokémon Center* de *Accumula Town*: “quando você tem mais *pokémon*, é menos provável que você perca nas batalhas [...]” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸³

Como as batalhas são um meio para se testar ou comparar forças, segue-se que a vitória em batalha significa a posse de algum grau de força. Nesse sentido, se a captura diminui a probabilidade de derrotas em batalha, então isso significa que ela, de algum modo, aumenta a força do treinador. Desse modo, a legitimação da captura de *pokémon* pela consequência positiva dela de diminuição da probabilidade de derrota em batalhas pode ser associada ao valor da força.

A afirmação da personagem anônima em questão não tem ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011).

4.6.5 A racionalização da captura de *pokémon*

Portanto, se se considera apenas os atos comunicativos de ocorrência obrigatória no texto de *Pokémon Black* (2011), conclui-se que as capturas de *pokémon* são legitimadas com referência ao valor da força por racionalização, como um dos meios para se realizar o potencial de força dos *pokémon*. Além disso, a combinação de alguns desses atos permite inferir que essas capturas resultam em aquisição de força para o treinador.

Se se considera também os atos comunicativos não obrigatórios do texto do jogo, então elas também são indiretamente legitimadas por racionalizações baseadas no valor força, como meio para se batalhar com *pokémon* e por diminuir a chance de derrota do treinador

¹⁸³ When you have more Pokémon, you're less likely to lose in battles [...]

em batalhas. Com efeito, as batalhas com *pokémon* tem a força como objetivo e resultado e a diminuição da chance de derrota implica em algum aumento de força.

Nessas racionalizações, as razões que legitimam a prática de captura de *pokémon* correspondem a realidades distintas e separadas da própria prática. Já nas abstrações morais, que aparecem em afirmações da Equipe Plasma, as qualidades acionadas para deslegitimá-la são apresentadas como aspectos da própria prática, que não se distinguem nem estão separados dela. Desse modo, sucede com a prática de captura de *pokémon* o mesmo que ocorre com a prática de batalha com *pokémon*, a saber, que as razões que são usadas para legitimá-la são semioticamente apresentadas como menos próximas dela que as qualidades que são acionadas para deslegitimá-la.

4. 7 O tipo de lei moral que fundamenta a busca de força em batalhas

De acordo Van Leeuwen (2008a, p. 21, tradução nossa),¹⁸⁴ o discurso moral compreende “[...] as leis instituídas por Deus, as leis da natureza, as leis da sociedade ou alguma combinação delas”. Nesse sentido, discute-se se há em *Pokémon Black* (2011) elementos textuais que permitem identificar a qual dessas leis vincula-se o discurso moral desse jogo a respeito do valor da força.

A *Ace Trainer* Caroll, em *Twist Mountain*, antes de travar uma batalha com o jogador, expressa: “ter uma batalha *pokémon* é natural. Por que não testamos se isso é verdade?” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸⁵ Feita essa pergunta, segue-se imediatamente a batalha entre ela e o jogador. Terminada a batalha, Caroll afirma: “se meu *pokémon* não espera lutar, deixarei de ser uma treinadora” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸⁶ Como ela não deixou de ser treinadora, então o *pokémon* dela permanece na espera de luta. Desse modo, ela justifica a condição dela de treinadora como resultado do desejo de luta do *pokémon* e esse desejo, por sua vez, seria algo natural, como sugere o contexto, em que se procura testar a veracidade da afirmação de que “ter uma batalha *pokémon* é natural” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸⁷

Portanto, a *Ace Trainer* Caroll tanto declara que as batalhas *pokémon* são algo natural quanto oferece uma explicação do porquê elas são, a saber, o desejo dos *pokémon* por luta. Assim, ela oferece uma legitimação das batalhas *pokémon* do tipo racionalização teórica,

¹⁸⁴ [...] the laws instituted by God, the laws of nature, the laws of society, or some combination thereof.

¹⁸⁵ Having a Pokémon battle is natural. Why don't we test whether that is true?

¹⁸⁶ If my Pokémon don't want to fight, I will quit being a Trainer.

¹⁸⁷ Having a Pokémon battle is natural.

porque a ação de batalhar com *pokémon* é inserida em uma ordem natural, que funciona como uma ordem de valores; e essa inserção não é apenas declarada, mas se oferece uma representação explícita de como ela ocorre.

Se as batalhas *pokémon* são algo natural e a força é um objetivo ou resultado delas, segue-se que a busca da força e o fortalecimento pela batalha também são algo natural. Portanto, em última análise, o discurso moral sobre a força de *Pokémon Black* (2011) fundamenta-se em uma lei natural.

4. 8 Conclusões deste capítulo

Em suma, *Pokémon Black* (2011) oferece uma representação conceitual do valor força variável em quantidade de informações, na medida em que estas são veiculadas por atos comunicativos optativos. Em geral, os elementos que constituem essa representação estão distribuídos em falas curtas, de diferentes personagens, dispersas no espaço digital do jogo e, por conseguinte, no tempo da narrativa. O mesmo pode ser dito das legitimações da captura e da batalha com *pokémon*, baseadas no valor força. Essas legitimações são um aspecto da representação conceitual da força. As relações entre o valor força e as práticas que são legitimadas por ele, representadas em *Pokémon Black* (2011), são de causalidade: as práticas são legitimadas enquanto causa da força. A mensagem central do jogo a respeito da busca da força, que é colocada em evidência nas histórias das personagens Cheren e Bianca, é de que ela é um caminho de realização pessoal e social do indivíduo. No próximo capítulo, parte-se para a segunda etapa do método histórico-discursivo adotado nesta dissertação, ou seja, procura-se rastrear o discurso que subjaz às expressões morais de *Pokémon Black* (2011) referentes ao valor da força.

5 A ANÁLISE DISCURSIVA

Neste capítulo, analisa-se os indícios presentes em *Pokémon Black* (2011) que permitem a identificação e a explicitação de seu discurso moral sobre a força; os efeitos potenciais desse discurso na sociedade; como a posição que é defendida nesta dissertação relaciona-se com outros estudos que trataram de aspectos morais das práticas de captura e batalha com *pokémon*; e a resposta que o texto do jogo oferece aos críticos dessas práticas, que são representados nele pela Equipe Plasma.

5.1 Os indícios do discurso moral sobre a força em *Pokémon Black* (2011)

Procede-se o “rastreamento” do discurso moral sobre a força de *Pokémon Black* (2011). “Rastrear” significa “acompanhar ou perseguir as pistas, os indícios e/ou rastros [...]” (RASTREAR, 2024). Considera-se as oito seguintes pistas, indícios ou rastros: a batalha *pokémon* como representação da batalha, em geral; a representação conceitual da batalha *pokémon* como arte de luta; a representação conceitual do treinador *pokémon* como guerreiro; o destaque dado ao valor força e a representação conceitual dele; a conexão lógica entre as insígnias do treinador e a obediência do *pokémon*; a representação conceitual da relação entre o treinador e aquele que é treinado como voltada para o aperfeiçoamento da arte de luta; a conexão causal entre a batalha e o aprofundamento de laços entre os combatentes; e, por fim, os tipos de atores e de beneficiários da prática da batalha que são representados.

5.1.1 A batalha *pokémon* como representação da batalha, em geral

O primeiro indício a ser considerado para a identificação e para explicitação do discurso moral que legitima as batalhas com *pokémon* é a prática social real a qual essa prática fictícia se refere. Com efeito, segundo Van Leeuwen (2005), todo discurso surge em determinada prática social, de modo que conhecer a prática a qual um discurso se refere é conhecer o que serve de fundamento a esse discurso.

Pode-se estabelecer qual seja essa prática real a qual a batalha com *pokémon* se refere, por meio de um processo de generalização, em que se seleciona o que essa batalha tem de comum com outras práticas e se exclui o que ela tem de particular. A batalha *pokémon* tem em comum com outras práticas a qualidade de “batalha” e tem de particular o fato de que envolve *pokémon*. Assim, ela pode se referir às batalhas, em geral.

A batalha, em sentido próprio e genérico, pode ser definida da seguinte maneira: “qualquer combate; peleja, luta” (BATALHA, 2024).

A batalha *pokémon*, portanto, é uma prática fictícia que pode representar a prática genérica e real de batalha. Posto isso, pode-se concluir que o discurso moral que legitima as batalhas *pokémon* é provavelmente um discurso que surgiu a partir de batalhas reais e com a finalidade de legitimar essas batalhas.

5.1.2 A representação conceitual da batalha *pokémon* como arte de luta

Um indício que converge com o anterior é esta afirmação da personagem Marshal, em *Pokémon League*: “a fim de dominar a arte de luta, eu treino sob o meu mentor, Alder” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸⁸ De fato, nessa afirmação, representa-se explicitamente a batalha *pokémon* como uma “*art of fighting*” (arte de luta).

A palavra “arte” pode significar determinada “reunião das normas, princípios técnicos ou conceitos que são imprescindíveis na realização de alguma coisa [...]” (ARTE, 2024). Nesse sentido, pode-se definir a “arte de luta” como uma reunião de normas, princípios técnicos ou conceitos que são imprescindíveis para a realização de lutas.

Portanto, o discurso moral que legitima as batalhas *pokémon* é provavelmente um discurso que surgiu a partir da prática desse tipo de arte. Esse discurso corresponderia a determinados conceitos e normas morais ligados à luta.

5.1.3 A representação conceitual do treinador *pokémon* como guerreiro

O uso da palavra “*warrior*” (guerreiro), em *Pokémon Black* (2011), é outro indício para a identificação e explicitação do discurso moral que legitima as batalhas com *pokémon* e que converge com os indícios anteriores.

Essa palavra é usada duas vezes, no jogo, para se referir ao treinador *pokémon*. Ela aparece na inscrição de uma estátua, localizada no interior do edifício da *Pokémon League*, na qual se lê o seguinte:

¹⁸⁸ In order to master the art of fighting, I’m training under my mentor, Alder.

Quatro grandes guerreiros formam esta *Liga Pokémon*. Ao sudoeste está um que não teme o tipo fantasma. Ao sudeste está um que canaliza o poder do tipo lutador. A noroeste está um que dominou o tipo sombrio. Ao nordeste está um que conhece a mente do tipo psíquico. Se conseguir derrotar esses quatro guerreiros com sua coragem e sabedoria, você será levado ao topo, onde o espera o mais forte Campeão (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁸⁹

O uso da palavra “guerreiro” insere o treinador *pokémon* em um contexto marcial. O termo marcial está relacionado etimologicamente com Marte, o deus romano da guerra, e é usado para se referir a tudo o que diz respeito à guerra e aos guerreiros (MARCIAL, 2024). Em particular, no contexto do Japão, em que o jogo *Pokémon Black* (2011) foi produzido, essa palavra aproxima o treinador *pokémon* da figura do samurai, uma vez que essa é figura do “[...] guerreiro histórico japonês [...]” (KANNO, 2019, p. 2, tradução nossa);¹⁹⁰ e também pode inseri-lo no contexto do *budô*, do “caminho das artes da guerra” (FARIAS, 2009, p. 47). A Associação Japonesa de Budô define e entende o *budô* como:

[...] uma forma de cultura física japonesa, que tem suas origens na antiga tradição do *bushido* – literalmente, “o caminho do guerreiro”. Os praticantes de *budô* desenvolvem habilidades técnicas marciais, enquanto se esforçam para unificar mente, técnica e corpo; para desenvolver seu caráter, melhorar o seu senso de moralidade e cultivar um comportamento respeitoso e cortês. Assim, o *budô* serve como um caminho para o autoaperfeiçoamento. *Budô*, como um termo geral, refere-se às modernas disciplinas de artes marciais japonesas, compostas por *judô*, *kendô*, *kyudô*, *sumô*, *karate-dô*, *aikidô*, *shorinji kempo*, *naginata* e *jukendo* (THE JAPANESE BUDÔ ASSOCIATION, 2014, tradução nossa).¹⁹¹

A palavra *budô* vem de “*bu*”, que significa “guerra” ou “luta”, e “*dô*”, que significa “caminho” ou “lugar” para atingir a iluminação (FARIAS, 2009). Esse termo foi popularizado no Japão, por volta de 1880, no período Meiji (1868-1912), quando não havia mais samurais, para se referir às práticas de treinamento e luta que procuravam imitar e preservar aquelas praticadas por essa classe guerreira (GOMES, 2008; FARIAS, 2009).

O período Meiji sucedeu ao período Edo (1603-1868) e pôs fim ao domínio da classe guerreira dos samurais sobre o Japão, iniciado no ano de 1304, com o estabelecimento do Xogunato Kamakura. Entende-se por xogunato uma forma de governo desenvolvida no Japão,

¹⁸⁹ Four great warriors form this Pokémon League. To the southwest is one who does not fear the Ghost type. To the southeast is one who channels the power of the Fighting type. To the northwest is one who has mastered the Dark type. To the northeast is one who knows the mind of Psychic type. If you can defeat these warriors with your courage and wisdom, you shall be led to the summit, where the strongest Champion awaits.

¹⁹⁰ [...] Japanese historical warrior [...]

¹⁹¹ [...] a form of Japanese physical culture that has its origins in the ancient tradition of *bushidō* – literally, “the way of the warrior”. Practitioners of *budō* develop technical martial skills while striving to unify of mind, technique and body; to develop their character; to enhance their sense of morality; and to cultivate a respectful and courteous demeanour. Thus, *budō* serves as a path to self-perfection. *Budō* as a general term refers to the modern Japanese martial arts disciplines comprised of *jūdō*, *kendō*, *kyūdō*, *sumō*, *karatedō*, *aikidō*, *shōrinji kempō*, *naginata*, and *jūkendō*.

em que, de modo geral, o poder efetivo era exercido pelo comandante militar supremo, o *xogum*, sob o reconhecimento e a autoridade do Imperador, que detinha um poder simbólico. O período Meiji caracterizou-se pelo fim do xogunato; pela restauração do poder efetivo do Imperador sobre o país; pela influência do Ocidente, sobretudo dos Estados Unidos; e por um processo amplo e intenso de modernização, urbanização e industrialização do Japão (FRÉDERIC, 2002; MIRACLE, 2014).

O nacionalismo foi uma das influências que os japoneses receberam do Ocidente e, nesse sentido, houve uma releitura do passado japonês e a figura histórica do samurai passou a ser associada a ideais elevados, a qualidades extraordinárias e à guarda da tradição; e os modos de ser e agir dele foram tomados como uma expressão de identidade cultural japonesa. Essa representação do samurai, surgida no período Meiji, tem influenciado a cultura popular tanto japonesa quanto ocidental (MIRACLE, 2014).

O *budô*, por um lado, buscou preservar as práticas de treinamento e luta dos samurais, mas, por outro, transformou essas práticas, ao adaptá-las às condições históricas da era Meiji. Entre as transformações operadas nas artes marciais tradicionais, estão as referentes aos atores sociais autorizados a praticá-las e aos propósitos de realização delas. Durante o período Edo, apenas a classe dos samurais estava autorizada a praticar as artes marciais, com o propósito principal de desenvolver técnicas eficientes e letais, para aplicação na guerra; enquanto, no período Meiji, com o *budô*, não há mais restrições de classe para o exercício de artes marciais tradicionais e essas artes passam a ter os propósitos de esporte, de educação e de aperfeiçoamento do ser humano (FARIAS, 2009).

O *budô* foi uma reação à modernização da era Meiji; uma reafirmação ou reelaboração de práticas e ideias associadas ao período Edo, sob a justificativa de conservação da tradição. Ele tem ligações com a antiga ordem feudal do Japão. Sobre os elementos feudais do *budô*, Wiggins (1998, p. 49, tradução nossa)¹⁹² afirmou o seguinte:

Com o fim formal do feudalismo no Japão [ocorrido com o advento da Era Meiji] e sem mais batalhas para serem travadas, muitos samurais começaram a usar suas artes marciais como uma forma de entretenimento. Contudo, eles retiveram uma organização de tipo feudal dentro de suas fileiras. Como resultado, o feudalismo ainda vive no Japão [...]

Nesse sentido, Lowry (2011, p. 119) defendeu que o discurso do *budô* se opõe ao discurso democrático: “o *budo* não é democrático. Suas raízes começam no feudalismo. Não

¹⁹² With the formal end of feudalism in Japan and no more battles to be fought, many samurai began use their martial arts skills as a form of entertainment. However, they retained a feudal-type organization within their ranks. As a result, feudalism still lives in Japan [...]

importa o quanto ele se modernizou, ou quanto ele continuará a evoluir. Se perder o contato com essas raízes [...], não será mais *budo*”.

Do início da era Showa, em 1926, até o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, o *budô* esteve intimamente associado ao nacionalismo e militarismo japoneses (SHUN, 1998). Depois da Segunda Guerra, as autoridades da Ocupação baniram a prática de artes marciais por um período de cinco anos. Em 1950, essa prática começou a ser retomada, mas sob o título de esporte e não de arte marcial. Nos anos 1950, 1970 e 1980, houve um processo de internacionalização das artes marciais e de incorporação delas à cultura popular do Ocidente (EMBAIXADA DO JAPÃO NO BRASIL, 2012; MIRACLE, 2014).

Portanto, o uso da palavra “guerreiro” para se referir ao treinador *pokémon* é um recurso para a produção de uma representação conceitual desse ator fictício. Ele faz com que o treinador *pokémon* que trava uma batalha *pokémon* possa representar o guerreiro genérico e real que trava uma batalha genérica e real. No contexto do Japão, esse uso também aproxima esse ator fictício de representações socialmente compartilhadas do samurai e, desse modo, pode ser um indício de que o discurso moral que legitima as batalhas com *pokémon* é provavelmente um discurso moral marcial ligado ao *budô*.

5.1.4 O destaque dado ao valor da força e a representação conceitual dele

Tomados em conjunto, o destaque dado à força e a representação conceitual dela, no jogo *Pokémon Black* (2011), são mais um indício para a identificação e explicitação do discurso moral que legitima as batalhas com *pokémon* e que converge com os indícios que foram apresentados anteriormente.

A força é destacada, em *Pokémon Black* (2011), como objetivo da Liga *Pokémon*, conforme indica a personagem que guarda a entrada do local em que essa liga acontece: “a Liga *Pokémon* é o lugar onde você tanto procura a força quanto a expressa. A forma de expressá-la é simples... Você apenas tem que vencer a Elite dos Quatro e o Campeão!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).¹⁹³

Além disso, ela é destacada na história de Cheren, que “[...] persegue o ideal da força” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa),¹⁹⁴ na qual é mostrada como o poder de crescer, de melhorar-se e de realizar algo pelo bem dos outros, em momentos de adversidade.

¹⁹³ The Pokémon League is a place where you both pursue strength and express it. The way to express it is simple... You just have to beat the Elite Four and the Champion!

¹⁹⁴ Cheren is pursuing the ideal of strenght.

Também na história de Bianca, na qual é apresentada como responsável por possibilitar àquele que a possui a defesa de si e de outros.

A força é um valor explicitamente acionado para a legitimação de batalhas *pokémon*. Essas batalhas são legitimadas por serem potenciais fonte de força, por terem como resultado a aquisição dela, por serem o melhor meio para adquiri-la, por serem um meio de testá-la e um meio de compará-la. Ela é um valor também acionado, direta ou indiretamente, para a legitimação da prática de captura de *pokémon*. Com efeito, essa captura é legitimada por ser um meio para realizar o potencial de força de *pokémon* e também por ser um meio para treinadores e *pokémon* aumentarem a própria força.

A força, em *Pokémon Black* (2011), é representada como uma realidade que envolve as dimensões física e espiritual; que compreende uma dada determinação de ser forte, crescer e melhorar-se; que é resultado tanto do conhecimento quanto do treino; que é sempre passível de aperfeiçoamento; e que possibilita o progresso na vida e em jornadas e também o controle sobre o próprio poder e emoções.

A importância atribuída à força e o modo como ela é representada em *Pokémon Black* (2011) convergem com o discurso do *budô* sobre esse valor.

Lafcádio Hearn, em *A japanese miscellany* (1901), apresentou a história popular japonesa de Umetsu Chubei, um samurai, ao qual uma divindade xintoísta recorreu em busca da “[...] ajuda de sua força e coragem” (HEARN, 1906, p. 59, tradução nossa)¹⁹⁵ e recompensou com uma “[...] grande força [...]” (HEARN, 1906, p. 60, tradução nossa),¹⁹⁶ uma vez que, como ela explicou: “nenhum presente pode ser mais útil para um samurai corajoso do que a força [...]” (HEARN, 1906, p. 60, tradução nossa).¹⁹⁷

A força, tanto na dimensão física quanto na espiritual, era fundamental para o samurai. A dimensão física da força era requerida pela prática social a qual o samurai estava ligado:

Quando pensamos sobre o *bushi* [ou seja, sobre o guerreiro] ideal, ele, em primeiro lugar, deve ser forte. Como um *bushi* luta, se ele for fraco, ele é inútil. Não importa o quê, um *bushi* tem que ser forte. É o sentido real de força, não uma conversa que soa bem. Em suma, um *bushi*, de fato, luta corpo a corpo, cruza espadas e tenta derrotar seu oponente coberto de lama e sangue. Não é a força imaginada na mente ou a força mental, mas a força física para derrubar um oponente. Nesse sentido, a *bushido* [ou seja, o caminho do guerreiro] é o pensamento, que não pode ser seguido por aqueles que não lutam (KANO, 2019, p. 8, tradução nossa).¹⁹⁸

¹⁹⁵ [...] the help of your strength and courage.

¹⁹⁶ [...] great strength [...]

¹⁹⁷ To a brave samurai no gift can be more serviceable than strength [...]

¹⁹⁸ When we think about the ideal *bushi*, he must be strong in the first place. As a *bushi* fights, it is pointless if he is weak. No matter what, a *bushi* has to be strong. It is the real sense of strength, not fine-sounding talk. In short, a *bushi* actually fights hand to hand, crosses swords, and tries to defeat his opponent covered with mud

Embora a dimensão física da força fosse uma condição necessária para que o samurai realizasse sua função social, ela não era suficiente. A essa dimensão foi preciso acrescentar uma dimensão espiritual:

No mundo do *bushi* [ou seja, do guerreiro], todos passam pelo treinamento físico e aprendem as artes militares. Portanto, levanta-se uma questão de como alguém pode estar um passo à frente dos outros. A resposta do *bushi* a essa questão é algo relacionado à mentalidade, ao espírito ou à virtude. Além da habilidade física e do conhecimento, um *bushi* valoriza o poder total integrado com a força mental [...]. Pode-se dizer que o *bushi* descobriu que o elemento mais importante do poder total não é apenas a força muscular ou a tática, mas a qualidade do eu interior (KANO, 2019, p. 11, tradução nossa).¹⁹⁹

Kanno (2019, p. 15, tradução nossa)²⁰⁰ também afirmou “[...] que o pensamento de que ‘a bondade e a força são uma unidade’ é a essência do *bushido*”. Essa integração entre bondade e força em uma unidade é expressa nas fórmulas: “[...] ‘sem força ninguém pode ser bom’ [...]” (KANNO, 2019, p. 1, tradução nossa),²⁰¹ e sem bondade ninguém pode ser forte. Quando se deseja fazer qualquer tipo de bem, precisa-se de força para agir de acordo com o desejado. “A força é assim uma virtude” (KANNO, 2019, p. 3, tradução nossa).²⁰² Por isso, o valor da força é fundamental não apenas para as práticas marciais, mas também para o agir humano em geral (KANNO, 2019).

Portanto, o discurso do *bushido* teve origem no interior de uma classe guerreira, autorizada a práticas de violência, que demandam a força, tanto física quanto espiritual. Depois que a classe dos samurais deixou de existir, outros atores sociais reelaboraram o discurso do *bushido* e originou-se o discurso moderno do *budô*. Esse novo discurso, entretanto, continuou ligado a práticas autorizadas de violência – uma vez que “[...] a violência e o conflito [...] realmente existem no coração de qualquer arte de luta [...]” (LOWRY, 2011, p. 176) – e ao valor da força.

Suino (2007) situou a força entre as virtudes do *budô* e descreveu a prática do *budô* como uma prática de desenvolver a força. De acordo com esse autor, pode-se distinguir três tipos de força, ligados entre si:

and blood. It is not the strength imagined in mind or mental strength, but physical strength to knock an opponent down. In this sense, *Bushidō* is the thought, which cannot be followed by those who do not fight.

¹⁹⁹ In the world of *bushi*, anyone go through the physical training and learn military arts. Therefore, a question of how one can be one step ahead of others is raised. The answer of *bushi* to this question is something related to mentality, spirit, or virtue. In addition to physical ability and knowledge, a *bushi* values the total power integrated with mental strength [...]. It can be said that bushi discovered that what is the most important element of the total power is not just muscular strength or tactics but the quality of ones inner self.

²⁰⁰ [...] that the thought of “kindness and strength is one” is the essence of *Bushidō*.

²⁰¹ [...] “without strength, one cannot be kind” [...]

²⁰² Strength is such a virtue.

Há três tipos principais de força, no *budô*: força física, força na técnica e força de caráter. O poder do corpo é o tipo mais básico, pois é o mais fácil de desenvolver e todos nós temos alguma força para começar. A técnica é mais difícil de desenvolver, porque envolve a superação de respostas naturais e, através do treino, a substituição delas por respostas pensadas. A força de caráter é a mais importante dessas três qualidades e o *budô* se baseia na ideia de que o caminho para melhorar o caráter é, sobretudo, através do trabalho duro nas outras duas áreas (SUINO, 2007, p. 55-56, tradução nossa).²⁰³

Essa ligação entre esses três tipos de forças, de modo que o desenvolvimento da força física e técnica também traz consigo um desenvolvimento da força de caráter, é uma expressão desta proposta do discurso do *budô* de “[...] unificar mente, técnica e corpo [...]” (THE JAPANESE BUDÔ ASSOCIATION, 2014, tradução nossa).²⁰⁴

As dificuldades do treino físico e técnico e as frustrações que dele decorrem levam o artista marcial a desenvolver qualidades mentais, como, por exemplo, o autoconhecimento, a humildade, a perseverança, a resistência às diferentes situações desagradáveis e a superação (SUINO, 2007; KANNO, 2019).

A integração entre bondade e força que Kanno (2019) identificou no *bushido* também foi identificada por Suino (2007, p. 57, tradução nossa)²⁰⁵ em relação ao *budô*: “[...] a ação correta requer uma vontade forte. A força nesta área [do caráter] é valiosa, tanto para nós quanto para a sociedade, porque ela nos permite prosseguir em nossas boas intenções”. Essa afirmação coincide com a fórmula apresentada por Kanno (2019, p. 1, tradução nossa):²⁰⁶ “[...] ‘sem força ninguém pode ser bom’ [...]”.

Kanno (2019) também explicou que a busca da força, no contexto do samurai, era um processo sem fim, porque era preciso estar sempre à frente de um adversário que se esforçava por melhorar cada vez mais: “[...] no caso do *bushi* [do guerreiro], mesmo que o jogo acabe, o próximo jogo virá. Uma pessoa derrotada lembra-se do seu engano; portanto, ele toma cuidado para não ser enganado novamente. Isto continua sem fim, que é o mundo do *bushi*” (KANNO, 2019, p. 9, tradução nossa).²⁰⁷

²⁰³ There are three major types of strength in budo: physical strenght, strenght in technique, and strength of character. The power of the body is the most basic type, since it is the easiest to develop and all of us have some strength to begin with. Technique is more difficult to develop because it involves overcoming natural responses and, trough training, replacing them with reasoned ones. Strength of character is the most important of these tree qualities, and budo is based on the idea that the way to improve character is mainly through hard work in the other two areas.

²⁰⁴ [...] unify of mind, technique and body [...]

²⁰⁵ [...] right action requires a strong will. Strenght in this area is valuable, both to us and to society, because it allows us to follow through on our good intentions.

²⁰⁶ [...] “without strength, one cannot be kind” [...]

²⁰⁷ [...] in the case of *bushi*, even if a game is over, the next game will come. A person who is defeated remembers your deceit; thus, he is careful not to be tricked again. This continues without end, which is the world of *bushi*.

Portanto, o discurso de *Pokémon Black* (2011) sobre a força e o do *budô* sobre ela coincidem na afirmação de que esse valor é um dos mais importantes; que ele envolve uma dimensão física e outra espiritual; que ele está ligada ao poder de fazer o bem aos outros; que ele é resultado do treino; que ele é sempre passível de aperfeiçoamento; e que ele pode ser acionado para a legitimação de práticas de batalha. Desse modo, provavelmente há uma relação de identidade entre esses dois discursos.

5.1.5 A conexão lógica entre as insígnias do treinador e a obediência do *pokémon*

Aos indícios anteriores para a identificação e explicitação do discurso moral que legitima as batalhas com *pokémon*, soma-se a conexão lógica, em *Pokémon Black* (2011), entre as insígnias do treinador e a obediência do *pokémon*. Essa conexão lógica é estabelecida por um recurso semiótico da escrita, que é o uso de expressões condicionais, e por outro recurso semiótico próprio de jogos, as regras.

A autoridade sobre o *pokémon* é consequência da posse de determinadas insígnias, que são dadas pelos líderes de ginásio *pokémon* àqueles que os derrotam. Nesse sentido, o líder do primeiro ginásio, após ser derrotado pelo jogador, afirma: “se você tem uma insígnia, *pokémon*, inclusive *pokémon* trocados até o nível 20, vão obedecê-lo sem questionar” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁰⁸ Por sua vez, o líder do segundo ginásio, afirma: “se você tem duas insígnias, *pokémon* trocados até o nível 30 vão obedecê-lo” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁰⁹ Também o líder do terceiro: “se você tem três insígnias, *pokémon* até o nível 40 vão obedecê-lo, inclusive *pokémon* trocados” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²¹⁰ Afirmações semelhantes se repetem após o jogador derrotar os líderes do quarto, quinto, sexto e sétimo ginásios. Por fim, o líder do oitavo ginásio, após ser derrotado, afirma: “bem, agora, você obteve todas as insígnias de ginásio em Unova. Agora, todos os *pokémon* seguirão obedientemente seus comandos” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²¹¹

Nessas citações, o uso de expressões do tipo “se..., então...” é um recurso semiótico da escrita que estabelece uma relação lógica condicional, em que a obediência dos *pokémon* é apresentada como resultado da posse de insígnias. Isso que é significado pela escrita converge

²⁰⁸ If you have one Badge, Pokémon, including traded Pokémon up to Lv. 20, will obey you without question.

²⁰⁹ If you have two Badges, traded Pokémon up to Lv. 30 will obey you.

²¹⁰ If you have three Badges, Pokémon up to Lv. 40 will obey you, including traded Pokémon.

²¹¹ Well, now, You've obtained all of the Gym Badges in Unova. Now, all Pokémon will obediently follow your commands.

com o que é significado pelo funcionamento do jogo, pelas respostas que o jogo dá aos usuários que não observam as regras inscritas no software.

Se o jogador não observa a regra do jogo e põe em batalha um *pokémon* de nível superior ao que o sistema de insígnias permite, então o *pokémon* poderá desobedecê-lo e torna-se empecilho para a vitória. A desobediência do *pokémon* ocorre da seguinte forma: durante a batalha, diante do comando do treinador, ele pode responder com os atos de vaguear, dar as costas, fingir não notar o treinador ou de começar a tirar uma soneca (POKÉMON BLACK, 2011).

Como as batalhas *pokémon* são um teste de força, segue-se que as insígnias são um tipo de prova da força de quem a conquistou. Nesse sentido, pode-se afirmar que a autoridade sobre o *pokémon* é consequência da prova de força dada pelo treinador. Além disso, Cilan, que é um dos líderes do ginásio de *Striaton City*, afirma: “as insígnias de ginásio são uma prova das habilidades do treinador” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²¹² Assim, também se pode afirmar que a autoridade sobre o *pokémon* é consequência da prova de habilidade dada pelo treinador.

O sistema de insígnias converge com a ideia do *budô* de sistema de graduações. As graduações são um sinal tangível que funciona como um tipo de licença para demonstrar que quem a recebeu adquiriu certa maestria em uma arte marcial. As faixas, por exemplo, são um tipo de graduação do *judô* (LOWRY, 2011). “Todos os *budo* modernos incorporaram as graduações logo que surgiram como artes específicas [...]” (LOWRY, 2011, p. 57).

Assim, a obediência dos *pokémon* pode ser interpretada como consequência da graduação do treinador, ou seja, do grau de força e habilidade dele. O respeito às graduações, por sua vez, tem razão de ser no tipo relação que há entre o treinador de determinada arte e aquele que é treinado por ele nessa arte.

5.1.6 A representação conceitual da relação entre o treinador e aquele que é treinado como voltada para o aperfeiçoamento da arte de luta

O tipo de relação entre o treinador e aquele que é treinado por ele é um indício para a identificação e explicitação do discurso moral que legitima a prática de batalha com *pokémon* e também a explicação do porquê os *pokémon* respeitam as insígnias.

²¹² Gym Badges are a proof of a Trainer's abilities.

Em *Pokémon Black* (2011), tanto o papel de treinador quanto o de quem é treinado pode ser realizado por personagens humanas e não humanas.

O *Ace Trainer* Tom, no ginásio de *Opelucid City*, afirma sobre a relação de um treinador humano que treina um não humano: “sou um treinador. Eu próprio não preciso ficar forte. Tudo o que tenho que fazer é apoiar os *pokémon* para que possam lutar no seu melhor” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²¹³

Já Marshal, na *Pokémon League*, afirma sobre a relação de um treinador humano que treina outro humano: “a fim de dominar a arte de luta, eu treino sob o meu mentor, Alder” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²¹⁴

Por fim, a personagem *Ace Trainer* Beverly, que se encontra na *Challenger's Cave*, menciona a relação de um treinador não humano que treina outro ator que também não é humano: “na história que conheço, o *pokémon* lendário treinava seu *pokémon* estudante” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²¹⁵

Desse modo, o treinador é representado como superior àquele que ele treina quanto ao domínio da arte de luta. Ele tem o domínio dessa arte e desenvolveu a força e, por isso, encontra-se em condições de exercer o papel de “mentor” e, enquanto tal, “apoiar” os que estão sob o treinamento dele, para que lutem melhor. Já aquele que é treinado é representado como “estudante”, que ainda não luta no melhor que pode e que precisa tanto ficar forte quanto dominar a arte de luta. Portanto, a relação entre o treinador e aquele que é treinado por ele é representada como uma relação de ensino e aprendizagem da arte de luta e que tem como finalidade aperfeiçoar a arte de luta do aprendiz.

Soma-se a isso o fato de os vilões do jogo criticarem negativamente essa relação, como contrária ao valor da igualdade, uma vez que nela “os *pokémon* estão sujeitos aos comandos egoístas dos treinadores” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²¹⁶ Essa crítica constitui um indício da relação hierárquica e desigual que é estabelecida entre o treinador e aquele que é treinado por ele.

No discurso moral do *budô*, os praticantes de uma arte marcial estão inseridos em uma hierarquia. Segundo a posição ocupada nessa hierarquia, espera-se do artista marcial determinada conduta em relação aos seus superiores, iguais e inferiores e que tem como principal objetivo o progresso de todos no *budô* (SUINO, 2007; LOWRY, 2011). Esse

²¹³ I'm a Trainer. I don't have to get strong myself. All I have to do is to support Pokémon so that they can fight at their best.

²¹⁴ In order to master the art of fighting, I'm training under my mentor, Alder.

²¹⁵ In the story I know the legendary Pokémon was training its student Pokémon.

²¹⁶ Pokémon are subject to the selfish commands of Trainers...

objetivo comum torna todos os participantes da arte marcial “[...] parceiros de treinamento” (SUINO, 2007, p. 74, tradução nossa).²¹⁷

Espera-se que os superiores apoiem os que estão abaixo deles, para que estes últimos tenham sucesso e melhorem na prática do *budô*. Espera-se que os inferiores sejam leais, obedientes e disciplinados em relação aos superiores. A lealdade, obediência e disciplina dos inferiores em relação aos superiores são baseadas, de início, na fé, depois, nas experiências gratificantes obtidas durante o processo de treinamento (SUINO, 2007; LOWRY, 2011). Entretanto, essas disposições dos inferiores podem ser perdidas, se os superiores demonstram “[...] fraqueza em seu comportamento [...]” (SUINO, 2007, p. 75, tradução nossa).²¹⁸ A força, portanto, é uma condição necessária para que a hierarquia do *budô* se mantenha e os superiores conservem sua autoridade.

A fé, mencionada por Suino (2007), converge com a fé que Pisk (2015) identificou como necessária para o estabelecimento e conservação da relação entre treinadores e atletas, no esporte: “os atletas acreditam que seu treinador ou técnico é quem pode ajudá-los em seu caminho. Se eles pararem de acreditar – e perderem a confiança – em seu treinador, então é hora de mudá-lo” (PISK, 2017, p. 149, tradução nossa).²¹⁹ De fato, o treinador ou técnico de um esporte de luta que demonstra fraqueza se revela como uma pessoa que não pode realmente ajudar os atletas em seu caminho.

Nesse sentido, em *Pokémon Black* (2011, tradução nossa),²²⁰ Cheren afirma, em *Wellspring Cave*: “os treinadores trazem para fora a força de seus *pokémon*. Os *pokémon* acreditam em seus treinadores e respondem a isso”.

Portanto, os discursos de *Pokémon* e do *budô* convergem na apresentação da relação entre o treinador e aquele que é treinado por ele como uma relação hierárquica e baseada na força do treinador, na fé daquele que é treinado e no objetivo de levar este último ao aperfeiçoamento da arte de luta.

²¹⁷ [...] training partners.

²¹⁸ [...] weakness in their comportment

²¹⁹ Athletes believes that their trainer or coach is the one who can help them on their way. If they stop believing – and lose confidence – in their trainer, then it is time to change them.

²²⁰ Trainers bring out their Pokémon’s strength. Pokémon believe in their Trainers and respond to that.

5.1.7 A conexão causal entre a batalha e o aprofundamento de laços entre os combatentes

Attebery (2015, p. 70, tradução nossa)²²¹ considerou como “[...] inexplicável [...]”, em *Pokémon Black* (2011), a descrição das batalhas como uma forma de aprofundar os laços entre os seres humanos e os *pokémon*. Nesse sentido, essa relação se apresenta como um indício privilegiado para a identificação e a explicitação do discurso moral acionado para a legitimação de batalhas com *pokémon*. Com efeito, o termo “inexplicável” indica que não há, de modo absoluto ou relativo – relativo, no caso, aos conhecimentos de Attebery (2015) –, discurso que explique essa relação. Nesse sentido, se há discursos que explicam essa relação, pode-se supor que eles não sejam muitos nem comuns.

No mundo fictício de *Pokémon*, a maior parte das batalhas não se dá contra vilões. Com efeito, as batalhas *pokémon* são interações sociais estimadas e habituais desse mundo, como exemplifica a seguinte expressão da personagem Bianca, em *Castelia City*, que é dirigida ao jogador: “você poderia me fazer um favor? Tenhamos uma batalha *pokémon*!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²²²

Em *Pokémon Black* (2011), as batalhas *pokémon* são explicitamente legitimadas por levarem ao aprofundamento de laços entre as pessoas e os *pokémon* e à cultivação de amizade entre os treinadores. De fato, de acordo com a *Professor Juniper*, na introdução do jogo: “fazer os *pokémon* batalharem entre si é particularmente popular e aprofunda os laços entre as pessoas e os *pokémon*” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²²³ A conjunção “e” é um recurso da escrita que pode significar uma relação de consequência e, desse modo, estabelecer a conexão causal do aprofundamento de laços entre as pessoas e os *pokémon* como consequência da ação de fazer os *pokémon* batalharem entre si.

Já a personagem *Pokémon Ranger Chloris*, em *Moor of Icirrus*, afirma o seguinte, antes de batalhar: “os treinadores *pokémon* cultivam a amizade em suas batalhas!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²²⁴ A união entre o que é significado pela escrita e a ação que lhe sucede de imediato, que é a batalha *pokémon*, produz a conexão causal entre esse tipo de batalha e o cultivo de amizade. A batalha é apresentada como causa que produz o efeito do cultivo de amizade entre os treinadores.

²²¹ [...] unexplained [...]

²²² Could you do me a favor? Let's have a Pokémon battle!

²²³ Having Pokémon battle one another is particularly popular, and it deepens the bounds between people and Pokémon.

²²⁴ Pokémon Trainers nurture friendship with their battles!

No contexto do *budô*, o oponente em uma luta não é necessariamente um inimigo, mas um parceiro de prática marcial, “[...] que age no papel de antagonista como parte do processo de treinamento” (LOWRY, 2011, p. 181). Nesse sentido, os participantes da luta contribuem positivamente para o desenvolvimento do outro. Isso faz gerar um reconhecimento de um artista marcial para com o outro, na medida em que ele percebe que o seu progresso atual não poderia ter sido alcançado sem os seus superiores e parceiros de treinamento (SUINO, 2007). Desse modo, aqueles que treinam juntos podem e tendem a desenvolver um relacionamento mais pessoal entre si (LOWRY, 2011).

Desse modo, há uma convergência entre o discurso de *Pokémon* e o discurso do *budô*. Com efeito, em ambos os discursos, as lutas podem levar ao aprofundamento de laços e ao cultivo de amizade entre os seus participantes, em razão da relação hierárquica em que se encontram e dos objetivos comuns que compartilham nela. O discurso do *budô*, portanto, explica o que Attebery (2015) considerou inexplicável.

5.1.8 Os tipos de atores e de beneficiários representados

Os indícios apresentados até aqui indicam que há uma convergência entre o discurso de *Pokémon Black* (2011) e o discurso do *budô*. Mas, em *Pokémon Black* (2011), as batalhas *pokémon* são definidas pela combinação de atores e beneficiários humanos e não humanos. Ora, isso parece não convergir com a prática do *budô*. Com efeito, as práticas de *budô* parecem ter apenas um tipo de ator e beneficiário: os seres humanos.

Quanto a essa dificuldade, responde-se que as artes marciais, no contexto do Japão, também têm envolvido atores e beneficiários que não são humanos, como seres divinos, animais e espíritos de falecidos. Nesse sentido, não há oposição, mas convergência entre os tipos de atores ou beneficiários humanos e não humanos que aparecem em *Pokémon Black* (2011) e os tipos que aparecem no discurso do *budô*. Na realidade, esses tipos de atores e beneficiários são outro indício que permite aproximar esses dois discursos.

A seguir, demonstra-se como seres divinos, animais e espíritos de falecidos foram associados ao discurso de artes marciais, no Japão.

5.1.8.1 A conexão causal entre a batalha e a amizade e união com o divino

Em *Pokémon Black* (2011), alguns *pokémon* aparecem explicitamente reverenciados como deuses. A personagem Ghetsis, principal vilão do jogo, afirma, em referência aos *pokémon Reshiram* e *Zekrom*: “um *pokémon*, mesmo que seja reverenciado como uma divindade, ainda é apenas um *pokémon*” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²²⁵ *Reshiram* e *Zekrom* são apresentados no jogo como os *pokémon* que criaram a região de Unova e têm o poder de destruí-la.

Além deles, há *Landorus*, um *pokémon* que é reverenciado em *Abundant Shrine*, um templo cuja arquitetura converge com a de alguns templos xintoístas. Uma personagem idosa, anônima, no interior de uma casa, localizada nas terras ao redor desse templo, afirma sobre o *pokémon* em questão:

É o Grande Landorus que protege esta terra. Com a ajuda dele, nós temos a garantia de um solo rico e de uma colheita próspera. Você deve visitar o pequeno santuário do Grande Landorus e prestar-lhe seus respeitos (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²²⁶

Imagem 7 - O *Abundant Shrine*, em *Pokémon Black* (2011), e o desenho de um tipo arquitetônico de santuário xintoísta



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011); e desenho extraído de PICKEN, 1994, p. 144.

²²⁵ A Pokémon, even if it's revered as a deity, is still just a Pokémon.

²²⁶ It is the Great Landorus that protects this land. With his help, we are assured of rich soil and a prosperous harvest. You should visit Great Landorus's little shrine and pay your respects.

As manifestações de *Reshiram* e de *Landorus* são acompanhadas de batalha. Em *N'Castle*, *Reshiram* se manifesta para a personagem protagonista, comandada pelo jogador. A personagem N, que tem a capacidade de entender a língua dos *pokémon*, traduz para a personagem protagonista o que *Reshiram* diz a ela: “eu quero lutar com você. Tente me tornar seu amigo e aliado” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²²⁷ Então, N explica à personagem protagonista: “ele [*Reshiram*] planeja testar você para ver se você está realmente em busca da verdade” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²²⁸ Após outros comentários da personagem N, o jogador é obrigado a batalhar com *Reshiram* e capturá-lo. Desse modo, essa batalha é apresentada como uma consequência do desejo da divindade de provar um ser humano e – caso este passe no teste – de unir-se a ele. Essa conexão causal é estabelecida pela união do que é significado pela escrita com o que é significado pelas ações.

Imagem 8 - O *pokémon Reshiram* se manifesta à personagem protagonista



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011).

A relação entre a batalha e o divino também aparece no *budô*. Segundo a obra *Kojiki* (Registro de Fatos Antigos), escrita no século VIII d.C, houve um teste de força entre os deuses Takemikazuchi e Takeminakata que decidiu o controle das ilhas japonesas e também o futuro da linhagem imperial do Japão em favor dos descendentes da deusa Amaterasu. Esse teste de força foi interpretado por alguns como a primeira de todas as lutas de *sumô* (ASHKENAZI, 2003; LIGHT; KINNAIRD, 2002).

²²⁷ I want to battle with you. Try to make me your friend and ally.

²²⁸ It plans to test you to see if you are really pursuing truth.

A Organização de Turismo de San'in – uma organização japonesa para a promoção do turismo local –, informa no site dela que:

As origens do sumô vêm de um festival onde humanos e deuses competiam em uma competição de força, empurrando-se uns contra os outros. Até a Idade Média, durante esse evento, as pessoas competiam em competições de sumô para determinar o vencedor. Então, essa pessoa competiria com os deuses em uma competição de força. Naquela época, como o adversário era um deus e, portanto, invisível, a disputa era encerrada com uma atuação onde a pessoa sempre perdia. Durante o Período Edo, com a chegada de um lutador de sumô que continuava vencendo ano após ano, um novo status de “*yokozuna*” foi estabelecido, e ele foi elevado a uma posição ao lado dos deuses. [...] se um lutador atingir o status de *yokozuna*, a menos que decida por conta própria se aposentar do sumô, ele nunca perderá o posto de *yokozuna* (SAN'IN, 2024, tradução nossa).²²⁹

Yokozuna (横綱) é o nome dado atualmente aos campeões de sumô. O termo *yokozuna* significa, em seu sentido etimológico, “corda horizontal”; pois *yoko* significa “horizontal” e *zuna* “corda”. No sumô, trata-se de uma grande corda talismã, que envolve o corpo do campeão e indica que ele foi posto ao lado dos deuses e tornou-se um deus da força (KISIMOTO, 2009; SAN'IN, 2024). Segundo Meyer (2020, p. 79, tradução nossa),²³⁰ os “*yokozuna* são, portanto, recipientes para seres divinos (kami 神)”.

A história popular japonesa relativa ao samurai Umetsu Chubei, registrada por Lafcádio Hearn, em *A japanese miscellany* (1901), apresenta a força do ser humano como algo que agrada a divindade e pode levá-la a manifestar-se a ele. Nessa história, com efeito, atribui-se a divindade estas palavras:

“Bom senhor Umetsu,” disse ela, “o senhor não sabe quão grande favor você me prestou. Eu sou a *Ujigami* [ou seja, uma divindade tutelar xintoísta] deste lugar. Esta noite, uma de minhas *Ujiho* sentiu as dores do parto e orou por minha ajuda. Mas o trabalho de parto provou ser muito difícil; e logo vi que apenas com meu próprio poder talvez não fosse capaz de salvá-la: – por isso, busquei a ajuda de sua força e coragem. [...]” (HEARN, 1906, p. 59, tradução nossa).²³¹

²²⁹ The origins of sumo are from a festival event where humans and the gods competed in a contest of strength, pushing back at each other. Until the Middle Ages, during this event people would compete in sumo contests to determine a winner. That person would then compete with the gods in a contest of strength. At that time, because the opponent was a god and therefore invisible, the contest was brought to an end with a performance where the person would always lose. During the Edo Period, with the arrival of a sumo wrestler who kept winning year after year, a new status of “*yokozuna*” was established, and he was raised up to a position on the side of the gods. [...] one a wrestler reaches *yokozuna* status, unless he decides on his own to retire from sumo, he will never lose the rank of *yokozuna*. This is because as a person with the status of being on the side of the gods, no other person can make that decision.

²³⁰ *Yokozuna* are therefore vessels for divine beings (kami 神).

²³¹ “Kind Sir Umétsu,” she said, “you do not know how great a service you have done me. I am the *Ujigami* of this place; and to night one of my *Ujiho* found herself in the pains of childbirth, and prayed to me for aid. But the labor proved to be very difficult; and I soon saw that, by my own power alone, I might not be able to save her: – therefore I sought for the help of your strength and courage. [...]”

Picken (1994, p. 178, tradução nossa)²³² afirmou que as artes marciais, no Japão, “[...] também são realizadas para o entretenimento dos *kami*”, ou seja, de seres divinos. Inclusive, em um canal do *Youtube*, chamado *Let’s ask Seki Sensei | Online Katana Lessons* – que é o canal oficial em inglês de Seki Nobuhide, um mestre de *Kobudo Asayama Ichiden Ryu* –, há o vídeo *Why perform budo for gods?* (Por que praticar *budô* para os deuses?), no qual se explica o seguinte a respeito da relação entre a batalha e o divino:

Você pode ter visto performances de *katana* realizadas em santuários xintoístas, que são chamadas de *Hounou-Enbu* (奉納演武) (demonstrações dedicatórias). Mas, por que fazemos isso? Você dedica as habilidades que desenvolveu durante seu treinamento aos deuses, nos santuários. E você ora por melhorias futuras. É um ritual xintoísta. Para simplificar, é o mesmo que visitar um santuário para orar. O xintoísmo é uma religião politeísta que acredita que os deuses residem em todas as coisas. É um ensinamento para ser grato por tudo. Portanto, no *Budô* japonês, acreditamos que é graças aos deuses que podemos praticar o nosso treino diário com boa saúde, por isso mostramos regularmente o progresso do nosso treino em santuários. Acreditamos que esta é uma grande diferença entre o *Budô* japonês e as artes marciais (LET’S ASK SEKI SENSEI | ONLINE KATANA LESSONS, 2023, tradução nossa).²³³

Portanto, a conexão causal entre a prática marcial e o divino, em que a batalha é causa de amizade com os seres divinos ou de união com eles, é um indício que permite relacionar o discurso de *pokémon* com o discurso do *budô*. Com efeito, esses dois discursos admitem esse tipo de relação.

5.1.8.2 As lutas de animais na história do Japão

Na história do Japão, as lutas de animais tiveram e têm tido as funções sociais de entretenimento, de educação marcial ou de culto religioso. Essas lutas têm uma longa duração histórica e permanecem até o presente, embora não sejam tão populares quanto no passado. Discute-se a seguir as lutas de *mushi*, de cães, de touros e de galo.

²³² [...] are also staged for the entertainment of the *kami*.

²³³ You might have seen katana performances done at Shinto shrines, which are called “奉納演武 Hounou-Enbu (dedicatory demonstrations)” But why do we do this? You dedicate the skills that you developed through your training to the gods at shrines. And you pray for future improvement. It’s a Shinto ritual. To put it simply, it’s the same as visiting a shrine to pray. Shinto is a polytheistic religion that believes who gods reside in all things. It is a teaching to be grateful for everything. Therefore, in the Japanese Budo, we believe that it is thanks to the gods that we are able to practice our daily training in good health, so we regularly show the progress of our training at shrines. We believe this is a major difference between the Japanese Budo and Martial Arts.

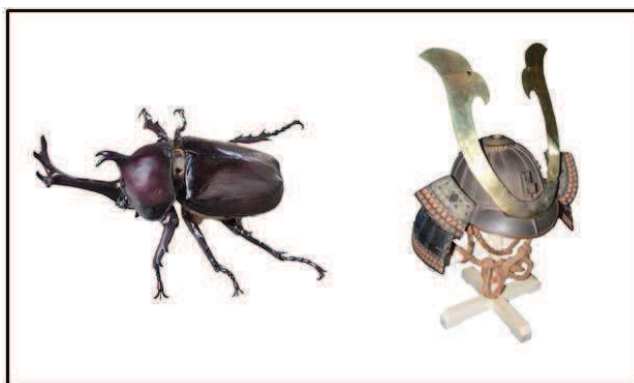
5.1.8.2.1 As lutas de *mushi*

O termo japonês *mushi* (蟲) é de difícil tradução e pode significar tanto “inseto” quanto outros pequenos seres, como peixes, caranguejos, sapos e alguns fungos e plantas (TSOUMAS, 2019; DAVIES, 2020). A observação de batalhas de *mushi* tornou-se com o tempo um gosto dos japoneses (TSOUMAS, 2019).

No período Kamakura (1185-1333), quando a classe guerreira dos samurais começou o seu domínio de mais de seiscentos anos sobre o Japão, determinados insetos ganharam grande significado simbólico (TSOUMAS, 2019).

O besouro rinoceronte japonês ou besouro com chifres foi tido como “rei dos insetos”, por causa de sua força, ausência de medo e poder de luta. O nome japonês dado a esse besouro, *kabutomushi*, era uma referência direta ao samurai, pois *kabuto* é o termo usado para se referir ao capacete do samurai. *Kabutomushi* significa, no sentido etimológico do termo, “inseto de capacete de samurai” (TSOUMAS, 2019).

Imagem 9 - Besouro rinoceronte japonês e um capacete de samurai



Fonte: GOMBE, 2011; RAMA, 2005.

A libélula foi diretamente associada com o poder, agilidade e coragem dos guerreiros. A capacidade dela de voar apenas para frente, nunca para trás, foi tomada pelos próprios samurais como um símbolo da coragem que se esperava para sua classe, que, nas batalhas, devia sempre avançar e nunca retroceder (TSOUMAS, 2019).

A borboleta era símbolo da primavera e também da estabilidade e felicidade familiar. Além disso, ela foi associada à nobreza e ao refinamento dos samurais, expresso na dedicação deles à pintura, à caligrafia e à poesia. Nesse sentido, as borboletas foram um tema frequente dos *chō mon*, emblemas usados para identificação de indivíduos, famílias ou instituições em vestes, armaduras, armas e bandeiras (TSOUMAS, 2019).

Imagem 10 - Uma borboleta em um *Chō mon*

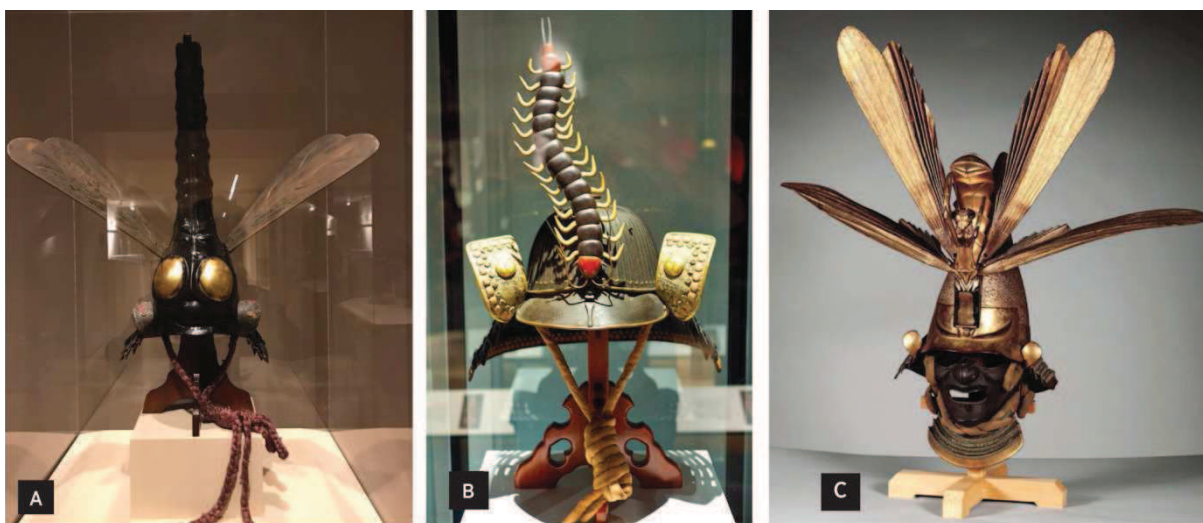


Fonte: METROPOLITAN MUSEUM OF ART, 2017.

Legenda: detalhe de bandeira do final do século XVIII e início do XIX.

Os adornos de capacetes de samurais são outro indício de como os insetos eram tomados como símbolos de valores dessa classe. As cristas frontais de alguns deles foram adornadas com insetos caracterizados pelo comportamento agressivo e predatório, como libélulas, centopeias e louva-deus (SU, 2022).

Imagem 11 - Capacetes de samurai



Fonte: SU, 2022.

Legenda: o capacete (A) é adornado com uma libélula; o (B) com uma centopeia; e o (C) com um louva-deus

De acordo com Davies (2020), nas eras Meiji (1868-1912) e Taisho (1912-1926), havia a prática de lutas de *mushi* e de sumô de besouros (カブトムシ相撲), que eram jogos apreciados por crianças e famílias.

Imagem 12 - “Batalha de besouros”



Fonte: UKIYO-E, 2024b.

Legenda: pintura de Jiro Nagae (1893-1961)

Em meados do século XX, os *mushi* passaram a ser guardados e transportados em cápsulas plásticas de formato esférico de *gashapon* (ガシャポン) – um tipo de máquina para venda automática de brinquedos. Essas cápsulas de guardar brinquedo possivelmente estão na origem do conceito de *pokébola* (DAVIES, 2020).

Imagem 13 - Brinquedos no interior de capsulas *gashapon*

FONTE: IKIMONO, 2023; BCMINIUSA, 2024.

No período Akihito (1989-2019), foram produzidos DVDs de batalhas de insetos, como o DVD do *Torneio do rei inseto mais forte do mundo* (世界最強虫王決定戦) (DAVIES, 2020), que foi comercializado e descrito da seguinte forma, no site da *Amazon*:

Apresenta as 30 melhores decisões dos cuidadosamente selecionados da batalha do rei inseto mais forte do mundo, que se tornou um tema quente na TV e em revistas. Besouros, lucano, escorpião, centopeia gigante, tarântula, vespa, lagarta carnívora... A espetacular batalha desses espetaculares insetos que têm feito seu nome ao redor do mundo, em cerca de 120 minutos. As dezenas de competições chocantes, raramente vistas, são imperdíveis (WORLD'S STRONGEST, 2024, tradução nossa).²³⁴

Imagem 14 - Capa de um DVD de luta de insetos



Fonte: WORLD'S STRONGEST, 2024.

Legenda: Capa do DVD do *Torneio do rei inseto mais forte do mundo* (2007).

No site *Kagoshima Visitors' Guide*, que é mantido por entidades dessa cidade, encontra-se o anúncio de uma competição de *kabuto-mushi sumo taikai* (カブト虫相撲大会), ou seja, de sumô de besouros, que é assim descrita: “os besouros participantes (*kabuto-mushi*) lutam entre si, em seções de sumô, corrida, teste de força e caminhada na corda” (KAGOSHIMA INTERNATIONALIZATION COUNCIL, 2014).

Tobin (2004a, p. 6, tradução nossa)²³⁵ afirmou que Satoshi Tajiri criou *Pokémon* “baseado em seu amor de infância pela natureza e em seu *hobby* de coletar insetos e realizar batalhas de besouros”.

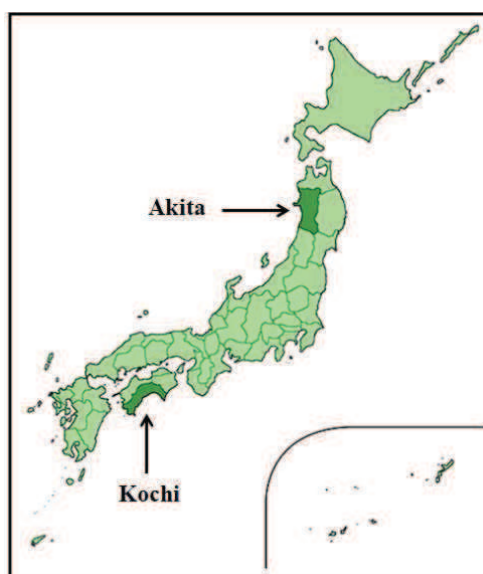
²³⁴ Presenting the 30 best choice of carefully selected from the world's strongest insect king battle that has become a hot topic on TV and magazines. Beetles, Stag Stagata, Scorpion, Oomkade, Tarantula, Hornet Moneytail, Carnivorous Caterpillar... The spectacular battle of these spectacular insects that have made their name from around the world in about 120 minutes. The rarely seen dozens of shocking competitions are a must-see.

²³⁵ [...] based on his childhood love of nature and his hobby of collecting insects and staging beetle battles.

Portanto, os *mushi* foram historicamente significados dentro de uma cultura marcial. A promoção de lutas entre eles é uma prática lúdica de longa duração histórica e que tem sido interpretada de acordo com um discurso marcial, como uma espécie de *sumô*. Nessas lutas, valoriza-se a força, a coragem, a agilidade e a agressividade dos combatentes. A vitória é resultado da posse em maior grau dessas qualidades.

5.1.8.2.2 As lutas de cães

Imagem 15 - Akita e Kochi, no mapa do Japão



Fonte: Adaptado de JAPAN, 2005.

Legenda: Durante o período Edo, as regiões em que as lutas de cães foram mais populares foram as de Akita e Kochi.

As lutas de cães têm uma longa tradição no Japão (OSTUNI; BURNETT, 2003). Durante o período Kamakura, Hojo Takatoki (1304-1333), o décimo quarto *shikken*, isto é, regente do xogunato, foi um aficionado por brigas de cães e permitiu que os samurais pagassem os impostos com cães (YILMAZ; COSKUN; ERTUGRUL, 2015).

Durante o período Edo ou Tokugawa (1603-1868), vários *daimios* – senhores feudais (FRÉDERIC, 2002) – promoveram as lutas de cães. Eles consideravam essas lutas como um meio para a conservação e controle da agressividade dos samurais em tempos de paz. Precisava-se, por um lado, conservar a agressividade dessa classe guerreira, pois ela deveria estar preparada para um eventual conflito armado, caso o estado de paz fosse quebrado; precisava-se, por outro lado, controlar essa agressividade, para que ela não fosse exteriorizada de um modo que levantasse suspeitas de adversários políticos ou perturbasse a ordem social (YILMAZ; COSKUN; ERTUGRUL, 2015).

Esperava-se do samurai o espírito guerreiro, a autodisciplina, a dureza física e mental e a indiferença ao sofrimento e considerava-se que as lutas de cães podiam promover isso (BOYET, 2002). Essas lutas funcionavam como um regime de treinamento de guerreiros, pois, por meio delas, aprendia-se o significado da força, resignação e coragem, no combate. Nesse sentido, os cães eram tomados como companheiros dos homens na arte da guerra (OSTUNI; BURNETT, 2003; MCKELWAY, 2006).

As batalhas de cães foram populares, sobretudo, em duas províncias do Japão, a saber, as atuais províncias de Akita e Kochi.

Na província de Akita, as lutas de cães popularizaram-se no período Edo e estão na origem da raça Akita:

Foi durante o período feudal Edo, dos séculos dezessete a meados do dezenove, que os senhores do domínio de Akita começaram a encorajar os seus samurais a treinar e lutar cães, na esperança de que os homens aprendessem com o exemplo do animal o que significava ter verdadeiro espírito de luta. À medida que o interesse pelas brigas de cães se espalhava gradualmente pela população em geral, mais pessoas começaram a reproduzir Akita com outras variedades, em um esforço para produzir cães de luta mais fortes, mais tenazes (CHIBA; TANABE; TOJO; MURAOKA, 2003, p. 41-42, tradução nossa).²³⁶

Imagem 16 - Um Akita Inu



Fonte: YANEV, 2017.

Durante o período Meiji (1868-1912), no qual não havia mais a classe dos samurais, as lutas de cães permaneceram um entretenimento popular. Havia clubes que organizavam torneios de luta, onde os expectadores se reuniam para dias inteiros de entretenimento, como

²³⁶ It was during the feudal Edo period, from the seventeenth through the mid-nineteenth centuries, that the lords of the domain of Akita started to encourage their samurai to train and fight dogs in the hope that the men would learn from the animal's example what it meant to have true fighting spirit. As interest in dogfighting gradually spread to the general populace, more people started to breed Akita with other varieties in an effort to produce stronger, more tenacious fighting dogs.

o *Enyukai*, fundado em 1897 (ANDREWS; CARPENTER; PURNELL-CARPENTER, 2004; YILMAZ; COSKUN; ERTUGRUL, 2015).

Por sua vez, na província de Kochi, antes denominada Tosa, os primeiros registros de lutas de cães remontam ao século XI. Os *daimio* Chosokabe Motochika (1539-1599) e Yamauchi Yodo (1827-1872) destacaram-se no incentivo a essa prática. Yodo “[...] afirmou encorajar seus retentores samurais a praticarem lutas de cães, a fim de aumentar o espírito marcial deles” (CHIBA; TANABE; TOJO; MURAOKA, 2003, p. 54, tradução nossa).²³⁷ Essas lutas de cães, em Tosa, acabaram por dar origem à raça Tosa Inu (OSTUNI; BURNETT, 2003; YILMAZ; COSKUN; ERTUGRUL, 2015).

Imagem 17- Um Tosa Inu



Fonte: SUSIHURTAN, 2013.

Imagem 18 - O “sumô de cachorro” (犬相撲)



Fonte: MOMO. 2015.

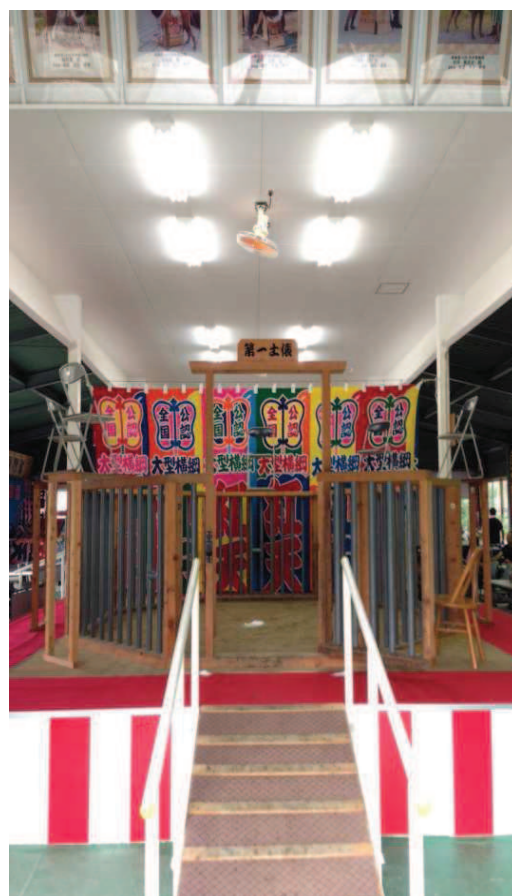
Legenda: pintura, localizada no Museu do Cachorro Tosa, em Kochi.

²³⁷ [...] stated encouraging his samurai retainers to take up dogfighting in order to boost their martial spirit.

As lutas de cães da raça Tosa continuaram até 2014, na província de Kochi, mais precisamente, em Katsurahama, onde se encontrava *O Centro de Cães de Luta Tosa* (土佐闘犬センター), fundado em 1965 e fechado em 2017. Em outras províncias do Japão, no entanto, ainda há lutas de cães Tosa (ONO, 2021).

As lutas contemporâneas de cães Tosa seguem as mesmas regras das lutas de *sumô*. Elas ocorrem em um ringue cercado, em lugar aberto ao público. O objetivo é imobilizar ou dominar o oponente. A derrota de um cão ocorre quando ele late, chora, encolhe-se ou mostra qualquer sinal de submissão ou de falta de vontade de lutar. Por sua vez, o empate acontece quando os dois cães não lutam ou lutam até o limite de tempo. Além disso, as lutas são imediatamente interrompidas pelos árbitros e pelos treinadores, caso apareça alguma ferida visível em algum dos cães; ou o veterinário que assiste o combate considere que há uma situação de grande perigo para os animais; ou o treinador de algum deles jogue a toalha (OSTUNI; BURNETT, 2003; YILMAZ; COSKUN; ERTUGRUL, 2015).

Imagem 19 - Um ringue para luta de cães, no Japão



Fonte: TOSA DOG JAPAN. 2016.

Como os lutadores de *sumô*, os cães de luta Tosa são graduados em uma hierarquia, conforme os resultados obtidos em confrontos. Como no *sumô*, os campeões também são chamados de *yokozuna* (横綱). O termo *yokozuna* significa, em seu sentido etimológico, “corda horizontal”; pois *yoko* significa “horizontal” e *zuna* “corda”. No *sumô*, trata-se de uma grande corda talismã, que envolve o corpo do campeão e indica que ele foi posto ao lado dos deuses e tornou-se um deus da força (TAKEMOTO; MCCARTY, 1993; KISIMOTO, 2009; YILMAZ; COSKUN; ERTUGRUL, 2015; SAN’IN, 2024).

Imagem 20 - Um cão Tosa que se tornou *yokozuna*



Fonte: TOSA DOG JAPAN, 2016a; 2022.

No Japão, as lutas de cães ainda não estão proibidas em nível nacional, entretanto algumas prefeituras proibiram essa prática, como as de Tóquio, Kanagawa, Fukui, Ishikawa, Toyama, Hokkaido e Kochi. A maior parte dos cães usados atualmente nessas lutas são Tosa (YILMAZ; COSKUN; ERTUGRUL, 2015; ONO, 2021).

A revista estadunidense de notícias *Newsweek* publicou, em 1º de setembro de 2016, em sua página na internet, uma reportagem sobre as lutas de cães no Japão. Nessa reportagem, afirmou-se, entre outras coisas, que, “no Japão, as lutas de cães são passeios em família” (WOFFORD, 2016, tradução nossa),²³⁸ que são tidas como tradição: “os ‘homens cachorro’, como são chamados os lutadores com cães, dizem que isso faz parte da história cultural de seu país, assim como a caça de baleia ou golfinho (WOFFORD, 2016, tradução nossa);²³⁹ e que têm várias referências ao *sumô*:

²³⁸ In Japan, dogfights are family outings.

²³⁹ The “dog men”, as dogfighters are called, say it's part of their country's cultural history, much like whaling or dolphin hunting.

Grande parte da tradição simbólica é emprestada do esporte nacional do Japão, o *sumô*, no qual quase todos os movimentos que um lutador realiza antes e depois de entrar no ringue estão imbuídos de um significado ritual. Os cães podem não levar isso tão a sério, mas seus donos levam. Eles chamam seu passatempo de *inuzumo* – literalmente, “sumô de cachorro” (WOFFORD, 2016, tradução nossa).²⁴⁰

Portanto, as lutas de cães, no Japão, também são o produto de uma cultura marcial. Elas tinham a função social primária de educar os samurais no espírito guerreiro e de conservá-los nesse espírito. A força, a autodisciplina, a dureza física e mental, a indiferença ao sofrimento são exemplos de qualidades identificadas nos cães de luta e postas como modelos a serem imitados pelos homens. Além da função educativa, essas lutas também adquiriram a função de entretenimento, sobretudo, depois da abolição da classe dos samurais. A associação das lutas de cães com o discurso do *budô* aparece explicitamente na identificação e interpretação dela como uma forma de *sumô*.

5.1.8.2.3 As lutas de touros

Imagem 21 - Niigata e Ilhas Ryukyu, no mapa do Japão



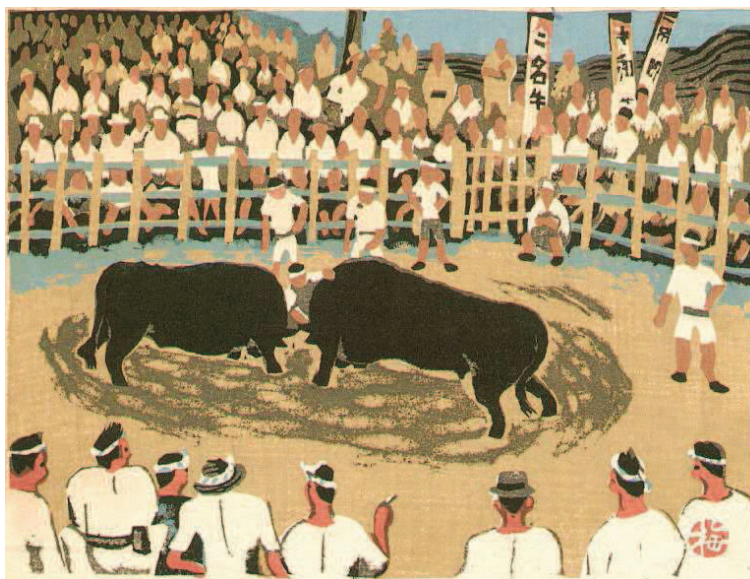
Fonte: Adaptado de JAPAN, 2005.

Legenda: as lutas de touros têm sido uma prática popular na região de Niigata e nas Ilhas Ryukyu.

²⁴⁰ Much of the token tradition is borrowed from Japan's national sport, sumo, in which nearly every movement a fighter takes before and after he enters the ring is imbued with ritual significance. The dogs may not take it as seriously, but their owners do. They call their pastime *inuzumo* – literally, “dog sumo”.

No site da Agência de Turismo do Japão, ligada ao Ministério de Terra, Infraestrutura, Transporte e Turismo desse país, há informações referentes às lutas de touros conhecidas como *tsunotsuki* e *togyu*.

Imagem 22 - “Luta de touros”



Fonte: Ukiyo-e, 2024a.

Legenda: gravura do artista japonês Umetaro Azechi (1902-1999), feita na primeira metade do século XX.

O termo *tsunotsuki* significa, etimologicamente, “bloqueio de chifres” e se refere a uma luta não letal, entre dois touros da raça Shorthorn japonês, que são estimulados ao combate por seus respectivos treinadores. Essa luta tem acontecido na cidade de Ojiya, em Niigata, uma vez por mês, entre maio e novembro. Acredita-se que seja uma prática local milenar, originada nas montanhas de Ojiya, em rituais xintoístas, dedicados a divindades, nos quais os bois eram tomados como seres sagrados, por seu papel tanto no transporte de mercadorias quanto no cultivo de arroz (JAPAN TOURISM AGENCY, 2021a; 2021b).

Na prática do *tsunotsuki*, “dois touros poderosos se enfrentam em uma arena circular. Com as frentes em contato, eles empurram um ao outro, instigados por seus treinadores, em uma demonstração de força e de determinação” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2021b, tradução nossa).²⁴¹ Os promotores dessa prática adotam medidas para evitar que os touros se machuquem ou morram, uma vez que eles “[...] são considerados animais sagrados [...]” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2021b, tradução nossa).²⁴²

²⁴¹ Two powerful bulls face off against each other in a circular arena. Foreheads touching, they push against each other, urged on by their handlers, in a display of strength and determination.

²⁴² [...] are considered sacred animals [...]

O *tsunotsuki* é chamado de “sumô de touros” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2021a). De fato, nele, “semelhante ao sumô, os touros de maior classificação competem por último durante os torneios” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2021b, tradução nossa);²⁴³ e, além disso, há uma semelhança entre essas lutas pelo fato de que os “touros de alto escalão têm cordas decorativas (*omozuna*) coloridas de vermelho, branco e preto penduradas no pescoço. Elas simbolizam a força e evocam os aventais ornamentais de seda usados por lutadores de sumô” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2021b, tradução nossa).²⁴⁴

O *togyu*, por sua vez, é o “sumô de touros” das ilhas Ryukyu, em particular das ilhas Amami e Okinawa. Acredita-se que surgiu como uma forma de entretenimento e celebração, em períodos de entressafra, no século XVI d.C., ou no século XVII d.C., durante o governo do clã Satsuma, em Kagoshima (JAPAN TOURISM AGENCY, 2019; 2020a).

No início, eram usados os touros empregados no cultivo de arroz. Depois, passou-se a criar touros exclusivamente para o *togyu*. Esses touros eram criados e treinados apenas para lutarem uns contra os outros. Atualmente, essa criação e treinamento envolvem escovações, caminhadas frequentes para fortalecer os músculos e uma dieta rica em capim, cana-de-açúcar e suplementos especiais (JAPAN TOURISM AGENCY, 2019; 2020a).

Nos torneios de *togyu*, o objetivo é decidir quais são “[...] os touros mais fortes [...]” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2019, tradução nossa).²⁴⁵ Além disso, “os touros recebem classificações emprestadas do sumô, como *yokozuna* (grande campeão) e *ozeki* (campeão)” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2020a, tradução nossa).²⁴⁶ Na ilha de Tokunoshima, umas das ilhas Amami, há três torneios de *togyu* por ano, em janeiro, maio e outubro, respectivamente (JAPAN TOURISM AGENCY, 2019).

Os touros lutam em arenas fechadas, acompanhados dos *sekos*, isto é, dos homens que estimulam eles a lutar, com gestos, tapas e gritos (JAPAN TOURISM AGENCY, 2019). Durante as lutas, os *sekos* realizam seu trabalho “[...] em estreita colaboração com os touros, às vezes ficam a centímetros de distância, enquanto os bajulam e ordenam que avancem [...]” (JAPAN TOURISM AGENCY, 2020b, tradução nossa).²⁴⁷ O primeiro touro que se afastar ou recuar da luta é considerado perdedor. Se nenhum touro se afastar ou recuar em trinta minutos e o público consentir, então há empate (JAPAN TOURISM AGENCY, 2019).

²⁴³ Similar to sumo, the highest-ranking bulls compete last during tournaments.

²⁴⁴ High-ranking bulls have decorative ropes (*omozuna*) colored red, white, and black hung around their necks. They symbolize strength, and evoke the ornamental silk aprons worn by sumo wrestlers.

²⁴⁵ [...] the strongest bulls [...]

²⁴⁶ The bulls are given ranks borrowed from sumo, such as *yokozuna* (grand champion) and *ozeki* (champion).

²⁴⁷ [...] closely with the bulls, sometimes standing centimeters away as they cajole and command them forward, they know what they're doing and stay out of harm's way.

Imagem 23 - Fotografia de *togyu*, em uma das ilhas Oki, em 1933



Fonte: SHIMANE KEN OKI SHICHŌ, 2024.

Imagem 24 - Fotografia de *togyu*, em uma das ilhas Oki, em 2002



Fonte: SNAP55, 2024.

Portanto, as lutas de touro são uma prática de longa duração histórica no Japão, associada a uma cultura rural, na qual tinham funções sociais religiosas e de entretenimento. Essas lutas se relacionam explicitamente com o discurso do *budô*, em razão da identificação e compreensão delas como forma de *sumô*, e destacam a força como uma das principais qualidades que os combatentes têm de ter para a vitória.

5.1.8.2.4 As lutas de galos

A luta de galos foi introduzida no Japão a partir da China, no início do século VIII, e tornou-se um entretenimento popular no período Kamakura (FRÉDERIC, 2002). Inclusive, uma luta de galos está associada ao estabelecimento do Xogunato Kamakura. Conta-se que o chefe Betto Tanzo decidiu apoiar o clã Genji (ou Minamoto), ao invés do clã Heike (ou Tara), na Guerra Gempei (1180-1185), após uma luta de galos, em que o galo branco, que tinha a cor do clã Genji, venceu o galo vermelho, que tinha a cor do clã Heike. Então, Betto Tanza enviou reforços para a batalha naval de Dannoura (1185). Nessa batalha, ocorreu a derrota decisiva dos Heike. O santuário xintoísta Tokei-jinja, em Tanabe, recebeu esse nome, que significa “luta de galo”, em razão desse acontecimento (DAVIS, 2019).

Imagem 25 - A luta entre os galos branco e vermelho



Fonte: GINDAMA, 2020; COCKFIGHTING SHRINE, 2023.

Legenda: capa de um *goshuincho* (livro de selos) do santuário xintoísta de Tokei-jinja (Luta de Galo).

McKelway (2006, p. 146, tradução nossa)²⁴⁸ relacionou as lutas de galo e de cães com a formação dos samurais e destacou que essas práticas transmitem a ideia da força como verdade fundamental da vida do guerreiro:

²⁴⁸ [...] the event was a violent and bloody fight to the death. Bred for tenacity and ferocity, gamecocks were imported from China and Siam in the Muromachi period expressly for cockfighting. Like dogfighting, which

[...] o evento [da rinha de galos] era uma luta violenta e sangrenta até a morte. Criados para tenacidade e ferocidade, os galos de briga foram importados da China e do Sião [atual Tailândia], no período Muromachi [1336-1392], expressamente para brigas de galos. Como a luta de cães, que também era popular entre os samurais desde o período Kamakura, a briga de galos iniciava os jovens guerreiros na selvageria da batalha e proporcionava uma clara demonstração da força superior como uma verdade fundamental da vida guerreira.

A violência, o derramamento de sangue, a ferocidade ou a selvageria eram realidades com as quais o samurai devia estar habituado para o exercício de uma de suas funções sociais, que era a prática da guerra.

Imagem 26 - Samurais em uma luta de galos



Fonte: BILBAO FINE ARTS MUSEUM, 2012.

Legenda: pintura japonesa do século XVII.

Durante o período Edo, no início do século XVII, foram introduzidos os galos Shamo, para uso exclusivo em lutas (FRÉDÉRIC, 2002; PERCY, 2006). “‘Shamo’ significa lutador” (HEINRICHS, 2016, p. 82, tradução nossa).²⁴⁹ A Tailândia é geralmente identificada como lugar de onde vieram os galos dessa raça, mas estudos filogenéticos demonstraram que o Shamo possivelmente chegou ao Japão a partir de dois lugares diferentes, uma vez que os exemplares da ilha de Okinawa possuem diferenças em relação àqueles de Kyushu e Honshu (KOMIYAMA; IKEO; GOJOBORI, 2003).

was also popular among samurai since the Kamakura period, cockfighting initiated warrior youth into the savagery of battle and provided a clear demonstration of superior strength as a fundamental truth of warrior life.

²⁴⁹ Shamo means “fighter”.

“Os Shamo não existiam na natureza, mas foram manipulados pelos seres humanos para atender uma demanda cultural. O Shamo é criado seletivamente em vista de seus corpos robustos e natureza agressiva” (KOMIYAMA; IKEO; GOJOBORI, 2003, tradução nossa).²⁵⁰ As raças Shokoku e Satsumadori também foram desenvolvidas para atender a demanda cultural da sociedade japonesa por lutas de galos (PERCY, 2006). Desse modo, por um lado, as lutas de galos tinham a função de reforçar os valores sociais da robustez e da agressividade, por outro, em nome desses valores sociais, os galos foram inseridos em práticas que modificaram o seu próprio ser ao longo do tempo, uma vez que materializaram ainda mais em seus corpos e ações aquilo que os homens avaliavam como desejável.

Scrivener (2009) explica que a luta de galos é parte de uma tradição de sociedades rurais e só tem sentido histórico e cultural nessas sociedades, em que todos os membros foram educados segundo as regras locais e estão familiarizados com processos de criação, reprodução e seleção de animais.

No Japão, as lutas de galo foram oficialmente proibidas no ano de 1873, durante o período Meiji (1868-1912), no qual não havia mais a classe dos samurais e ocorria um processo amplo e intenso de industrialização do Japão. Porém, apesar da proibição oficial, essas lutas continuaram em muitas províncias (FRÉDERIC, 2002). Assim, no ano de 1924, houve uma nova proibição oficial (HEINRICHS, 2016).

Entretanto, em 2017, o jornal japonês *Asahi Shimbun* (朝日新聞) noticiou lutas de galo na cidade de Yasuda e informou que essas lutas remontavam ao período Edo e surgiram como uma forma de entretenimento de agricultores de arroz, durante o período de entressafra (ASAHI, 2017).

Portanto, a luta de galos é uma prática de longa duração histórica na cultura japonesa; associada a uma cultura marcial e rural, na qual tinha uma função social educativa, de iniciar e de ensinar aos guerreiros os valores da guerra, como a força, a robustez e a agressividade; mas também de entretenimento, sobretudo entre os camponeses.

Conclui-se também que as lutas de *mushi*, de cães, de touros e de galos, no Japão, envolvem atores humanos e não humanos; sujeitam os atores não humanos aos humanos; relacionam-se historicamente com a figura do samurai ou são identificadas e compreendidas como uma espécie de *sumô*; e põem em destaque o valor da força. Sob esses aspectos, há uma convergência entre elas e as batalhas de *pokémon* e uma conformidade entre o discurso que as legitima e o discurso que legitima as batalhas de *pokémon*.

²⁵⁰ The Shamo did not exist in nature but were manipulated by humans to fulfill a cultural demand. Shamo is selectively bred for their robust bodies and aggressive nature.

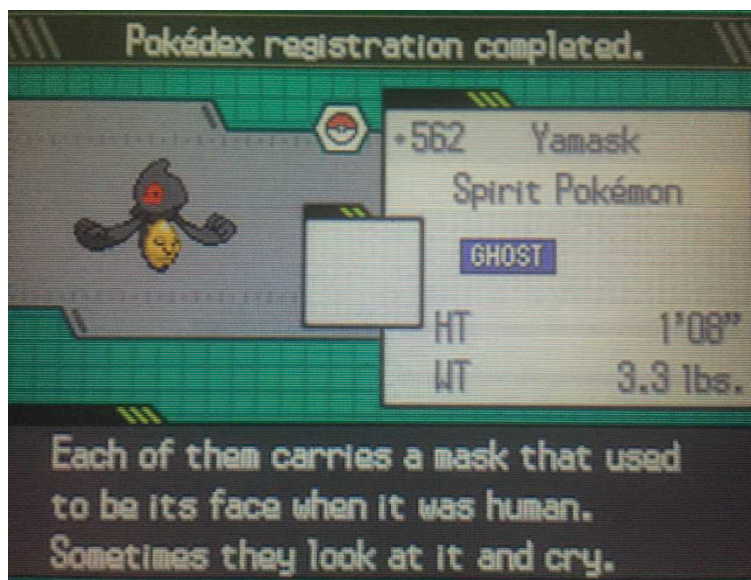
5.1.8.2.5 As práticas de criação e de reprodução de *pokémon*

Em *Pokémon Black* (2011), há uma mecânica de jogo que permite fazer com que os *pokémon* se acasalem e gerem descendentes. A função dessa mecânica é permitir ao jogador desenvolver *pokémon* com características específicas, como determinados movimentos de batalha, habilidades, natureza ou valores de ataque ou de defesa. Desse modo, pode-se gerar *pokémon* mais fortes que os encontrados na natureza. O domínio da mecânica em questão é decisivo para os jogadores que jogam no modo multijulgador, em que a superioridade de um *pokémon* sobre outro se dá geralmente em detalhes.

As práticas de criação e de reprodução de *pokémon* convergem com as práticas de criação seletiva de animais para fins de luta, como aquelas que levaram ao surgimento das raças de cães Akita e Tosa e de galos Shamo, Shokoku e Satsumadori. Desse modo, essa mecânica de *Pokémon Black* (2011) é outro elemento que aproxima o discurso desse jogo ao discurso japonês sobre as lutas de cães e de galo.

5.1.8.3 A conexão causal entre a batalha e o agrado de espíritos de mortos

Imagem 27 - Registro do *Yamask*, na *Pokédex*



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011).

A personagem *Psychic Micki*, em *Celestial Tower*, que é um tipo de cemitério, afirma, antes de travar uma batalha com o jogador: “o que agrada aos espíritos adormecidos é uma batalha *pokémon* quente!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁵¹

Quem são esses espíritos adormecidos? São os espíritos de *pokémon* e também os espíritos de seres humanos falecidos. A própria personagem *Psychic Micki* envia para a batalha contra o jogador um *pokémon* do tipo fantasma, que é chamado *Yamask* (Imagem 27). Esse *pokémon* é apresentado desta forma, no jogo *Pokémon Black* (2011, tradução nossa).²⁵² “cada um deles carrega uma máscara, que era seu rosto quando era humano. Às vezes eles olham para ela e choram”.

Desse modo, se a personagem que defende que as batalhas *pokémon* agradam os espíritos adormecidos envia para uma batalha *pokémon* um *Yamask*, que é o espírito adormecido de um ser humano, então se pode concluir que as batalhas *pokémon* podem agradar não apenas os espíritos de *pokémon* que já faleceram, mas também os espíritos de seres humanos que já morreram.

A união entre a afirmação do *Psychic Micki*; a ação que a sucede de imediato, ou seja, a batalha; e o ator acionado para essa ação, um *pokémon* fantasma, produzem a conexão causal do agrado de espíritos adormecidos como consequência de batalhas. A mensagem é que o *Psychic Micki* batalha para agradar o espírito adormecido do *Yamask* que ele capturou. Portanto, as batalhas *pokémon* podem causar o contentamento de espíritos de mortos. No discurso do *budô*, também há essa relação causal.

No tempo do Imperador Suinin, que viveu entre os séculos I a.C. e I. d.C., conta-se que Nomi no Sukune derrotou Taima no Kehaya em uma luta de *sumô* e “[...] foi louvado como o deus do *sumô*” (MATSUNAMI, 2017, p. 173, tradução nossa).²⁵³ Depois disso, ele “[...] foi responsável pelo funeral da família imperial. Então, o *sumô* ficou ligado ao rito funerário. O *sumô* é o ritual para enviar uma alma para o outro mundo (o céu)” (MATSUNAMI, 2017, p. 173, tradução nossa).²⁵⁴

De acordo com Zobel (2000, p. 95, tradução nossa):²⁵⁵

²⁵¹ What pleases sleeping spirits is a hot Pokémon Battle!

²⁵² Each of them carries a mask that used to be its face when it was human. Sometimes they look at it and cry.

²⁵³ [...] was praised as the god of sumo.

²⁵⁴ [...] was responsible for the funeral of the Imperial Family. Thus, sumo became connected to the funeral rite. Sumo is the ritual to send a soul to next world (heaven).

²⁵⁵ An imperial court custom that seems to go back beyond the seventh century is that of having sumo wrestling at funeral ceremonies to console and entertain the souls of the dead. Well-known examples of this still common custom are the sumo bouts that are held [...] every February at Tokyo's Yasukuni Shrine. They were not originally meant to bring together at one festival all famous living wrestlers, but rather to pacify by this ritual the souls of the many who died prematurely in battle.

Um costume da corte imperial que parece remontar a antes do século VII é o de realizar lutas de *sumô* em cerimônias fúnebres para consolar e entreter as almas dos mortos. Exemplos bem conhecidos desse costume ainda comum são as lutas de *sumô* que acontecem [...] todo mês de fevereiro no Santuário Yasukuni, em Tóquio. Elas não foram originalmente concebidas para reunir em um festival todos os lutadores famosos vivos, mas sim para pacificar por meio desse ritual as almas de muitos que morreram prematuramente em batalha.

Portanto, a conexão causal entre a batalha e o contentamento de espíritos de mortos é um indício que permite relacionar os discursos de *Pokémon* e do *budô*.

5.2 Qual é o discurso moral sobre a força de *Pokémon Black* (2011)?

Conclui-se, por abdução, com base nos indícios apresentados ao longo deste capítulo, tomados em conjunto, que o discurso moral do *budô* oferece uma explicação coerente e consistente ao discurso moral sobre a força que o jogo de console *Pokémon Black* (2011) aciona para a legitimação da captura e da batalha com *pokémon*, de modo que é provável que haja uma relação de identidade entre eles. Trata-se de uma explicação “coerente”, no sentido que não entra em contradição com o texto nem deixa partes dele desconexas; e “consistente”, no sentido que é construída sobre argumentos, baseados em dados do próprio texto, analisados de acordo com uma teoria e autor de validade reconhecida, no discurso acadêmico (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Entre as declarações constitutivas do discurso do *budô*, identificadas nesta dissertação, destacam-se estas quatro:

- a batalha é um meio de obter, testar e comparar a força física e espiritual;
- a batalha aprofunda os laços entre os participantes dela;
- a batalha é um meio de amizade e união com o divino;
- a batalha é um meio de agradar os espíritos de mortos.

O discurso moral do *budô* avalia e legitima a prática de arte marcial, segundo os interesses de praticantes desse tipo de arte. Esse discurso acrescenta à prática de arte marcial uma ordem de valores positivos, que transforma uma prática de luta física em um caminho de realização pessoal e ascensão espiritual. As dores e feridas provocadas por lutas têm os significados negativos associados a elas eliminados e substituídos, na medida em que elas são naturalizadas e racionalizadas. A extensão desse discurso a atores ou beneficiários não humanos acrescenta ao agir desses atores uma ordem de valores e de motivações próprias do homem e, desse modo, os antropomorfiza.

5.3 O discurso moral do *budô* em relação à sociedade

Discute-se os potenciais efeitos do discurso moral do *budô* tanto na sociedade japonesa quanto na brasileira. Trata-se de “potenciais efeitos”, porque este é um estudo apenas de produção e não de recepção do discurso. Procura-se responder à questão de como o discurso moral do *budô* tem um potencial de construção, destruição, transformação ou perpetuação de práticas no Japão e no Brasil.

O discurso do *budô* tem explicitamente se apresentado como um discurso que busca perpetuar práticas sociais de um Japão feudal, governado por uma classe guerreira e sob as influências do confucionismo, do budismo e do xintoísmo. Desse modo, os valores desse discurso estão historicamente associados à legitimação de práticas de uma sociedade hierárquica, guerreira e religiosa.

O discurso moral do *budô* sobre a força é um discurso que não prevalece no Ocidente e, segundo Kanno (2019), nem no Japão. Com efeito, “[...] na era presente, o valor da força foi perdido em todos os aspectos da sociedade” (KANNO, 2019, p. 2, tradução nossa);²⁵⁶ e a força, além disso, enquanto valor moral, “[...] não é muito valorizada no Japão de hoje” (KANNO, 2019, p. 2, tradução nossa).²⁵⁷ Antes dele, Nakamaki (1992, p. 62) já tinha observado isto: que “[...] a cultura samurai foi um modelo para a formação da cultura nacional [do Japão]. Hoje a cultura nacional desaparece”. No cenário atual, os artistas marciais são os principais atores sociais que ainda usam esse discurso para significar suas práticas.

Em relação à sociedade japonesa, o discurso moral do *budô* tem um potencial para legitimar e, desse modo, contribuir para a perpetuação de práticas tradicionais que sobreviveram à sociedade feudal e guerreira que as produziu. Nesse sentido, pode-se afirmar que esse discurso é um discurso tradicional.

Já em outras sociedades, esse discurso pode apresentar um potencial transformador. Ele pode introduzir representações da força, associações entre a força e outros valores ou conexões entre a força e certas práticas sociais que são novas ou incomuns para elas, por razões de diversidade cultural. Desse modo, esse discurso pode transformar sistemas tradicionais de avaliação e de legitimação de sociedades diferentes da japonesa. No Brasil, ele tem um potencial para a construção, transformação e destruição de práticas sociais, principalmente em razão de elementos religiosos ou espirituais que são constitutivos dele e incompatíveis com o cristianismo.

²⁵⁶ [...] in the present age, the value of strength has been lost in every aspect of society.

²⁵⁷ [...] is not valued much in Japan today.

Ao veicular um discurso moral que não prevalece mais na sociedade japonesa, *Pokémon Black* (2011) vai ao encontro da proposta inicial do criador da franquia *Pokémon*, Satoshi Tajiri: “nostálgico por um mundo ainda não dominado pelo capitalismo industrial, ele se esforçou por recriar algo dos tempos tradicionais, no mundo imaginário do jogo de *Pokémon*” (ALLISON, 2004, p. 41, tradução nossa).²⁵⁸

A veiculação do discurso moral do *budô* sobre a força pela franquia *Pokémon*, portanto, contribui para a perpetuação de um sistema tradicional de valores, no Japão. Entretanto, ela também tornou esse sistema de valores disponível para as diferentes sociedades em que os produtos dessa franquia circulam. Nessas sociedades, esse discurso tem um potencial transformador.

Silva (2022, p. 18, tradução nossa)²⁵⁹ afirmou que:

Uma multidão de pessoas do Japão e ao redor do mundo chegaram a conhecer estes espíritos [os *yokai*] graças a franquias como *Pokémon* [...], um tema que muito provavelmente teria passado despercebido antes.

De modo semelhante, pode-se afirmar que *Pokémon* possibilita que o discurso moral do *budô* sobre a força seja conhecido e não passe despercebido em escala global e se torne mais familiar para sociedades distintas da japonesa.

Entretanto, o discurso moral do *budô* perde a força normativa dele nos produtos da franquia *Pokémon*, em razão do caráter lúdico associado a tais produtos e à própria franquia. De fato, o lúdico pressupõe “[...] a consciência de ‘ser de outro modo’ que na vida comum” (HUIZINGA, 2007, p. 46, tradução nossa)²⁶⁰ e de que aquilo que o constitui necessariamente tem validade apenas “[...] dentro de alguns limites temporais e espaciais determinados [...]” (HUIZINGA, 2007, p. 45, tradução nossa).²⁶¹

Assim, no campo da moral, os produtos da franquia *Pokémon* carecem de autoridade; eles não são “textos autoritativos [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 161, tradução nossa).²⁶² Eles podem veicular discursos morais do *budô*, do confucionismo, do budismo ou do xintoísmo, mas a força desses discursos não é a mesma de quando são veiculados em textos ou por instituições ou pessoas que são socialmente reconhecidas na função de interpretá-los e

²⁵⁸ Nostalgic for a world not yet dominated by industrial capitalism, he strove to recreate something of traditional times in the imaginary playworld of Pokemon.

²⁵⁹ Multitud de personas de Japón y de alrededor del mundo han llegado a conocer a estos espíritus gracias a franquias como *Pokémon* [...], un tema que muy posiblemente antes hubiese pasado desapercibido.

²⁶⁰ [...] la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

²⁶¹ [...] dentro de unos límites temporales y espaciales determinados [...]

²⁶² Authoritative texts [...]

de fazer valer os ensinamentos e ordens que os caracterizam. No campo da moral, os produtos da franquia *Pokémon* têm uma função auxiliar. Eles podem tornar mais familiar e atrativo para público o discurso moral do *budô*. Porém, a adesão e a prática desse discurso requer que se passe do âmbito do lúdico para o do não lúdico; que se passe do jogo de computador para textos, pessoas e instituições que são socialmente reconhecidos como autoridades morais (VAN LEEUWEN, 2005; 2008a).

5.4 As conclusões desta pesquisa em relação a outros estudos sobre *Pokémon*

A posição defendida nesta pesquisa desenvolve a sugestão apresentada por Buckingham e Sefton-Green (2004, p. 20, tradução nossa),²⁶³ de acordo com a qual a narrativa do animê *Pokémon* “[...] tem muito em comum com a história de jornada do samurai, popularizada em toda uma série de filmes de artes marciais [...]”; e também esta de Tobin (2004b, p. 262, tradução nossa),²⁶⁴ referente ao animê *Pokémon*:

Outros elementos de enredo japoneses facilmente identificáveis incluem a relação *sensei-deishi* (mestre-discípulo) entre Satoshi (Ash) e o Professor Ohkido (Professor Carvalho) e a jornada de Satoshi, na tradição das artes marciais, para subir na graduação de treinador até atingir o grau de Mestre *Pokémon*.

A figura do samurai, a relação mestre-discípulo e um sistema de gradação para atingir o grau de mestre em uma arte são elementos do discurso do *budô*. Nesta dissertação, explicitou-se que a legitimação da captura e batalha com *pokémon*, com base no valor força, também pode ser interpretada como outro elemento desse discurso.

A posição defendida neste trabalho sobre o significado da captura e da batalha com *pokémon* limita algumas conclusões de Hirata Filho (2001) e Raventós (2013) e opõe-se a determinadas afirmações de Attebery (2015).

De fato, em *Pokémon Black* (2011), verificou-se que um dos discursos que legitimam a captura e a batalha com *pokémon* é provavelmente o discurso moral do *budô*, logo não podem ser estendidas a toda franquia as seguintes conclusões de Hirata Filho (2001, p. 29): que “não há um fundo moral, os pokemons (sic) não estão lá como símbolo de algum valor a que as crianças devam se apegar, nem a relação deles com os personagens vem a significar algum tipo de postura frente ao mundo”; e que, “desta forma, a única metáfora possível é a

²⁶³ [...] has much in common with the Samurai quest story popularized in a whole series of martial arts movies [...]

²⁶⁴ Other readily identifiable Japanese plot elements include the *sensei-deishi* (master-disciple) relationship between Satoshi (Ash) and Professor Okido (Professor Oak) and Satoshi’s quest, in the Japanese martial arts tradition, to climb the Pokemon trainer ranks until he reaches the level of Pokemon Master.

mais óbvia: os pokémons (sic) representam o seu próprio merchandising”. Com efeito, demonstrou-se, ao longo deste estudo, que o jogo *Pokémon Black* (2011) tem fundo moral; que a relação dos *pokémon* com as personagens humanas significa uma postura frente ao mundo; e, finalmente, que, no que se refere aos *pokémon*, não é “a única metáfora possível” que eles sejam representação de seu próprio *merchandising*.

A afirmação de que um dos discursos que legitimam a captura e a batalha com *pokémon* é o discurso moral do *budô* também implica que não pode ser estendida a toda a franquia esta conclusão de Raventós (2013): que a linguagem do sistema capitalista “[...] é a única linguagem que valida os argumentos em Pokémon” (RAVENTÓS, 2013, p. 190, tradução nossa).²⁶⁵ Com efeito, o discurso moral do *budô* tem uma linguagem que não se reduz à linguagem do sistema capitalista, pois ele surgiu como uma reação à introdução desse sistema no Japão e tem como principal referência o sistema feudal anterior, como afirmou Lowry (2011, p. 119): “suas raízes começam no feudalismo. Não importa o quanto ele se modernizou, ou quanto ele continuará a evoluir. Se perder o contato com essas raízes [...], não será mais *budo*”. *Pokémon Black* (2011) é um produto da franquia *Pokémon* e como ele provavelmente veicula o discurso moral do *budô*, logo não se pode concluir que toda essa franquia seja explicada apenas pela linguagem do sistema capitalista.

Por fim, a posição defendida neste trabalho de que um dos discursos que legitimam a captura e a batalha com *pokémon* é o discurso moral do *budô* tem como consequência que são falsas as afirmações de Attebery (2015) de que é “[...] inexplicável [...]” (ATTEBERY, 2015, p. 70, tradução nossa)²⁶⁶ como “[...] as batalhas Pokémon são [...] uma forma de ‘[aprofundar] os laços entre as pessoas e os Pokémon’ [...]” (ATTEBERY, 2015, p. 70, tradução nossa)²⁶⁷ e de que há uma oposição entre a narrativa de *Pokémon Black* (2011), que transmite a ideia de que a relação entre homens e *pokémon* é de afeto, respeito e responsabilidade mútuas, e a mecânica do jogo, que expressa uma relação de exploração dos homens sobre os *pokémon*. Com efeito, no discurso do *budô*, treinadores e *pokémon* são parceiros de um caminho para o desenvolvimento do corpo, da mente e do espírito, através do treinamento da arte marcial. Desse modo, as batalhas são um meio de aprofundar os laços entre eles e também de expressão de afeto, respeito e responsabilidade.

“Os atletas acreditam que seu treinador ou técnico é quem pode ajudá-los em seu caminho. Se eles pararem de acreditar – e perderem a confiança – em seu treinador, então é

²⁶⁵ [...] es é único language que valida los argumentos en Pókemon.

²⁶⁶ [...] is unexplained [...]

²⁶⁷ [...] the Pokémon battles are [...] a way to “[deepen] the bonds between people and Pokémon” [...]

hora de mudá-lo” (PISK, 2015, p. 149, tradução nossa).²⁶⁸ Do mesmo modo, como afirma a personagem Cheren, em *Wellspring Cave*: “os *pokémon* acreditam em seus treinadores e respondem a isso” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁶⁹ Nessa perspectiva, na mecânica de *Pokémon Black* (2011), os *pokémon* não obedecem aos comandos do jogador, se ele perde muitas batalhas ou não tem as insígnias que provam que ele tem certa força. Portanto, as batalhas aprofundam os laços entre os treinadores e os *pokémon*, porque aumentam a confiança entre eles.

A posição defendida neste trabalho sobre o significado da captura e da batalha com *pokémon* pode complementar as análises de Tomei (2001), Gervasoni (2019) e Davies (2020) a respeito desse assunto.

De fato, ela confirma a tese de Tomei (2001) de que os produtos da franquia *Pokémon* são elementos de diversidade cultural e de aprendizagem de valores japoneses, no universo das crianças do Ocidente. Ela evidencia que a explicação dada pela autora de que a captura e a batalha com *pokémon* representam competências, estratégias e responsabilidades moralmente aceitáveis na busca do poder encontra apoio textual em *Pokémon Black* (2011). Além disso, ela possibilita acrescentar a essa explicação mais geral a explicação mais específica de que essa captura e batalha são legitimadas pelo discurso moral do *budô*. Nesse último quesito, as conclusões desta dissertação a esse respeito não se opõem, mas podem complementar as apresentadas por Tomei (2001).

A posição defendida nesta pesquisa complementa as conclusões de Gervasoni (2019), porque as retóricas do poder e da amizade, que ele identificou em um produto da franquia, podem ser integradas no discurso moral do *budô*, ao ter-se em vista que treinadores e *pokémon* são parceiros de um caminho de autoaperfeiçoamento, percorrido através do treinamento da arte marcial.

Ela também complementa as conclusões de Davies (2020), pois as lutas de *mushi*, citadas por esse autor, são analisadas não somente como parte de uma tradição de jogos sazonais japoneses, mas também de uma cultura marcial. Nessa perspectiva, pode-se explorar mais profundamente a identificação das lutas de *mushi* como uma forma de *sumô* e estabelecer convergências entre o discurso que legitima essas lutas e o discurso moral do *budô* que legitima as batalhas de *pokémon*.

²⁶⁸ Athletes believes that their trainer or coach is the one who can help them on their way. If they stop believing – and lose confidence – in their trainer, then it is time to change them.

²⁶⁹ Pokémon believe in their trainers and respond to that.

Portanto, esta dissertação, em relação a outros estudos sobre *Pokémon*, desenvolve sugestões Buckingham e Sefton-Green (2004) e Tobin (2004b) sobre a relação de elementos da franquia com o universo das artes marciais japonesas; limita determinadas conclusões de Hirata Filho (2001) e Raventós (2013); opõe-se a algumas de Attebery (2015) a respeito do significado da captura e da batalha com *pokémon*; e, por fim, complementa as considerações de Tomei (2001), Gervasoni (2019) e Davies (2020) sobre esse mesmo assunto.

5.5 O discurso confucionista sobre a harmonia

Analisa-se a principal resposta oferecida em *Pokémon Black* (2011) aos críticos da captura e da batalha com *pokémon*, representados pela Equipe Plasma.

De acordo com Attebery (2015, p. 63, tradução nossa),²⁷⁰ esta seria a resposta dada pelo jogo a esses críticos:

A Equipe Plasma viaja pelo mundo do jogo e realiza comícios e pede a libertação de todos os *pokémon* de seus donos, frequentemente reforça sua mensagem ao intimidar treinadores *pokémon* e roubar seus *pokémon*. Como se esse movimento pró-animal não fosse pintado como vilão o suficiente, eles são revelados no final do jogo como apenas uma fachada para um mentor, chamado Ghetsis, que quer “libertar” todos os *pokémon* de outros treinadores para poder consolidar o poder sobre os *pokémon*, ao declarar que “seria perfeito se [nós da Equipe Plasma] fôssemos os únicos que pudéssemos usar *pokémon*!” Essa apresentação de ativistas dos direitos dos animais como ingênuos ou hipócritas transforma o que poderia ser uma autocrítica sutil em uma tentativa muito reacionária de justificar alguns dos elementos mais problemáticos das séries *Pokémon*.

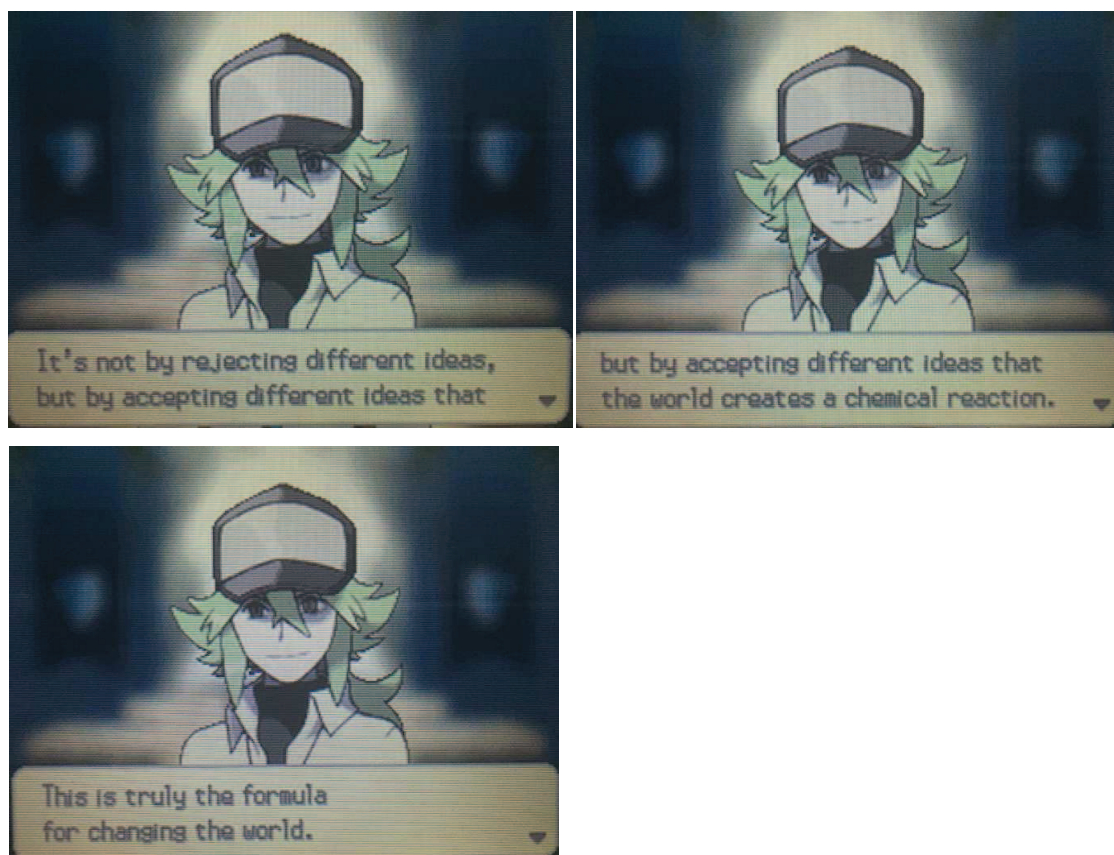
A identificação que Attebery (2015) faz dos *pokémon* como representação de animais não explica todos os *pokémon*, por exemplo, os de tipo fantasma. Além disso, a posição que ela atribuiu ao jogo *Pokémon Black* (2011) também não se sustenta. Há elementos textuais do jogo que indicam a legitimidade das ideias defendidas pela Equipe Plasma. Esses elementos são afirmações de personagens que lutam, juntamente com o jogador, contra essa organização, mas que reconhecem que as ideias dela sobre a captura e a batalha com *pokémon* são compreensíveis e um ponto de vista válido.

²⁷⁰ Team Plasma travel the game world holding rallies and calling for the liberation of all Pokémon from their owners, often enforcing their message by bullying Pokémon trainers and stealing their Pokémon. As if this pro-animal movement wasn't painted as villainous enough, they are revealed at the end of the game to be merely a front for a mastermind named Ghetsis, who wants to “liberate” Pokémon from other trainers so he can consolidate power over the Pokémon, declaring that “It would be perfect if we were the only ones who could use Pokémon!” This presentation of animal rights activists as either naïve dupes or hypocrites turns what could be a nuanced self-critique into a very reactionary attempt to justify some of the more troubling elements of the *Pokémon* series.

A *Professor Juniper*, em *Chargestone Cave*, afirma para N, que é o chefe oficial da Equipe Plasma: “sua opinião é compreensível. Acontece que ela é diferente da minha, que é igualmente compreensível” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁷¹ Desse modo, ambas as opiniões são equiparadas pelo fato de serem “compreensíveis”. As diferenças entre elas são reconhecidas e aceitas. A questão da verdade ou falsidade de cada uma das opiniões não é apresentada e parece ser suplantada pela da “compreensibilidade”.

Também Alder, o campeão de Unova, em *N’Castle*, afirma para N: “N, mesmo que nós não nos entendamos, isso não é razão para rejeitarmos um ao outro. Há dois lados para qualquer argumento. Há um ponto de vista que tenha todas as respostas? Pense nisso” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁷² Desse modo, os pontos de vistas de Alder e N são equiparados por não terem todas as respostas e por seus argumentos pressuporem cada qual outro lado. Assim, a questão principal não é se a captura e a batalha com *pokémon* são certas ou erradas, mas que as pessoas não rejeitem quem pensa diferente.

Imagem 28 - Trecho de uma fala da personagem N



Fonte: fotografia do autor, com uso de iPhone 6, de POKÉMON BLACK (2011).

²⁷¹ Your opinion is understandable. It happens to be different of mine, which is equally understandable.

²⁷² N, even if we don't understand each other, that's no reason to reject each other. There are two sides to any argument. Is there one point of view that has all the answers? Give it some thought.

O próprio N, após ser derrotado de forma definitiva pelo jogador e rever suas posições, afirma, em *N'Castle*: “não é por rejeitar ideias diferentes, mas por aceitar ideias diferentes que o mundo cria uma reação química. Essa é a verdadeira fórmula para mudar o mundo” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa)²⁷³ (Imagem 28).

Diferentes recursos semióticos são usados para destacar a importância dessa afirmação da personagem N. Em primeiro lugar, sua localização na narrativa, logo após a batalha decisiva do jogador contra a personagem antagonista em questão. Depois, por ela coincidir com o reconhecimento, por parte do antagonista, de que sua posição anterior, de rejeitar as ideias diferentes, não era a correta; e que a posição correta é a contrária, ou seja, aceitar as ideias diferentes. Por fim, pelo fato de essa afirmação ser acompanhada de um enquadramento da imagem da personagem em primeiro plano e ângulo frontal, que não é de uso frequente no jogo *Pokémon Black* (2011) e, por isso, destaca-se.

No contexto do Japão, as afirmações de que se tem de aceitar quem pensa diferente, de que se tem de aceitar as ideias diferentes e de que a união do que é diferente é “[...] a verdadeira fórmula para mudar o mundo” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa),²⁷⁴ tomadas em conjunto, são indícios do discurso confucionista sobre a harmonia.

No discurso confucionista, a harmonia é um dos valores fundamentais: “a diferença entre harmonia e desarmonia é aquela entre certo e errado, bom e mau e sucesso e fracasso” (LI, 2014, p. 385, tradução nossa).²⁷⁵

O discurso confucionista sobre a harmonia é fundamentado em um entendimento da realidade caracterizado pela negação de uma ordem cósmica pré-determinada e fixa, em relação a qual todas as partes do mundo têm de se conformar. A harmonia é algo contextual. Além disso, esse discurso é baseado em um entendimento da realidade caracterizado pela negação da superioridade absoluta de determinadas partes do mundo sobre as outras. Todas as partes do mundo dependem uma das outras. O discurso em questão também apresenta uma crença na bondade da natureza humana (LI, 2014).

No discurso confucionista, “a harmonia pressupõe diferenças e tem que ser alcançada através das diferenças” (LI, 2014, p. 387, tradução nossa).²⁷⁶ A harmonia encontra-se “[...] sustentada pela energia gerada pela interação de diferentes elementos em uma tensão criativa”

²⁷³ It's not by rejecting different ideas, by accepting different ideas that the world creates a chemical reaction. This is truly the formula for changing world.

²⁷⁴ It's not by rejecting different ideas, by accepting different ideas that the world creates a chemical reaction. This is truly the formula for changing world.

²⁷⁵ The difference between harmony and disharmony is one between right and wrong, good and bad, and success and failure.

²⁷⁶ Harmony presupposes differences and has to be achieved through differences.

(LI, 2014, p. 386, tradução nossa);²⁷⁷ e requer “[...] uma interação contínua de forças opostas” (LI, 2014, p. 391, tradução nossa).²⁷⁸ Nela, “[...] as partes coexistentes devem ser de alguma forma diferentes umas das outras [...]” (LI, 2014, p. 386, tradução nossa).²⁷⁹

Em *Pokémon Black* (2011), converge com a ideia de harmonia a afirmação do *Scholl Kid* Samy, em *Pinwheel Forest*: “por que *pokémon* e pessoas permanecem juntos...? Penso que ficamos juntos porque somos diferentes (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁸⁰ Também esta afirmação de Cheren, em *Route 10*, dirigida a Bianca: “você está certa que somos todos diferentes e devemos fazer as coisas que podemos fazer. Há muitas verdades e ideais, assim como há pessoas e *pokémon*. O mais importante é que ajudemos uns aos outros” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁸¹

No discurso confucionista sobre a harmonia, procura-se “[...] resolver os conflitos na sociedade sem eliminação. Essa orientação é fundamentalmente diferente daquela que procura identificar e eliminar os ‘malfeitores’ do mundo” (LI, 2014, p. 391, tradução nossa).²⁸² Assim, “mesmo partes inimigas podem coexistir em harmonia” (LI, 2014, p. 386, tradução nossa).²⁸³ Com efeito, “as partes em relação harmônica são tanto a condição quanto o limite para o crescimento mútuo” (LI, 2014, p. 386, tradução nossa).²⁸⁴

A ação da Equipe Plasma corresponde exatamente à negação desse discurso moral. Um *Team Plasma Grunt*, em *Pinwheel Forest*, antes do jogador derrotar a líder de ginásio de *Nacrene City*, afirma: “se você não pensa da mesma forma que nós, usaremos todo o poder para eliminá-lo!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁸⁵ Outro *Team Plasma Grunt*, em *Relic Castle*, afirma o seguinte: “não toleraremos pessoas que têm ideias diferentes!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁸⁶

A personagem N, em *Chargestone Cave*, afirma: “muitas valores diferentes se misturam e o mundo se torna cinza... Isso é imperdoável! Eu separarei *pokémon* e pessoas e preto e branco estarão claramente distintos!” (POKÉMON BLACK, 2011, tradução nossa).²⁸⁷

²⁷⁷ [...] sustained by energy generated through the interaction of different elements in creative tension.

²⁷⁸ [...] continuous interplay of opposing forces.

²⁷⁹ [...] co-existing parties must be in some way different from one another [...]

²⁸⁰ Why do Pokémon and people stay together...? I think we stick together because we are different.

²⁸¹ You are right that we're all different and we should do the things that we can do. There are many truths and ideals as there are people and Pokémon. The most important thing is that help one another out.

²⁸² [...] resolve conflicts in society without elimination. This orientation is fundamentally different from that of looking to identify and eliminate 'evil-doers' in the world.

²⁸³ Even unfriendly parties can co-exist in harmony.

²⁸⁴ Parties in harmonious relationship are both the condition and the constraint to one another's growth.

²⁸⁵ If you don't think the same way we think, we'll use all power to eliminate you!

²⁸⁶ We won't tolerate people who have different ideas!

²⁸⁷ Many different values mix together, and the world becomes gray... That is unforgivable! I will separate Pokémon and people, and black and white will be clearly distinct!

O antagonista N, ao procurar separar os valores e seres diferentes, opõe-se à harmonia, na medida em que defende a separação entre valores e seres diferentes em vez da coexistência e complementaridade entre eles.

A separação radical entre “preto e branco”, visada por N, remete ao título dos jogos *Pokémon Black* (2011) e *Pokémon White* (2011). Desse modo, evidencia-se que a relação entre realidades diferentes é a questão moral central desses jogos. A principal resposta aos críticos da captura e da batalha com *pokémon* é a defesa de um mundo com ideias e valores diferentes e complementares.

5.6 Conclusões deste capítulo

As batalhas *pokémon* são uma prática de uma arte marcial fictícia, que se distingue pela presença de um ator não humano e fictício, os *pokémon*. Portanto, elas são produto da função imaginativa dos sistemas semióticos. Essa função semiótica permite “[...] fingir [...]” (VAN LEEUWEN, 2005, p. 77, tradução nossa)²⁸⁸ uma nova arte marcial e novos seres vivos a partir de elementos fornecidos por artes marciais e por seres vivos realmente existentes. “Fingir” pode ser definido como o ato de criar pela imaginação algo novo e que não existe realmente (FINGIR, 2024; INVENTAR, 2024). “Finge-se” a partir de certas coisas reais. Entretanto, o produto do “fingimento” adquire certa independência em relação ao material que lhe serviu de origem. Um “centauro” não é nem homem nem cavalo, mas um novo ser, distinto do homem e do cavalo. Do mesmo modo, uma nereida não é nem mulher nem peixe, mas um novo ser, distinto da mulher e do peixe.

Em sua especificidade, as batalhas *pokémon* não representam nenhuma batalha real, como as lutas de *mushi*, de cães, de touros, de galos, de culto a *kami* ou de ritos fúnebres; e os *pokémon* não representam nenhum ser real, dentro do que os japoneses entendem por real, como este ou aquele animal, *kami*, *yokai*, fantasma, etc. Porém, no que têm de geral, essas batalhas podem representar aspectos gerais da prática do *budô* e os *pokémon* podem representar aspectos gerais de diferentes tipos de seres do mundo.

Os *pokémon* e as batalhas entre eles são produtos da imaginação. Eles podem ter semelhanças com atores e práticas reais, mas semelhança não implica identidade. Reduzir os *pokémon* e as batalhas entre eles a atores e práticas reais é confundir imaginação e realidade. Porém, apesar de não serem a mesma coisa, as batalhas *pokémon* e as lutas de *mushi*, de cães,

²⁸⁸ [...] pretend [...]

de touros, de galos, de culto a *kami* ou de ritos fúnebres podem, no contexto do Japão, participar de um mesmo discurso.

Pokémon Black (2011) provavelmente aciona o discurso moral do *budô* para a legitimação da captura e da batalha com *pokémon*. Essa afirmação não deve ser interpretada no sentido que o discurso moral do *budô* seja o único discurso moral desse jogo ou que ele seja o único que legitima a captura e a batalha com *pokémon*. Ela deve ser recebida no sentido de que esse discurso é um entre outros discursos morais acionados pelo jogo em questão. Inclusive, constatou-se que provavelmente o discurso confucionista sobre a harmonia também foi acionado, em *Pokémon Black* (2011), para a discussão de questões conexas à da moralidade ou não das práticas de captura e batalha com *pokémon*.

O discurso moral do *budô* oferece uma explicação consistente e coerente a diferentes elementos textuais de *Pokémon Black* (2011), como a prática representada, os atores representados, as relações entre esses atores, a representação do valor da força e uso dele em legitimações de capturas e de batalhas com *pokémon*. Desse modo, demonstrou-se que determinadas conclusões de Attebery (2015) não se sustentam e que outras de Hirata Filho (2001) e Raventós (2013) não podem ser estendidas a toda a franquia.

A franquia de mídia *Pokémon*, ao veicular o discurso moral do *budô*, exerce um papel social de perpetuadora de tradições, no Estado-nação japonês, e de difusora dessas tradições, no cenário midiático global de entretenimento. Nesse cenário, ela é promotora de uma maior familiarização dos não japoneses com elementos culturais do Japão. O discurso moral dela, porém, carece de força normativa, porque os produtos dessa franquia e ela própria não são socialmente considerados autoridades nesse campo. Com isso converge o fato de ela estabelecer com o público uma situação comunicativa de distanciamento do mundo real, de um jogo de faz de conta, que tem como principal objetivo entreter.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

À pergunta de como *Pokémon Black* (2011) veicula um determinado discurso moral sobre a força que legitima a captura e a batalha com *pokémon*, responde-se do seguinte modo: pelo uso explícito ou implícito que ele faz das declarações de que a batalha é um meio de obter, testar e comparar a força física e espiritual; de aprofundar laços entre aqueles que participam dela; de obter amizade e união com o divino; e de agradar os espíritos de mortos, pois, no contexto de cultura do Japão, essas declarações, tomadas em conjunto, provavelmente remetem ao discurso moral do *budô* sobre a força.

Pokémon Black (2011) oferece uma representação conceitual da força como uma realidade que tem uma dimensão física e espiritual, externa e interior; que compreende as determinações de ser forte, de crescer e de melhorar-se e o controle sobre o próprio poder e emoções; que capacita tanto a prática do bem em situações adversas quanto a defesa de si mesmo e de outros; que possibilita amizades e crescimento como pessoa e o progresso em jornadas e na vida; que apoia a palavra; que pode ser objeto de uma norma; que é resultado de conhecimento e de treino; que pode ser sempre aperfeiçoada; que as pessoas desejam para aqueles que elas amam; e que é uma finalidade da prática de treinar *pokémon*.

Esse valor é acionado em legitimações das práticas de captura e batalha com *pokémon*, por meio de racionalizações. As batalhas *pokémon* são legitimadas como possível fonte de força para treinadores de *pokémon*; como o melhor meio para se adquirir a força; por resultarem em aquisição de força para treinadores e *pokémon*; como um meio de os treinadores testarem suas forças; e como um meio de eles e os *pokémon* compararem forças. Já as capturas de *pokémon* são legitimadas como meio de aumentar a força do treinador; e como um meio de realizar o potencial de força dos *pokémon*.

Os elementos textuais de *Pokémon Black* (2011) que permitem ligar ao discurso moral do *budô* a representação que esse jogo oferece do valor da força e o uso que ele faz dessa representação em legitimações de práticas de captura e de batalha são estes: a batalha *pokémon* como representação da prática de batalha, em geral; a representação conceitual da batalha *pokémon* como arte de luta; a representação conceitual do treinador *pokémon* como guerreiro; a conexão lógica entre as insígnias do treinador e a obediência do *pokémon*; a representação conceitual da relação entre o treinador e aquele que é treinado por ele como voltada para o aperfeiçoamento de uma arte de luta; a conexão causal entre a batalha e o aprofundamento de laços entre aqueles que combatem; os tipos de atores e de beneficiários

representados, nas batalhas; a conexão causal entre a batalha e a amizade e união com o divino; e a conexão causal entre a batalha e o agrado de espíritos de mortos.

Quanto às deslegitimações das ações de capturar e de batalhar com *pokémon*, que aparecem em falas de personagens da Equipe Plasma, que é a organização vilã do jogo, elas são abstrações morais. As batalhas com *pokémon* são ligadas às qualidades negativas de sofrimento, ferida, dor e desigualdade, enquanto as capturas de *pokémon* são ligadas às qualidades negativas de confinamento, cativeiro e desigualdade. Em *Pokémon Black* (2011), não há refutação dessas deslegitimações. Pelo contrário, elas são apresentadas como “compreensíveis” e como outro ponto de vista igualmente válido. O que o jogo condena, em uma perspectiva moral, é a recusa em aceitar e conviver com o diferente. Desse modo, as diferentes ideias a respeito da captura e da batalha com *pokémon* são integradas por um discurso que tem a diferença como valor positivo. Esse discurso é provavelmente o discurso confucionista sobre a harmonia.

Portanto, as conclusões desta pesquisa corroboram a tese de que a franquia *Pokémon*, no cenário midiático global de entretenimento, tem desempenhado os papéis de fazer circular, em escala global, discursos morais que trazem elementos da cultura local japonesa; e, assim, de tornar esses elementos mais familiares para outras sociedades.

As conclusões desta dissertação são referentes ao jogo *Pokémon Black* (2011). Estendê-las a todos os demais jogos da franquia *Pokémon* seria uma generalização indevida. Desse modo, precisa-se de outras pesquisas referentes a outros jogos da franquia para verificar se o discurso moral do *budô* sobre a força também é veiculado por eles e tem neles uma função de legitimação da captura e da batalha com *pokémon*. No entanto, as conclusões desta dissertação são suficientes para demonstrar que determinadas afirmações sobre produtos da franquia *Pokémon* não podem ser generalizadas, como se demonstrou em relação aos casos das afirmações de que *Pokémon* não tem fundo moral e de que a linguagem do sistema capitalista é a única que valida os argumentos em *Pokémon*.

Além disso, as conclusões desta pesquisa são falseáveis; há procedimentos que outros pesquisadores podem usar para pô-las à prova e, assim, tentar demonstrar que elas são falsas. Entre esses procedimentos, estão os seguintes: identificar, no texto de *Pokémon Black* (2011), aspectos da captura e da batalha com *pokémon* que sejam incompatíveis, ou seja, contraditórios, com o discurso do *budô*; identificar outro discurso que explique melhor que o discurso do *budô* os elementos textuais de *Pokémon Black* (2011) que foram considerados como indícios desse discurso marcial; e, em último lugar, demonstrar que o que foi apresentado como discurso do *budô* é incompatível com as principais interpretações que se

têm sobre o que seja esse discurso. Desse modo, outras pesquisas podem ser desenvolvidas com o objetivo de tentar demonstrar a falsidade das conclusões desta.

Já para a complementação das conclusões aqui obtidas, outros estudos podem ser feitos para investigar estas questões: como, em *Pokémon Black* (2011), se realiza a metafunção interpessoal dos sistemas semióticos, na veiculação do discurso moral do *budô*? Como, nesse jogo, outros discursos de valor – como o moral, o estético ou o hedônico – convergem com o discurso moral do *budô* para a legitimação das práticas de captura e de batalha com *pokémon*? Como tem sido a recepção do discurso moral do *budô*, veiculado no jogo em questão, por parte do público brasileiro? Como a língua inglesa tem condicionado essa recepção? Finalmente, com base na teoria de Van Leeuwen (2008a, p. 21), pode-se inferir validamente das regras e objetivos de jogos de computador discursos de valor que não sejam discursos de valor funcional? Se sim, por quê? E como?

Posto tudo isso, conclui-se esta dissertação com a afirmação de que *Pokémon Black* (2011) é um jogo de faz de conta, que tem como principal função social divertir os usuários, ao inseri-los em um mundo diferente do real, em que a experiência existencial do ser humano é representada como jornada e batalha, que só pode ser percorrida e vencida por quem é forte; e o desejo humano por seres e poderes misteriosos é representado pelos *pokémon*; e isso está entre o que há de mais universal em sua mensagem.

REFERÊNCIAS

ADJETIVO. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/adjetivo/>> Acesso em: 09 ago. 2024.

ALLISON, Anne. Cuteness as Japan's: millennial product. In: TOBIN, Joseph (Ed.). **Pikachu's global adventure: the rise and fall of Pokémon**. Durham; London: Duke University Press, 2004.

ALLISON, Anne. **Millennial Monsters: japanese toys and the global imagination**. Berkeley; Los Angeles: University of California Press, 2006.

ALVES, Lynn; TORRES, Velda (Org.). **Jogos digitais, entretenimento, consumo e aprendizados: uma análise do Pokémon Go**. Salvador: EDUFBA, 2017.

ANDREWS, Barbara J.; CARPENTER, Meg Purnell; PURNELL-CARPENTER, Meg. **Akita**. London: Kennel Club Book, 2004. (A comprehensive owner's guide).

ARTE. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/arte/>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

(ASAHI) 笠原, 雅俊. 燃えよシャモ 安田で闘鶏. **朝日新聞デジタル**, 19 dez. 2017. Disponível em: <<https://www.asahi.com/articles/ASKDL3FHHKDLPLPB006.html>>. Acesso em: 20 jun. 2024.

ASHKENAZI, Michael. **Handbook of japanese mythology**. Santa Barbara: ABC Clio, 2003.

ATTEBERY, Stina. Coshaping digital and biological animals: companion species encounters and biopowe in the video games *Pikmin* and *Pokémon*. **Humanimalia**, v. 6, n. 2, p. 56-84, 2015. Disponível em: <<https://humanimalia.org/article/view/9912/10389>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

AVATAR. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/avatar/>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

BAINBRIDGE, Jason. "Gotta catch 'em all!" Pokémon, cultural practice and object networks. **The IAFOR Journal of Asian Studies**, Nagoya, v. 1, n. 1, p. 63-77, 2014. Disponível em: <<https://iafor.org/journal/iafor-journal-of-asian-studies/volume-1-issue-1/>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

BATALHA. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/batalha/>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

BCMINIUSA. **Turning dog gashapon yell capsule-6 pieces**. Ebay. Disponível em: <<https://www.ebay.ph/itm/114576065537>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

BILBAO FINE ARTS MUSEUM. **Anonymous, Japanese - Cockfight** - Google Art Project. 2012. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anonymous,_Japanese_-_Cockfight_-_Google_Art_Project.jpg>. Acesso em: 20 jun. 2024.

BOUYET, Barbara. **Akita**: treasure of Japan. v. 2. Thousand Oaks: Magnum Publishing, 2002.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei 8.069/90. Brasília, 2022. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/eca-2023.pdf>> Acesso em: 29 jul. 2023.

Bruni, Paolo. Videogame: uma proposta definicional. In: Anais do 12. Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação; 08-09 mai 2017; Salvador. Salvador: UNEB; 2017. p. 124-134. Disponível em: <<https://itacarezinho.uneb.br/index.php/sjec/article/view/3546>>. Acesso em: 27 jun. 2023.

BUCKINGHAM, David; SEFTON-GREEN, Julian. Structure, agency and pedagogy in children's media culture. In: TOBIN, Joseph (Ed.). **Pikachu's global adventure**: the rise and fall of Pokémon. Durham; London: Duke University Press, 2004.

BULBAGARDEN. **Bulbagarden**: the original Pokémon community. Disponível em: <<https://bulbagarden.net/home/>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

CARREIRO, Marcelo. Videogames e as estratégias militares: os *First Person Shooters* (FPS) na defesa norte-americana. **Revista de História Comparada**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p. 235-271, 2016. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/RevistaHistoriaComparada/article/view/2533>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS. **Manual de normalização de trabalhos acadêmicos**. 2022. Disponível em: <<https://sig.cefetmg.br/sigaa/verProducao?idProducao=4646419&key=ff5e43ddbd62b0a4217d84e501b1d01d>>. Acesso em: 17 ago. 2024.

CHANDLER, Daniel. **Semiotics**: the basics. 2. ed. London; New York: Routledge, 2007.

CHERRY BERRY GOO. **Unova Region Map Redraw**. 2021. Disponível em: <<https://www.furaffinity.net/view/41553046>>. Acesso em: 19 ago. 2024.

CHIBA, Michiko; TANABE, Yuichi; TOJO, Takashi; MURAOKA, Tsutomu. **Japanese dogs**: Akita, Shiba, and other Breeds. Translation Lucy North. Tokyo; New York; London: Kodansha International, 2003.

COCKFIGHTING SHRINE goshuin book hobby goods. Amazon, 9 out. 2023. Disponível em: <<https://www.amazon.co.jp/-/en/Cockfighting-Shrine-Goshuin-Hobby-Goods/dp/B0CKRTPVB1>>. Acesso em: 19 jun. 2024.

DAISEY. **Nintendo DS**. Dimensions.com, 7 jun. 2023. Disponível em: <<https://www.dimensions.com/element/nintendo-ds>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

DAVIES, Hugh. Japanese seasonal play: a Prehistory of *Pokémon Go*. **American Journal of Play**, New York, v. 12, n. 3, p. 305-337, 2020. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1284128.pdf>>. Acesso em 08 ago. 2024.

DAVIS, Kate. **Japan's Kumono Kodo pilgrimage: the UNESCO world heritage trek**. Kendal: Cicerone, 2019.

DIAS, Reinildes; VIAN JUNIOR, Orlando. Análise de discurso multimodal sistêmico-funcional de livros didáticos de inglês do Ensino Médio da Educação Pública. **Signum: Estudos Linguísticos**, Londrina, v. 20, n. 3, p. 176-212, dez. 2017. Disponível em: <<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/view/27950>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

DJONOV, Emilia; ZHAO, Sumin. From Multimodal to critical Multimodal studies through popular discourse. In: DJONOV, Emilia; ZHAO, Sumin (Ed.). **Critical multimodal studies of popular discourse**. New York: Routledge, 2014.

DOUVEN, Igor. Abduction. In: ZALTA, Edward N. (Ed.). **Stanford Encyclopedia of Philosophy**. 2021. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/entries/abduction/>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

EMBAIXADA DO JAPÃO NO BRASIL. **Da antiga tradição aos esportes modernos**. 2012. Disponível em: <<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/artesmarciais.html>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

FALCONE, Karina. Discurso e cognição. **Eutomia: Revista de Literatura e Linguística**, v; 9, n. 5, p. 264-284, 2012. Disponível em <http://www.revistaeutomia.com.br/v2/wp-content/uploads/2012/08/Discurso-e-cogni%C3%A7%C3%A3o_p.264-2841.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2023.

FARIAS, André Alves. **A influência do zen budismo nas artes marciais japonesas no Brasil**. 2009. 139 f. Dissertação – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Ciências da Religião, São Paulo, 2009. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/2118>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

FINGIR. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/fingir/>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

FOSTER, Michael Dylan. **Pandemonium and parade: japanese monsters and the culture of yōkai**. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, 2009.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed: videogames as a mean for critical thinking and debate**. 2001. 118 f. Thesis – Georgia Institute of Technology, School of Literature, Communication and Culture, Atlanta, 2001. Disponível em: <<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

FRÉDÉRIC, Loius. **Japan encyclopedia**. Translation Käthe Roth. Cambridge: Harvard University Press, 2002.

Gervasoni, Quentin. Pokémon as hybrid, virtual toys: friends, foes or tools? In: Proceedings of 8. International Toy Research Association World Conference; 11-13 jul. 2018, Paris, France. Lyon: HAL Open Science; 2019. Disponível em: <<https://insep.hal.science/ITRA2018/hal-02170789v1>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

(GINDAMA) 銀魂魂. 御朱印帳 和歌山県 田辺市 闘鶏神社. Ameba, 02 maio 2020. Disponível em: <<https://ameblo.jp/gindama3157/image-12593976074-14752210213.html>>. Acesso em: 19 jun. 2024.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. Tradução Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GOMBE. **Kabutomushi Japanese Beetle (modified)**. 24 set. 2011. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kabutomushi_Japanese_Beetle_\(modified\).png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kabutomushi_Japanese_Beetle_(modified).png)>. Acesso em: 13 ago. 2024.

GOMES, Fábio José Córdias. Quatro histórias e uma epifania: estudos indisciplinados acerca do *budô* japonês. **Dialogia**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 41-51, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/928>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

GÓMEZ, Alejandro Hernández. Pokémon: elementos de persuasión mediática para la propagación de una cultura de masas. **Anuario de Investigación CONEICC**, v. 1, n. 28, p. 181-186, 2021. Disponível em: <<https://anuario.coneicc.org.mx/index.php/anuarioconeicc/article/view/518>>. Acessado em: 08 ago. 2024.

HAMDAN, Amer Cavalheiro; ALMEIDA PEREIRA, Ana Paula de. Avaliações neuropsicológicas das funções executivas: considerações metodológicas. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 396-387, 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/prc/a/LS4msbtm7QwXcschRXVFCby/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 08. ago. 2024.

HEARN, Lafcadio. **A Japanese Miscellany**. Boston: Little, Brown, and Company, 1906.

HEINRICHS, Christine. **The backyard field guide to chickens**: chicken breeds for your home flock. Minneapolis: Voyageus Press, 2016.

HIGA, Paulo; MARQUES, Ana. **O que é LCD?** Conheça os tipos e as vantagens dessa tecnologia. Tecnoblog, 2023. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-lcd/>>. Acessado em: 09 ago. 2024.

HIRATA FILHO, Maurício. O milagre da multiplicação dos pikachus, ou o zen e a arte de manter a pokébola em pé. **Sinopse**, São Paulo, v. 3, n. 7, p. 28-31, 20 fev. 2001. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/sin/article/view/205735/189258>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. The many faces of role-playing games. **International Journal of Role-Playing**, v. 1, n. 1, p. 3-21, 2009. Disponível em: <<https://journals.uu.se/IJRP/article/view/185>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

HOWLONGTOBEAT. **Pokémon Black and White**. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game/7140>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Madrid: Alianza Editorial, 2007.

IKIMONO Large Encyclopedia Advanced Sea Frog Caprium Collection Frog 5 Types Gacha Figure Amphibian Premium Gashapon. Amazon, 15 jul 2023. Disponível em: <<https://www.amazon.co.jp/-/en/Encyclopedia-Advanced-Collection-Amphibian-Gashapon/dp/B0CBX6Q7XX>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

INVENTAR. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/inventar/>> Acesso em: 14 ago. 2024.

IWABUCHI, Koichi. How ‘japanese’ is Pokémon? In: TOBIN, Joseph (Ed.). **Pikachu’s global adventure**: the rise and fall of Pokémon. Durham; London: Duke University Press, 2004.

JAPAN Akita large. 16 out. 2005. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Japan_Akita_large.png>. Acesso em: 13 ago. 2024.

JAPAN TOURISM AGENCY. **City of Ojiya**. 2021a. Disponível em: <<https://www.mlit.go.jp/tagengo-db/en/R3-00571.html>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

JAPAN TOURISM AGENCY. **Matsubara Togyu-jo Bullring**. 2019. Disponível em: <<https://www.mlit.go.jp/tagengo-db/en/R1-02998.html>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

JAPAN TOURISM AGENCY. **Togyu Bull Sumo**. 2020a. Disponível em: <<https://www.mlit.go.jp/tagengo-db/en/R2-00880.html>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

JAPAN TOURISM AGENCY. **Togyu Bull Sumo on Tokunoshima Island**. 2020b. Disponível em: <<https://www.mlit.go.jp/tagengo-db/en/R2-00881.html>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

JAPAN TOURISM AGENCY. **Tsunotsuki**: Traditional “Bull Sumo”. 2021b. Disponível em: <<https://www.mlit.go.jp/tagengo-db/en/R3-00564.html>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

JÁUREGUI, Caros; VIEIRA, Vanrochris. Discurso. In: VEIGA, Vera França; MARTINS, Bruno Guimarães; MENDES, André Melo (Org.). **Trajetórias, conceitos e pesquisa em comunicação**. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2015.

JOHNSON, Allan G. **Dicionário de Sociologia**: guia prático da linguagem sociológica. Tradução Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

KAGOSHIMA INTERNATIONALIZATION COUNCIL. **Beetles sumo competition** (kabuto-mushi sumo taikai / カブト虫相撲大会). 2014. Disponível em: <<http://kic-update.com/en/whatup/beetles-sumo-competition-kabuto-mushi-sumo-taikai-%E3%82%AB%E3%83%96%E3%83%88%E8%99%AB%E7%9B%B8%E6%92%B2%E5%A4%A7%E4%BC%9A/>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

KANNO, Kakumyō. Bushidō. **Kōgakkan University Lecture Series**, n. 128, p. 1, 17, mar. 2019. Disponível em: <<http://resources.kogakkan-u.ac.jp/document/bushido-kogakkan-university-lecture-series-no-128/>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

KELTS, Roland. **Japanamerica**: how japanese pop culture has invaded the U.S. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

KISIMOTO, Tatu. A materialist's proposal on the commemoration of War Dead by the State and the facility for its purpose: the best solution is to put the White Pillar and hold the ceremony under modest shinto ritual style in the Imperial Palace. **政策科学**, n. 16, 2 fev. 2009. Disponível em: <https://ritsumeit.repo.nii.ac.jp/record/4810/files/ps16_2_01kishimoto.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2024.

KNOX, John S. **Multimodal discourse on online newspaper home pages**: a social-semiotic perspective. 2009. 532 f. Thesis – University of Sydney, Department of Linguistics, Sydney, 2009. Disponível em: <<https://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/7696>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

KOMIYAMA, Tomoyoshi; IKEO, Kazuho; GOJOBORI, Takashi. Where is the origin of the japanese gamecocks?. **Gene**, v. 317, p. 195-202, 23 out. 2003. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0378111903007030?via%3Dihub>>. Acesso em: 20 jun. 2024.

KOSTER, Raph. **A theory of fun**: for game design. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005.

KRESS, Gunther. Multimodal discourse analysis. In: GEE, James Paul; HANDFORD, Michael (Ed.). **The Routledge Handbook of Discourse Analysis**. London; New York: Routledge, 2012.

KRESS, Gunther; KNAPP, Peter. Genre in a social theory of language. **English in education**, v. 26, n. 2, p. 4-15, jun. 1992.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. Colour as a semiotic mode: notes for a grammar of colour. **Visual communication**, v. 1, n. 3, p. 343-369, 2002.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images**: the grammar of visual design. 2. ed. New York: Routledge, 2006.

Laato, Samuli; Rauti, Sampsa. Central themes of the Pokémon Franchise and why they appeal to humans. In: Proceedings of 54. Hawaii International Conference on System Sciences; 4-8 jan 2021. Honolulu: University of Hawaii; 2021. p. 2814-2823. Disponível em: <<https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/3cf01105-f170-4b8d-a2aa-5f5aff222b2e/content>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

LEMO, Felipe. **Nintendo DS**: os jogos gráficos mais impressionantes do portátil de duas telas. Nintendo Blast. 2021. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2021/08/jogos-melhores-graficos-nintendo-ds.html>> Acesso em: 16 dez. 2024.

LET'S ASK SEKI SENSEI | ONLINE KATANA LESSONS. **Why perform budo for gods?** #shorts. YouTube, 4 abr. 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2sPOFevuWig>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

LI, Chenyang. Confucian harmony: a philosophical analysis. In: SHEN, Vincent (Ed.). **Dao Companion to Classical Confucian Philosophy**. New York; London: Springer, 2014.

LIGHT, Richard; KINNAIRD, Louise. Appeasing the gods: shinto, sumo and 'true' japanese spirit. In: MAGDALINSKI, Tara; CHANDLER, Timothy J. L. (Ed.). **With God on their side: sport in the service of religion**. London; New Tork: Routledge, 2002.

LOWRY, Dave. **O dojo e seus significados**: um guia para os rituais de etiqueta das artes marciais japonesas. Tradução Jaqueline Sá Freire. São Paulo: Pensamento, 2011.

MACHIN, David; VAN LEEUWEN, Theo. **Global media discourse**: a critical introduction. London; New York: Routledge, 2007.

MAJEWSKI, Jacob. **Theorising video game narrative**. 2003. 53 f. Minor Thesis – Bond University, School of Humanities & Social Sciences, Centre for Film, Television & Interactive Media, Gold Coast, 2003. Disponível em: <https://www.cs.vu.nl/~eliens/ct/local/story/mthesis_jakub.pdf>. Acesso em: 09 ago. 2024.

MAKIYAMA, Marcio. **Painéis LCD**: tipos, siglas, iluminação, vantagens e desvantagens. Victor Vision, 23 maio 2023. Disponível em: <<https://victorvision.com.br/blog/paineis-lcd/#:~:text=Entre%20as%20desvantagens%20do%20LCD,%C3%A2ngulo%20de%20vis%C3%A3o%20mais%20limitado.>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

Massarolo, João Carlos; Alvarenga, Marcus Vinícius Tavares de. Franquia transmídia: o futuro da economia audiovisual nas mídias sociais. In: Anais do 33. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação; 2-6 set 2010; Caxias do Sul. São Paulo: Intercom; 2010. p. 1-16. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-3023-1.pdf>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

MARCIAL. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/marcial/>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

MATSUNAMI, Minoru. Traditional sport in Japan. In: SPRACKLEN, Karl; LASHUA, Brett; SHARPE, Erin; SWAIN, Spencer (Ed.). **The Palgrave handbook of leisure theory**. London: Palgrave Macmillan, 2017.

MCKELWAY, Matthew Philip. **Capitalscapes**: folding screens and political imagination in Late Medieval Kyoto. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2006.

MERRICK, Joe. **Here's the current Pokémon sales figure chart for main series games as of March 31st 2023** [...]. 9 mai. 2023. Twitter: @JoeMerrick. Disponível em: <<https://twitter.com/JoeMerrick/status/1655823845213732864>>. Acesso em: 28 jul. 2023.

METROPOLITAN MUSEUM OF ART. **Standard Banner (Sashimono)** MET 36.25.2853 001 March2015. 11 maio. 2017. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Standard_Banner_\(Sashimono\)_MET_36.25.2853_001_March2015.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Standard_Banner_(Sashimono)_MET_36.25.2853_001_March2015.jpg)>. Acesso em: 13 ago. 2024.

MEYER, Martin J. Wrestling, warships and nationalism in japanese-american relations. **Martial Arts Studies**, v. 10, p. 73-88, 2020. Disponível em: <<https://mas.cardiffuniversitypress.org/articles/10.18573/mas.115>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

MIRACLE, Jared Tyler. **Western bushido: the american invention of asian martial arts**. 2014. 229 f. Dissertation – Texas A&M University, Office of Graduate and Professional Studies, College Station, 2014. Disponível em: <<https://oaktrust.library.tamu.edu/handle/1969.1/153986>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

(MOMO) もも. 桂浜 「原付日本列島制覇」 : わしらは高知まで来たんじゃきー!!! (大泉. Ameba, 10 nov. 2015. Disponível em: <<https://ameblo.jp/red-moon-momo/entry-12094220986.html>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

MORBI, Daniel. **Pokémon TV (Switch/Mobile) terá serviços descontinuados**: aplicativo de vídeo deixará de funcionar a partir do dia 28 de março. 08 jan. 2024. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2024/01/pokemon-tv-switch-mobile-tera-servicos-descontinuados.html>>. Acesso em: 30 dez. 2024.

MUIR, Edward. Introduction: observing trifles. In: MUIR, Edward; RUGGIERO, Guido (Ed.). **Microhistory and the lost peoples of Europe**: selections from Quaderni Storici. Baltimore: John Hopkins University Press, 1991.

NAKAMAKI, Hirochika. Administração de empresas no Japão: aspectos históricos e religiosos. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 32, n. 5, p. 62-66, nov./dez. 1992. Disponível em: <<https://periodicos.fgv.br/rae/article/view/38477>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

NINTENDO. **Nintendo DS**: instruction booklet. Redmond: Nintendo of America, 2005.

NINTENDO. **Pokémon TV**. 2023. Disponível em: <<https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/pokemon-tv-switch/>>. Acesso em: 29 jul. 2023.

NINTENDO. **Top selling title sales units**. 2024. Disponível em: <<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>>. Acesso em: 08 ago 2024.

O CANAL OFICIAL DA POKÉMON EM PORTUGUÊS. **Início**. [YouTube]. 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/@PokemonOficialPT/featured>>. Acesso em: 29 jul. 2024.

OLIVEIRA CARMO, João Paulo de. **Pokémon**: transmidiação, cultura pop e participação coletiva em torno da série japonesa. 2016. 171 f. Dissertação – Universidade Federal de Mato Grosso, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, Cuiabá, 2016. Disponível em: <<https://ri.ufmt.br/handle/1/616>> Acesso em: 08 ago. 2024.

ONO, Philbert (2021, 20 de junho). *Demise of Tosa fighting dogs in Katsurahama, Kochi* [Weblog]. Recuperador a partir de <https://photoguide.jp/log/2021/06/katsurahama-tosa-fighting-dogs-kochi/>

OSTUNI, Steve; BURNETT, Serena. **Japanese Tosa**. London: Kennel Club Book, 2003. (A comprehensive owner's guide).

PERCY, Pam. **The field guide to chickens**. Saint Paul: Voyageur Press, 2006.

PICKEN, Stuart S. B. **Essentials of shinto**: an analytical guide to principal teachings. Westport: Greenwood, 1994.

PISK, Jernej. Faith, hope and love in sport. **AUC Kinanthropologica**, v. 53, n. 2, p. 146–158, 2017. Disponível em: <https://karolinum.cz/data/clanek/4386/Pisk_AUC_Kinanthr_2_2017_FINAL-8.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2024.

Pokémon Black. [Cartucho]. Nintendo DS. Redmond: Nintendo of America, 2011.

Pokémon Scarlet. [Cartucho]. Nintendo Switch. Kyoto: Nintendo, 2022.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMA. **Kabuto-p1000670**. 22 ago. 2005. Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kabuto-p1000670.jpg>>. Acesso em: 13 ago. 2024

RASTREAR. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/rastrear/>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

RAVENTÓS, Cristian López. **El videojuego como práctica discursiva contemporánea: Pókemon y la naturalización de la realidad social neoliberal**. 2013. 225 f. Tesis – Universitat Autònoma de Barcelona, Departamento de Psicología Social, Barcelona, 2013. Disponível em: <<https://www.tdx.cat/handle/10803/130793>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

RESENDE, Viviane de Melo; RAMALHO, Viviane. **Análise de Discurso Crítica**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

RODRIGUES, Márcia B. F. Razão e sensibilidade: reflexões em torno do paradigma indiciário. **Dimensões**, Vitória, n. 17, p. 213-221, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/dimensoes/article/view/2431/1927>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

SAN'IN. **Territory of the gods Yokozuna and Izumo Taisha**. Disponível em: <<https://sanin-japan.com/special/territory-of-the-gods-yokozuna-and-izumo-taisha/>>. Acesso em: 12 ago. 2024

SCHULZKE, Marcus. **Simulating good and evil**: the morality and politics of videogames. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020.

SCRIVENER, David. **Popular poultry breeds**. Ramsbury: Crowood Press, 2009.

SHEEHAN, Kendra N. Modernizing and marketing monsters in Japan: shapeshifting yōkai and the reflection of culture. In: HODGE, Matthew; KUSKO, Elizabeth (Ed.). **Exploring the macabre, malevolent, and mysterious**: multidisciplinary perspectives. Cambridge: Cambridge Sholars Publishing, 2020.

(SHIMANE KEN OKI SHICHŌ) 島根県隠岐支庁. **Bullfighting in Oki islands in Japan in 1933**. 1933. Disponível em:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bullfighting_in_Oki_islands_in_Japan_in_1933.jpg>. Acesso em: 19 jun. 2024.

SHUN, Inoue. Budô: invented tradition in the martial arts. In: LINHART, Sepp; FRÜHSTÜCK, Sabine (Ed.). **The culture of Japan as seen through its leisure**. New York: State University of New York Press, 1998.

SILVA, Gerard Almeida. De kowai a kawaii: recreación e infantilización de las criaturas *yōkai*. **Kōbai**, Bogotá, n. 4, p. 14-19; 2022. Disponível em:
<<https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/kobai/article/view/7760>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

SIMÃO JÚNIOR, Jorge; LÔBO, Mateus; SYOZI, Ricardo. A revolução dos bichos: há 15 anos Pokémon chegava com tudo no Brasil!. **Nintendo World**, Taboão da Serra, n. 182, p. 24-31, jun. 2014.

SNAP55. **Oki Togyu1**. 13 out. 2022. Disponível em:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oki_Togyu1.jpg>. Acesso em: 19 jun. 2024.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOLOGIA. **Parecer sobre consequências da exposição de crianças e adolescentes a conteúdo audiovisual impróprio à idade**. 2022. Disponível em:
<https://www.sbponline.org.br/arquivos/Parecer_SBP_Conte%C3%BAdo_indicativo_2022.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2024.

SU, Nan Yao. Insects in japanese culture, and one that saved the country. **American entomologist**, v. 68, n. 1, spring 2022. Disponível em:
<<https://academic.oup.com/ae/article/68/1/52/6561018>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

SUINO, Nicklaus. **Budo mind and body**: trainings secrets of the japanese martial arts. Bostn; London: Weatherhill, 2007.

TAVINOR, Grant. The Definition of Videogames. **Contemporary Aesthetics**, v. 6, 2008. Disponível em:
<https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/>. Acesso em: 08 ago. 2024.

TAKEMOTO, Akiko; MCCARTY, Steve. **Shikoku bilingual guidebook**. Takamatsu: Biko Books: 1993. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/publication/349683547_Shikoku_Bilingual_Guidebook>. Acesso em: 13 ago. 2024.

THE CENTRE FOR COMPUTING HISTORY. **Nintendo DS**. Disponível em:
<<https://www.computinghistory.org.uk/det/4596/Nintendo-DS/>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

THE JAPANESE BUDŌ ASSOCIATION. **The definition of budō**. 2014. Disponível em:
<https://www.nipponbudokan.or.jp/english/teigi_eng>. Acesso em: 12 ago. 2024.

THE POKÉMON COMPANY; NINTENDO. **Pokémon Black version**: instruction booklet. Redmond: Nintendo of America, 2011

THE POKÉMON COMPANY. **History**. 2024a. Disponível em: <<https://corporate.pokemon.co.jp/en/aboutus/history/>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

THE POKÉMON COMPANY. **Pokémon in figures**. 2024b. Disponível em: <<https://corporate.pokemon.co.jp/en/aboutus/figures/>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

THE POKÉMON COMPANY. **Sobre a Pokémon Company Internacional**. 2024c. Disponível em: <<https://www.pokemon.com/br/sobre-pokemon/>>. Acesso em: 29 jul. 2023.

TOBIN, Joseph. Introduction. In: TOBIN, Joseph (Ed.). **Pikachu's global adventure**: the rise and fall of Pokémon. Durham; London: Duke University Press, 2004a.

TOBIN, Joseph. Conclusion. In: TOBIN, Joseph (Ed.). **Pikachu's global adventure**: the rise and fall of Pokémon. Durham; London: Duke University Press, 2004b.

(TOSA DOG JAPAN) 四国淡路土佐犬普及会. **公認第245回 加古川場所 四会親睦土佐犬闘技大会**. Facebook, 2 out. 2016. Disponível em: <<https://www.facebook.com/tosadogjapan/posts/pfbid034VQnXRkrrdMKGkYZMv3nzNs8XovS4hXuegWrG1PY64mRVotcuDxwPBrnae4aJL8Zl>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

(TOSA DOG JAPAN) 四国淡路土佐犬普及会.
2022/12/18に第二回四国淡路土佐犬親睦闘技大会
淡路安乎場所を開催いたします。今は亡き人を偲び友情土俵入りをしお餅投げも行います一般の方も参加できるので遊びに来てくださいね. Facebook, 30 out. 2022.
Disponível em:
<<https://www.facebook.com/tosadogjapan/posts/pfbid02AeJxzy8WCMbLaNkZ57bNdU6cS9c9KBzCP2c1aeyksudYVcR17LSJj444nv22kGuql>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

TSOUMAS, Johannis. Insects in japanese culture: influences on the fin de siècle glass and jewelry design. **Figura**: Studies on the Classical Tradition, Campinas, v. 7, n. 1, p. 185-210, jan.-jun. 2010. Disponível em: <<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/figura/article/view/9944>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

TV POKÉMON. 2023. Disponível em: <<https://watch.pokemon.com/pt-br/#/>>. Acesso em: 29 jul. 2023.

Tomei, Patricia Amelia. Pokemon: a culture of learning? In: BALAS Conference Proceedings; april 4-7, 2001; San Diego. 2001. Disponível em: <https://www.dbd.puc-rio.br/depto_administracao/TD11.pdf>. Acesso em: 08 ago. 2024.

UKIYO-E. **Azechi Umetaro**: Artelino. Disponível em: <<https://ukiyo-e.org/image/artelino/16895g1>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

UKIYO-E. **Jiro Nagaei**: JAODB. Disponível em: <https://ukiyo-e.org/image/jaodb/Jiro_Nagaei-No_Series-Beetle_Battle-00043277-111026-F12>. Acesso em: 13 jul. 2024b.

VAN DIJK, Teun A. Discurso-cognição-sociedade: estado atual e perspectivas da abordagem sociocognitiva do discurso. **Letrônica**: Revista Digital do Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS, Porto Alegre, n. 9, n. esp., p. 8-29, nov. 2016. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/view/23189/15076>> Acesso em: 09 ago. 2024.

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing social semiotics**. London; New York: Routledge, 2005.

VAN LEEUWEN, Theo. **Discourse and practice**: new tools for critical discourse analysis. New York: Oxford University Press, 2008a.

VAN LEEUWEN, Theo. News genres. In: WODAK, Ruth; KOLLER, Veronika (Ed.). **Handbook of communication in the public sphere**. Berlin: Walter de Gruyter, 2008b. (Handbooks of applied linguistics; 4).

VAN LEEUWEN, Theo. Multimodal literacy. **Viden om literacy**, n. 31, p. 4-11, mar. 2017. Disponível em: <https://www.videnomlaesning.dk/media/2127/21_theo-van-leeuwen.pdf>. Acesso em: 09 ago. 2024.

VIEIRA, Cíntia Marques. **A linguagem cinematográfica utilizada no video game**: o uso das cutscenes como experiência diegética. 2018. 164 f. Dissertação – Universidade Tuiuti do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, Curitiba, 2018. Disponível em: <<https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1342>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

VICÁRIO. In: **Dicio**: dicionário online de português. Porto: 7graus, 2024. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/vicario/>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

WIGGINS, David B. Sumo Love: a many-splendored thing. **Journal of Japanese Trade & Industry**, n. 3, p. 46-49, 1998. Disponível em: <https://www.jef.or.jp/journal/pdf/sumo_9805.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2024.

WODAK, Ruth. Do que trata a ACD – um resumo de sua história, conceitos importantes e seus desenvolvimentos. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 4, n. esp., p. 223-243, 2004. Disponível em: <https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/297/313>. Acesso em: 09 ago. 2024.

WODAK, Ruth; VAN LEEUWEN, Theo. Legitimizing Immigration Control: a Discourse-Historical Analysis. **Discourse Studies**, v. 1, n. 1, p. 83-118, fev. 1999.

WOFFORD, Taylor. Dogfights in Japan are a family outing. **Newsweek Magazine**, 01 set. 2016. Disponível em: <<https://www.newsweek.com/2016/09/09/japanese-dogfighting-494843.html>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

WORLD'S STRONGEST Insect King Decision Battle and Best 30 DVD. Amazon. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Worlds-Strongest-Insect-Decision-Battle/dp/B000RSK0FA>>. Acesso em: 13 ago. 2024.

YANEV, Biser. **Akita Inu**. 14 abr. 2017. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Akita_Inu#/media/File:Akita_Inu_dog.jpg>. Acesso em: 13 ago. 2024.

YILMAZ, Orhan; COSKUN, Fusun; ERTUGRUL, Mehmet. Dog fighting in the world. In: International Symposium for Agriculture and Food 2; oct. 2015; Ohrid (Macedonia). Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/282641256_Dog_Fighting_In_The_World>. Acessado em: 13 ago. 2024.

YOUNG, James O. Representation in Literature. **Literature & Aesthetics**, v. 9, p. 127-143, 1999. Disponível em: <<https://openjournals.library.sydney.edu.au/index.php/LA/article/view/5218>>. Acesso em: 09 ago. 2024.

ZOBEL, Guenter. Ritual and acting in Shishimai: the “Black Lion” of Nagai/Yamagata. In: SCHOLZ-CIONCA, Stanca; LEITER, Samuel L. Japanese **Theatre and the international stage**. Leiden: Koninklijke Brill NV, 2000.

