

Recebido em 21/12/2021 e aprovado em 04/03/2022

PRAZERES DO DISPÊNDIO: O JOGO DE ARCADE COMO FORMA DE TRANSGRESSÃO E COMUNICAÇÃO NO ANIME *HIGH SCORE GIRL*

Alexandre Rodrigues da Costa¹

Resumo: Neste artigo, analisamos como, no anime *High Score Girl*, o jogo articula a transgressão, no instante em que se opõe à produtividade e à racionalidade, ao criar, por meio do imaginário, ficções que desestabilizam a ordem e se oferecem como prazeres pautados no dispêndio. Em nosso estudo, alinhamos o conceito de *mimicry*, de Roger Caillois, à maneira como Wolfgang Iser aborda o imaginário e o fictício, determinados pelo ato de fingir, como transgressão e modificação de um mundo preexistente para um inventado. Para mostrarmos as relações entre esses conceitos, utilizamo-nos do anime *From new world*, que se presta também como contraponto a *High Score Girl*, no que diz respeito à forma como cada obra lida com a noção de jogo, quando, nele, se insere o imaginário infanto-junvenil em conflito com o ambiente escolar. Assim, com base na leitura de Maurice Blanchot a partir dos textos de Georges Bataille sobre a comunidade e da noção de jogo como atividade sem consequências formulada também por este, direcionamos nossas reflexões sobre como os espaços ficcionais dos jogos de arcade, paradoxalmente permitem um tipo de comunicação fundamentada em indivíduos isolados uns dos outros, para os quais realidade e ficção se mesclam até o momento em que completude e incompletude dissolvem os limites que, simultaneamente, os separam e os unem.

Palavras-chave: Jogo. Ficção. Transgressão.

PLEASURES OF EXPENDITURE: THE ARCADE GAME AS WAY OF TRANSGRESSION AND COMMUNICATION IN THE ANIME *HIGH SCORE GIRL*

Abstract: In this article, we analyze how, in the *High Score Girl* anime, the game articulates transgression, when it is opposed to productivity and rationality, by creating, through the imaginary, fictions that destabilize order and offer themselves as pleasures based on expenditure. In our study, we aligned the concept of mimicry, by Roger Caillois, with the way Wolfgang Iser approaches the imaginary and the fictitious, determined by the act of pretending as transgression and transformation from a preexisting world to an invented one. To show the relationships between these concepts, we used the anime *From new world*, which also serves as a counterpoint to *High Score Girl*, with regard to how each work deals with the notion of gaming as the child-youth imagination becomes part of it in conflict with the school environment. Thus, based on the reading of Maurice Blanchot from the texts of Georges Bataille on the community and the notion of game as an activity without consequences formulated by him too, we direct our reflections on how the fictional spaces of arcade games, paradoxically allow a type of communication based on isolated individuals from each other, for which reality and fiction blend until the moment when completeness and incompleteness reflect the limits that, simultaneously, separate and unite them.

Keywords: Game. Fiction. Transgression.

No segundo episódio de *From new world* (*Shin Sekai Yori*, 2012), anime adaptado do romance de mesmo título escrito por Yusuke Kishi², assistimos à Saki e aos seus colegas de escola participarem de um jogo, no qual cada grupo deve controlar bonecos de argila com suas habilidades psíquicas. Sua equipe consegue derrotar vários oponentes, até a partida final, quando um dos integrantes da equipe adversária viola as regras, encerrando o jogo em empate. Depois do torneio, o suposto trapaceiro nunca mais é visto.

A situação descrita, a partir desse episódio, ilustra como alguns fundamentos da natureza dos jogos funcionam. Em uma sociedade que almeja a perfeição e a eficácia de seus indivíduos, o jogo “introduz-se no conjunto da vida aumentando toda a capacidade de superar os obstáculos ou de enfrentar as dificuldades” (CALLOIS, 2017, p. 25). Mas ao contrário da nossa sociedade, na qual a trapaça é tolerável, uma vez que ela não destrói o jogo, nesse universo fictício, aqueles que são pegos trapaceando ou são

incapazes de lidar com os obstáculos que o jogo oferece devem ser eliminados, sem deixar quaisquer vestígios. Se os jogos, no mundo de *From new world*, são vistos pelos jovens, aparentemente, como uma atividade improdutiva, na qual imperam, segundo Roger Caillois, a *paidia*, potência primária de improvisação e de alegria, e o *ludus*, gosto da dificuldade gratuita, tais características, de acordo com os adultos, atribuem “uma virtude civilizatória, pois ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição e desenvolvimento” (CALLOIS, 2017, p. 68). Aqueles que se deixam levar pelo tumulto e pela desordem e não permitem o *ludus* disciplinar a *paidia* representam perigo para a sociedade descrita em *From new world*, uma vez que poderão se revelar como Demônios Kármicos (*Gōma*), pessoas incapazes de controlar seus poderes, e os Demônios (*Akki*), indivíduos livres da inibição de ataque e *feedback* da morte³, capazes de usarem seus poderes telecinéticos contra outros seres humanos.

Embora o jogo apareça de forma literal apenas nesse segundo episódio de *From new world*, com as seis características que, segundo Roger Caillois, o definem, ou seja, uma atividade que é livre (nenhum jogador pode ser obrigado a participar dela⁴), separada (ela é circunscrita por limites de tempo e espaço), incerta (seu desenvolvimento e resultados não podem ser determinados logo no início), improdutiva (ela não cria bens ou riquezas, apenas deslocamentos de propriedade), regrada (ela instaura e existe a partir de regras próprias) e fictícia (demanda o discernimento de que sua realidade difere da cotidiana) (CALLOIS, 2017, p. 42), ele, ao longo da série, se manifesta de várias maneiras como desdobramentos de

uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Essas duas funções podem também por vezes confundir-se, de modo que o jogo passe a representar uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2005, p. 16-17).

No anime, *Squealer*, um rato monstro, espécie humanoide parecida com a toupeira, que vive em colônias e é subalterna aos humanos, a ponto de se referir a eles como deuses, vale-se do jogo nessas acepções, tanto ao

representar papéis que lhe possam render confiabilidade com os humanos quanto ao traçar guerras contra outras colônias de ratos monstros, para ao mesmo tempo conquistar poder e desviar o foco de atenção dos seus verdadeiros planos. Com relação às crianças e ao controle que os adultos praticam sobre os seus poderes telecinéticos, a forma que estes encontraram foi a do ritual, que, para Johan Huizinga, é uma representação e, portanto, nela, poderia também ser encontrado o jogo, já que “em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias” (HUIZINGA, 2005, p. 17).

No primeiro episódio, percebemos como essa descrição do ritual se ajusta aos acontecimentos da série, no instante em que assistimos à cerimônia de indução hipnótica que Saki sofre, ao receber um mantra, para ter seus poderes controlados pelos monges. Nesse sentido, mais do que representação, o ritual é identificação, repetição mística, rerepresentação do acontecimento e “produz um efeito que, mais do que figurativamente mostrado, é realmente reproduzido na ação” (HUIZINGA, 2005, p. 18). Similar à indução hipnótica travestida na forma de ritual, a estratégia de Saki para derrotar o ser humano que todos, até então, consideravam um Demônio, origina-se em perceber que ele é a filha de seus amigos, Maria e Mamoru, condicionada a pensar que era um rato monstro, para contornar o *feedback* da morte ao atacar outros humanos. Assim, a única forma de vencê-la é ativar o *feedback* da morte, ao enganá-la, disfarçando Yakomaru, também um rato monstro, de humano, para, depois de revelada a sua verdadeira identidade, fazer com que o falso Demônio, ao perceber que na verdade acabou de matar um membro de sua própria espécie, se auto extinga.

Se o jogo, em *From new world*, é um elemento determinante não só para a construção de sua narrativa, mas para a exposição e desenvolvimento de seus personagens, a série não é um caso isolado, quando percebemos o quanto e como ele é explorado nas animações japonesas. Adaptados de mangás, inspirados em jogos já existentes ou concebidos com o propósito de

explorar o jogo como tema, *Kaiji e o Mundo das apostas*, *Touhai Densetsu Akagi: Yami ni Maiorita Tensai*, *Pokémon*, *Dragon Ball*, *Street Fighter II*, *No Game No Life*, *Sword Art Online*, *Overlord*, *Gamers*, *Druaga no Tou*, *WIXOSS*, *Phi Brain: Kami no Puzzle*, *Z/X*, *Btooom!*, *Darwin's Game*, *Deca-Dence*, *Sangatsu no Lion*, *Ace Attorney*, *Bayonetta: Destino Sangrento*, *Final Fantasy*, *Devil May Cry*, *Fate*, *Granblue Fantasy: the animation*, *God Eater*, *Halo Legends*, *Liar Game*, *Inazuma Eleven*, *Ni No Kuni*, *Persona 4 the golden*, *Phantasy Star Online 2 the Animation*, *Samurai Warriors*, *Kagerui*, *Sonic X*, *Yo-Kai Watch*, *Steins; Gate*, assim como outros tantos animes, alcançam uma grande recepção entre o público em geral devido, talvez, à maneira como os criadores dessas séries conseguem criar janelas de identificação entre o telespectador e seus personagens por meio da *mimicry*, uma das quatro categorias fundamentais que Roger Caillois se utilizou para classificar os jogos, sendo as outras três o *agôn*, a *alea* e a *ilinx*.

Dessa forma, se o telespectador não é um participante de uma competição, um jogador no sentido literal da palavra, que busca aprimorar suas condições para se tornar vencedor, em determinada categoria, sobre os demais concorrentes, situação que Caillois categoriza como *agôn*, se não desenvolve suas qualidades físicas, recursos de destreza, de inteligente, e está em um jogo no qual o acaso determina a vitória, o que define a categoria da *alea*, ou, então, simplesmente, não se deixa levar pelos jogos da *ilinx*, cujos movimentos o colocam em transe, aturdimiento, vertigem, como fazem os brinquedos de parques de diversões, ele está nos domínios da *mimicry*, que “consiste não em exibir uma atividade ou em experimentar um destino em um meio imaginário, mas em tornar a si mesmo um personagem ilusório e em se conduzir de acordo com ele” (CAILLOIS, 2017, p. 57). Como a *mimicry* é um jogo de imitações, a partir do qual o espetáculo acontece, ela, para que exista, precisa de espectadores, já que o simulacro é transferido dos atores para eles. A relação que os telespectadores têm com os personagens de anime constitui-se, a princípio, em uma identificação, no instante em que ocorre uma suspensão da realidade e a ficção apresenta-se como um

simulacro, por meio das estratégias que o cinema de animação apreendeu da decupagem clássica⁵, ao reproduzir alguns aspectos da imagem em movimento projetados na tela, dando a esta a forma de uma janela ilusória que se confunde com a realidade, a partir da ênfase no processo de composição do filme em planos. No entanto, desde que não seja experimental, ou seja, a montagem não tenha sido utilizada para ostentar a descontinuidade entre imagens justapostas, a decupagem clássica é um processo perceptível em quase todo cinema de animação.

A *mimicry* permite, assim, entender de que forma a relação entre realidade e ficção oferece a invenção, simulação e dissimulação como processos pelos quais o telespectador interage com os personagens, a ponto de se projetar no lugar deles, como se realmente estivesse jogando com ou por eles, ao romper, temporariamente, os limites que separam realidade e ficção. Para alguns teóricos, essa interação com o mundo ficcional não é passiva e, por isso, ela poderia ser uma das características definidoras do comportamento dos *otakus*⁶, uma vez que “eles percebem que o objeto de seu desejo nada mais é do que uma ficção” (SAITO, 2007, p. 237). Essa consciência torna-se evidente pelas formas de apropriação dos objetos artísticos e culturais, que englobam citações, paráfrases e paródias, que apontam para a ficcionalização realizada pela cultura *otaku* como “preservação do caráter ilimitado da ilusão” (SAITO, 2007, p. 241), que poderíamos arriscar a alinhar às práticas da *mimicry*:

com uma única exceção, a *mimicry* apresenta todas as características do jogo: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Todavia, não se verifica a submissão contínua às regras imperativas e precisas. Como vimos, a dissimulação da realidade, a simulação de uma outra realidade ocorre ali. A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o ator, consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o leve a recusar a ilusão; para o espectador, consiste em se entregar à ilusão sem recusar desde o primeiro instante o cenário, a máscara, o artifício no qual é convidado a acreditar, por um determinado tempo, como um real mais real do que o real. (CAILLOIS, 2017, p. 62)

No anime *High Score Girl*, a relação dos personagens Ōno Akira e Yaguchi Haruo é construída através dos jogos que compartilham não só como *mimicry*, dissimulação de outra realidade, mas também participação de uma comunidade, que se desenvolve à margem da sociedade, uma vez que os jogos de arcade, na época e no país em que se passa a história, no Japão da década de 1990, não eram bem aceitos por educadores e por determinadas classes sociais, como a série representa em alguns de seus episódios⁷. O anime inicia-se, quando Yaguchi Haruo, um colegial desmotivado e um dos piores alunos da turma, encontra, no fliperama que frequenta, sua colega de classe Ōno Akira. Até então, Yaguchi Haruo tinha no fliperama e nos jogos de arcade a justificativa de sua existência, uma vez que, ao se ver como um fracassado e ao se comparar com seus colegas, principalmente com Akira, a garota com as melhores notas de sua turma e herdeira de uma família rica e tradicional do Japão, faz desses jogos uma outra realidade, na qual se considera invencível diante daqueles que o desafiam no seu jogo favorito, *Street Fighter II*. Excluído da sociedade, mas pertencente a ela, Yaguchi Haruo encontra no espaço do fliperama, nos jogos de arcade, seu grupo, ao comungar sua solidão em uma comunidade de ausência, “sempre pronta a se mutar em ausência de comunidade” (BLANCHOT, 2013, p. 14). O comportamento de Haruo é condizente com a interpretação de Huizinga, para quem, o jogo é uma ação inerente à condição humana, uma espécie de constante dos comportamentos sociais. Assim, até mesmo aqueles que não agem de acordo com as regras da sociedade são vistos por Huizinga como desmancha-prazeres, já que “o detrator denuncia a absurdidade das regras, sua natureza puramente convencional, e se recusa a jogar porque o jogo não tem nenhum sentido” (CAILLOIS, 2017, p. 38). Para Huizinga, os desmancha-prazeres, ao não aceitarem as regras do jogo, “fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias.” (HUIZINGA, 2005, p. 15), pois “os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os tipos têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico” (HUIZINGA, 2005, p. 15). Se

Huizinga não nos explica mais detalhadamente em que aspectos se sustenta o caráter desses indivíduos esquivos a regras que, paradoxalmente, acabam formando grupos subordinados a elas, talvez seja porque ele não veja, nesse comportamento, o princípio de insuficiência que reside em cada indivíduo e o determina. O personagem Haruo, nesse sentido, representa essa contradição, na medida em que coexiste com demais indivíduos como ele, mas, ao mesmo tempo, está dissociado deles a partir do jogo como possibilidade de projeção de um imaginário próprio e particular. Sobre essa relação do indivíduo com o coletivo, que se expressa nos conflitos entre o eu e o outro, Maurice Blanchot comenta, a partir da obra de Georges Bataille:

O ser busca, não ser reconhecido, mas ser contestado: ele vai, para existir, em direção ao outro que o contesta e por vezes o nega, a fim de que ele não comece a ser senão nessa privação que o torna consciente (está aí a origem de sua consciência) da impossibilidade de ser ele mesmo, de insistir como ipse, ou caso se queira, como indivíduo separado: assim, talvez, ele existirá, provando-se como exterioridade sempre prévia, ou como existência de parte à parte estilhaçada, não se compondo senão ao se decompor constante, violenta e silenciosamente. (BLANCHOT, 2013, p. 17)

Se o ser se fundamenta na contestação, a relação dos personagens Ōno Akira e Yaguchi Haruo, no anime *High Score Girl*, torna-se um paradigma do jogo como uma reunião de indivíduos solitários, uma comunidade de ausência, na medida em que eles se utilizam da *mimicry* para criar um suporte de comunhão, que os leva, a partir da competição, da possibilidade de serem contestados um pelo outro, à consciência de que mesmo insuficientes, incompletos, eles são capazes de ficarem juntos. Logo no primeiro episódio do anime, essa noção de embate que leva o sujeito de encontro à sua exterioridade é perceptível a partir da não aceitação das séries de derrotas sofridas por Yaguchi Haruo para sua colega Ōno Akira. Diante do incômodo causado pela presença de Akira, Haruo não só reage como se ela estivesse profanando seu espaço sagrado, mas a vê como representação de um indivíduo que está de acordo com os padrões de sucesso apregoados por

uma maioria, ao espelhar, assim, tudo aquilo que ele não é. A reação ao que é de fora, o exterior, não é um comportamento isolado de Haruo, mas faz parte da própria cultura japonesa. Para Shuichi Kato, “um dos ‘modelos’ muito práticos para se analisar a relação das pessoas internas e externas dos grupos do Japão é a comunidade *mura* tradicional” (KATO, 2012, p. 171). Se o conceito de *mura* pode ser visto como um grupo de pessoas, cujas as fronteiras de seu espaço não são precisas e, portanto, não tendem ao fechamento, isso não significa que haja indistinção entre quem pertencente à comunidade e quem é de fora dela, pois, de acordo com Shuichi Kato,

Para comparar e examinar as expressões de espaço aceitas condicionalmente segundo a cultura, um conceito importante é o limite dos espaços de convivência (por exemplo, de um *mura* até uma nação). Em momentos precisos, tanto racional como psicologicamente, as fronteiras mostram que o espaço interno e o externo (nessa sociedade ou cultura) são heterogêneos. Também é notável a distinção que se faz entre os que são do grupo e os que não são, e é raro os de fora atravessarem a fronteira e se tornarem membros do interior de uma comunidade. Nos casos em que as fronteiras não são precisas ou não tendem ao fechamento, a heterogeneidade dos espaços interno e externo não se destaca, e também a comunicação entre os de fora e os de dentro é comparativamente fácil, apresentando uma grande fluidez dos membros. Resumindo, podemos dizer, metaforicamente, que há uma fronteira aberta e uma fronteira fechada. (KATO, 2012, p. 21).

A comunidade de jogadores de arcade, à qual pertence Haruo, possui similaridades com o *mura*, na medida em que os indivíduos que o compõem (*uchibito*) não se confundem com as pessoas que lhe são externas (*sotobito*), já que “a relação do *mura* com as regiões distantes é de mão única. Os habitantes do *mura* não saem para regiões externas distantes, mas recebem visitantes de regiões externas distantes” (KATO, 2012, p. 180). Nesse sentido, Akira seria a visitante de outro *mura*, cuja classe social não só a distingue de Haruo, mas dos demais membros que frequentam os fliperamas. Com relação à composição dessas classes sociais, há que se pontuar uma diferença entre os que vivem no *mura* e aqueles que o visitavam, já que estes eram

os *hinin*, (a classe mais baixa do período Edo), os mendigos, os artistas ambulantes, as prostitutas ou as prostitutas que haviam sido *miko* (solteiras virgens que serviam como oráculos, dos santuários xintoístas e que eram dispensadas após o casamento), e outras discriminadas como “párias” também eram provenientes de regiões externas indefinidas (KATO, 2012, p. 181).

Mesmo que tenha vindo de “regiões externas indefinidas”, Akira não é uma *hinin*, pois ela pertence a uma família rica. Essa inversão de papéis do *mura* nos permite perceber que “a comunidade não é o lugar da Soberania. Ela é aquilo que expõe ao se expor. Ela inclui a exterioridade de ser que a exclui” (BLANCHOT, 2013, p. 24). A comunidade, nesse sentido, paradoxalmente se expõe à exterioridade, ao manter-se a partir da individualidade que a separa. Não é à toa, portanto, que o encontro de Akira e Haruo ocorra na adolescência, pois o que o anime oferecerá ao telespectador será não a jornada do herói, mas como esses dois indivíduos, em crescimento, precisarão lidar com suas incompletudes, os limites que seus *muras* impõem um ao outro, no instante em que eles comungam nos jogos as frustrações de realidades, nas quais não podem vencer.

Tanto Akira quanto Haruo criam, por meio dessas frustrações, um espaço de convergência não só para o jogo, mas para a imaginação, pois a *mimicry* possibilita que eles se reconheçam nos personagens de seus jogos de arcade preferidos, ao se apropriarem deles e aos transformá-los, em mais do que avatares, em identidades oscilantes, que refletem tanto aquilo que ambos são quanto o que desejam ser. Essa apropriação ocorre, pois Akira e Haruo tratam o jogo como texto, ao exercerem práticas significantes sobre ele, já que, segundo Roland Barthes, “basta que haja desbordamento significativo para que haja texto” (BARTHES, 2004b, p. 281), de maneira que “todas as práticas significantes podem engendrar texto: a prática pictórica, a prática musical, a prática fílmica etc” (BARTHES, 2004b, p. 281). Dessa forma, a interação de Akira e Haruo com os personagens dos jogos só é possível, porque eles realizam uma leitura plena, “aquela em que o leitor é nada menos do que aquele que quer escrever, entregar-se a uma prática erótica da linguagem” (BARTHES, 2004b, p. 283). Devemos esclarecer que a prática erótica da linguagem a que se

refere Barthes está em consonância com o pensamento de Georges Bataille, no sentido de que ela se define como um despedaçamento dos códigos, subversão das normas vigentes, uma vez que para este “a transgressão não é a negação da proibição, mas ultrapassa-a e completa-a” (BATAILLE, 1988a, p. 55). A leitura torna-se um processo de significância⁸ a partir do qual produções perpétuas originam-se, “durante o qual o ‘sujeito’ do texto, escapando à lógica do ego cogito e enveredando por outras lógicas (a do significante e a da contradição), debate-se com o sentido e desconstrói-se (‘perde-se’)” (BARTHES, 2004b, p. 273). Por isso, Akira e Haruo não se projetam nos personagens dos jogos de arcade, mas se perdem neles, ao desconstruí-los, a partir da apropriação e da ressignificação.

É interessante notar que esse processo de apropriação e de ressignificação encontra similaridades com as atitudes do personagem Allan, interpretado por Woody Allen, em *Sonhos de um sedutor* (*Play it Again, Sam*, 1972), quando Rick Blaine, personagem vivido por Humphrey Bogart no filme *Casablanca* (1942), passa a interagir com ele, aconselhando-o em suas complicações amorosas. Em *Sonhos de um sedutor* e *High Score Girl*, a relação dos protagonistas com o universo ficcional, seja por meio da cinefilia, seja por meio do jogo, ocorre, pois

desde o advento do mundo moderno há uma tendência clara em privilegiar-se o aspecto performativo da relação autor-texto-leitor, pelo qual o pré-dado não é mais visto como um objeto de representação, mas sim como o material a partir do qual algo novo é modelado” (ISER, 1979, p. 105).

Esse “modo de criação de mundo”, como nomeia Wolfgang Iser, não é regido mais pelas convenções da representação, mas pela “articulação de dúvidas quanto à habilidade da representação como conceito capaz de capturar o que, de fato, sucede na arte ou na literatura” (ISER, 1979, p. 106). Nesse sentido, Akira e Haruo não jogam apenas os jogos como forma de disputa, para descobrir quem é o melhor, mas operam sobre os espaços vazios do texto, que colocam o jogo em movimento, cujos lances não permitem chegar a um fim, uma vez que, como leitores, eles veem o mundo denotado

como um mundo encenado, referencial contido no texto, que transgridem e modificam (ISER, 1979, p. 107).

Esse processo criativo, do qual surge a interação dos personagens dos jogos de arcade com Akira e Haruo, não acontece de repente, mas começa gradualmente, como podemos observar no segundo episódio da série, quando eles decidem investigar uma lenda urbana: um fliperama cujos jogos custam 10 ienes. A jornada até o fliperama é longa, mas Akira e Haruo o encontram e descobrem que as máquinas de arcade existentes lá são muito antigas. Além disso, eles percebem que são os únicos no lugar, que é gerenciado por um funcionário que lembra o guardião da revista *Cripta do Terror*⁹. Como o fliperama é sombrio e assustador, Haruo e Akira decidem voltar para casa. Assim que saem da loja e voltam-se para ela, pois Haruo esquecera a chave lá, são surpreendidos pelo fato de que há não fliperama nenhum no lugar onde, até minutos atrás, estavam jogando. Um morador das redondezas, como que surgindo do nada, explica que a loja fechou há muito tempo, pois seu proprietário não teve sorte com o negócio e deixou a cidade em 1987, ou melhor, abandonou este mundo, frustrado por não terem lançado um jogo que se tornasse tão popular quanto foi *Space Invaders* na sua época. Haruo comenta que 1987 foi o ano de lançamento de *Street Fighter I*, mas que, quatro anos depois, as coisas melhorariam com *Street Fighter II*. Essa sequência, a princípio, pode parecer insignificante ou apenas casual para o desenvolvimento da série. No entanto, nela reside o processo de como Akira e Haruo intervêm no mundo, de maneira a manipulá-lo para criar uma outra realidade, temporária e fictícia, semelhante ao que farão, ao se apropriarem dos personagens dos jogos de arcade. Talvez possamos entender esse comportamento dos dois personagens com base nos estudos de Wolfgang Iser sobre o fictício e o imaginário. Conforme Iser,

o imaginário é por nós experimentado antes de modo difuso, informe, fluido e sem um objeto de referência, manifestando-se em situações que, por serem inesperadas, parecem arbitrárias, situações que ou se interrompem ou prosseguem noutras bem diversas (ISER, 2013, p. 33),

enquanto o fingir, ao se relacionar com o estabelecimento de um objetivo, faz com que sejam preservadas as representações de fins, “que constituem então a condição para que o imaginário seja trasladado a uma determinada configuração, que se diferencia dos fantasmas, projeções e sonhos diurnos, pelos quais o imaginário penetra diretamente em nossa experiência” (ISER, 2013, p. 33). Dessa forma, a situação vivida por Akira e Haruo seria pertencente ao plano do imaginário, uma vez que o experimentam de maneira indeterminada (fantasmas, projeções e sonhos diurnos), no instante em que ele “não é um potencial que ativa a si mesmo, mas uma instância que precisa ser mobilizada por algo externo” (ISER, 2013, p. 295), que, no caso desse episódio do anime, vem a ser a lenda urbana. É a lenda urbana, o fliperama com jogos a 10 ienes, que move Haruo a levar Akira em sua jornada, para constatar se ele existe ou não, pois não teria sentido se um não corroborasse o testemunho do outro, já que o imaginário fortalece o caráter transitório do jogo, que encenam para si mesmos por meio da *mimicry*.

No episódio três, assistimos ao desenvolvimento da metalepse, definida por Gérard Genette como

qualquer intrusão do narrador extradiegético ou do que é narrado no universo diegético (ou por personagens diegéticos em um universo meta diegético, etc.), ou o inverso (como em Cortázar), que produz um efeito de estranheza, cômico ou fantástico” (GENETTE, 1980, p. 234-235),

semelhante ao que ocorre em *Seis personagens à procura de autor*, de Luigi Pirandello, ou no filme *Sonhos de um sedutor*. É possível percebermos o uso desse recurso, quando Haruo é confrontado, desafiado mesmo, pelos personagens do jogo de arcade, a correr atrás de Akira para pedir-lhe desculpas e, indiretamente, declarar sua paixão, ao entregar a ela o anel de plástico que ganhara em um dos jogos do fliperama fantasma, do episódio anterior.

Ao analisar as características da metalepse como um procedimento narrativo, Karin Kukkonen discerne duas definições dadas por Gérard Genette ao termo - uma que diz respeito à “passagem de um nível narrativo para o

outro" (GENETTE, 2017, p. 312), que, para ela, "deixa claro que o mundo ficcional não é simplesmente expresso no discurso do narrador, mas produzido por ele" (KUKKONEN, 2011, p. 5), e outra, que permite o comprometimento da fronteira entre os dois mundos, a partir do qual "o discurso do narrador não é necessariamente perceptível na ficção" (KUKKONEN, 2011, p. 5). Como não há um narrador em *High Score Girl*, já que o efeito de montagem e os movimentos simulados de câmera desempenham esse papel, o jogo possibilita que a metalepse se forme por meio da encenação que a *mimicry*, na leitura de Roger Caillois, fornece aos dois personagens. O imaginário, que estava indeterminado no segundo episódio, no ato de fingir "ganha uma determinação que não lhe é própria e adquire, desse modo, um atributo de realidade; pois a determinação é uma definição mínima do real" (ISER, 2013, p. 33). O texto produzido por Haruo, na primeira temporada, e por Akira, na segunda temporada, baseia-se em uma seleção e combinação de elementos provenientes da realidade, nesse caso, os personagens dos jogos de arcade redirecionados a expressarem os sentimentos dos dois jogadores, de maneira que esse processo nos deixa perceber que "a seleção é uma transgressão de limites na medida em que os elementos do real acolhidos pelo texto agora se desvinculam da estruturação semântica ou sistemática dos sistemas de que foram tomados" (ISER, 2013, p. 35). Como a seleção converte os personagens dos jogos em objetos de percepção, eles são inseridos em um novo contexto, a relação amorosa entre Akira e Haruo, a partir da transgressão de fronteiras dos universos diegético e extradiegético.

Mas somente a seleção não garante que esses elementos se diferenciem do lugar de onde foram tomados. É necessário transformá-los por meio tanto da "combinabilidade do significado verbal, o mundo introduzido no texto, quanto dos esquemas responsáveis pela organização dos personagens e suas ações" (ISER, 2013, p. 37). Desse modo, o texto ficcional se forma a partir da seleção e combinação de fragmentos reconhecíveis da realidade, que são assimilados pelo leitor sob o signo do fingimento, pois

este mundo é posto entre parênteses, para que se entenda que o mundo representado não é o mundo dado, mas que deve ser apenas entendido como se o fosse. [...] O pôr entre parênteses explicita que todos os critérios naturais quanto a este mundo representado devem ser suspensos (ISER, 2013, p.43).

Como, na série, não há uma fixação desse processo em uma forma material, por exemplo, livros e quadrinhos, essa organização se apresenta para Akira e Haruo no próprio universo diegético dos jogos. Por isso, talvez, a maneira como Haruo lida com os jogos o leve, sem que ele perceba e até mesmo não se importe com isso, a um isolamento da sociedade e desinteresse pelas pessoas ao seu redor, uma vez que ele desempenha simultaneamente o papel de autor e leitor, jogador e adversário.

Se a série evidencia esse isolamento na perspectiva de Haruo, na primeira temporada, acompanhamos, na segunda temporada, o ponto de vista subserviente de Akira, que é escolhida para ser a futura líder da família, e, portanto, deve, obrigatoriamente, se destacar em todas atividades escolares e culturais. De certa forma, Akira não mais é do que uma peça em um tabuleiro, uma engrenagem determinada a funcionar o melhor possível para que o nome, a fortuna e o legado de sua família continuem. Embora Akira seja querida na escola pelos seus colegas e professores, percebemos que ela não se conecta verdadeiramente com as pessoas ao seu redor, uma vez que as exigências da família a isolam da realidade, ao colocarem-na em uma espécie de bolha formada por expectativas, obrigações e frustrações.

Quando, no primeiro episódio, da segunda temporada, a vemos escolher Zangief e Haggar, nos jogos de arcade, tal ação, assim, não é aleatória, pois ela se identifica com o isolamento sofrido por eles, já que, ao serem personagens preteridos por outros mais conhecidos, acabam também por serem capsulados pela frustração. Talvez pelo fato de não pronunciar uma palavra sequer durante todo anime, a interação de Arika com os personagens dos jogos de arcade, principalmente Zangief, seja tão dramática e ambígua quanto a de Haruo, pois suas falas sugerem que eles estão a aconselhando ou, então, traduzindo seus sentimentos, já que, em alguns momentos do anime, seu silêncio pode ser interpretado como uma forma de indignação

contra a estrutura familiar construída em volta dela. Tal ambiguidade surge, porque a ficção do *como se*, de acordo com Wolfgang Iser, “provoca atividades de orientação e de representação nos receptores e, portanto, desperta reações” (ISER, 2013, p. 47). Para que essa orientação e representação ganhe forma, Akira e Haruo não podem se identificar totalmente com os personagens dos jogos, já que as identidades destes são ficcionais e construídas em prol da obra, no caso, do jogo, em que habitam.

Dessa forma, Akira e Haruo representam por meio desses personagens aquilo que não são, o que, de certa forma, fundamenta suas decisões, pois é como se fosse sempre um outro a dizer aquilo que eles não poderiam expressar. No entanto, ambos precisam se irrealizar para que Guile ou Zangief¹⁰ sejam encenados por eles, no sentido de que suas emoções devem configurar um irreal que ganhe a aparência de real, mesmo que seja somente para si mesmos: “a representabilidade daquilo que é provocado pelo *como se* significa que nossas capacidades se põem a serviço desta irrealidade para, no processo de irrealização, transformá-la em realidade” (ISER, 2013, p. 47-48). Os sentidos e percepções que Akira e Haruo empregam no processo de apropriação e releitura dos personagens resultam não apenas na sua ficcionalização, mas na transposição de acontecimentos vividos na compreensão do produzido.

Nesse sentido, a relação de Akira e Haruo com os jogos de arcade acontece a partir de uma jornada de auto e mútua compreensão determinada pela transgressão, pois “o ato de fingir [...] é uma transgressão de limites” (ISER, 2013, p. 33). Essa transgressão de limites não diz respeito somente à maneira como cada um deles opera no jogo uma comunicação baseada no real, no imaginário e no fictício, mas à formação de uma comunidade de ausência, no sentido de uma solidão e isolamento imanentes ao indivíduo, que se desdobram, no contato com o outro, como recusa às regras impostas pelo mundo, conforme Haruo expressa em um dos episódios da série: “Fazer o que se quer é a forma divertida e despreocupada de se viver” (HIGH, 2018). Dessa frase traduz-se o mesmo sentido de

irresponsabilidade de que nos fala Georges Bataille, ao analisar a obra de Franz Kafka:

No fundo ele sabia que fora expulso. Não se pode dizer que o foi pelos outros, não se pode dizer que ele próprio se expulsara. Ele simplesmente se comportava de maneira a se tornar insuportável ao mundo da atividade interessada, industrial e comercial, queria continuar na puerilidade do sonho" (BATAILLE, 1989, p. 135).

De certa maneira, a fala de Haruo não só condiz com a de Bataille sobre Kafka como indica em que se baseia sua relação com os jogos, já que busca neles, mais do que a vitória, "a existência de um mundo sem razão, cujos sentidos não se ordenam" (BATAILLE, 1989, p. 137). Se a escola representa a ordem, o local onde o saber institucionalizado ganha forma, o fliperama é onde o desvio do saber impera. Não-saber, nas palavras de Georges Bataille, que se caracteriza como uma referência dúplice, na leitura de Roland Barthes:

a do estranho (do alhures) e a do pormenor, assim se produz um princípio do abalo do saber (de sua lei) pela sua futilização, sua miniaturização; na extremidade desse código está o espanto ("arregalar os olhos"); é o saber paradoxal por se espantar, se desnaturalizar, abalar o "isto é óbvio" (BARTHES, 2004a, p. 302).

Talvez, por isso, não seja gratuito que, no anime *From new world*, o autor Yusuke Kishi situe o saber fora dos muros da escola por meio da criatura conhecida como Minoshiro, um quadrúpede do tamanho de um cachorro pequeno, que se acredita tenha evoluído de lesmas do mar e cuja função é guardar cópias do arquivo de bibliotecas dos governos anteriores, já que, nesta obra assim como em outras, há uma grande desconfiança das instituições de ensino, o que pode ser percebido, em *Lesson of the Evil (Aku No Kyouten)*, também de Yusuke Kishi, a partir da representação do professor psicopata. Em *From new world*, o saber que leva Saki e seus amigos a descobrirem a verdade sobre o passado de sua civilização não se origina na escola, mas de uma biblioteca ambulante, temida pelos adultos, uma vez que o Minoshiro é interpretado por eles como um não-saber, conjunto de

conhecimentos que foge de suas determinações e se revela como perigo potencial, ao expor informações que deveriam ter sido apagadas, esquecidas. É em direção desse saber, na verdade, não saber, que Akira parte, já que ela busca o que possa livrá-la das obrigações da escola e da família e que seja apenas “a forma divertida e despreocupada de se viver” (HIGH, 2018). Mas, como nos diz Barthes, esse saber é o do espanto, do arregalar os olhos, que se configura para Akira na imagem de Haruo, o irresponsável, aquele que vive somente pelo prazer da diversão.

Dessa forma, se a escola é onde se preparam as crianças e os adolescentes para uma vida futura condicionada pelo trabalho, o fliperama surge como espaço proibido, onde “o jogo é uma desordem limitada” (BATAILLE, 1988b, p. 110), atividade sem consequências, que, ao se opor à seriedade e à utilidade de uma existência determinada pelas obrigações, torna-se, de acordo com Bataille, proibida: “Acredito que os interditos dão prova de um princípio da exuberância humana; não são realmente jogos, mas as reações que derivam de um choque entre a atividade útil e séria e o movimento destemperado que nos leva além do que é útil e sério” (BATAILLE, 1988b, p. 109). É nesse sentido que Bataille considera soberano o jogo, uma vez que sua falta de utilidade e o desperdício por ele engendrado o tornam esquivo não só ao trabalho, mas às leis do pensamento que este funda.

A obsessão de Haruo pelos jogos eletrônicos é desconcertante para os seus colegas, com exceção de Akira, na medida que seu comportamento revela o desprezo pelo futuro, por um projeto que tem no conhecimento a possibilidade de fugir da miséria ou da morte, já que “o pensamento se sente desconfortável com atos de vida que rejeitam a coerção da morte e da miséria, uma vez que o pensamento é essencialmente a negação e o oposto ativo do jogo” (BATAILLE, 1988b, p. 122). A maneira como Haruo lida com a realidade, de certo modo, corresponde ao comportamento de um típico otaku, para quem os jogos, animes e mangás formam “um espaço totalmente imaginado sem correspondente no mundo cotidiano, um espaço de ficcionalidade perfeita” (SAITO, 2007, p. 245). Por isso, ao se constituir em uma

oposição à razão, à seriedade e à utilidade, o jogo se aproxima do erotismo, pois ambos se realizam como operação “que vai o mais longe possível, que coloca todas as energias à prova e nos leva ao limite do intolerável” (BATAILLE, 1988b, p. 112). Esse limite do intolerável, no qual o excesso de energia não só é colocado em movimento, mas é gasto, ao romper com o medo a ponto de levar o jogador ao encontro com a morte, torna-se possível, porque a esfera do ficcional se opõe a um horizonte de certezas. Nesse sentido, a própria ficção, de acordo Saito Tamaki, “pode se tornar um objeto sexual” (SAITO, 2007, p. 245), já que o mundo de pura ficção que os jogos criam oferecem uma prazerosa realidade fechada e autossuficiente. No entanto, a relação de Haruo com o mundo dos jogos eletrônicos e com a realidade é ambivalente. Ao mesmo tempo que ele se volta para os arcades, precisa trabalhar para ajudar a pagar as despesas de casa e lidar com Akira, que mesmo integrada ao universo dos jogos, o obriga a se voltar para a realidade, no que diz respeito à incapacidade de, em um primeiro momento, definir o que sente por ela e às complicações geradas pelo triângulo amoroso formado por ele, Akira e Koharu Hidaka.

Em *High Score Score*, podemos, assim, perceber essa relação entre o jogo, o sexo e a tensão resultante do encontro destes com o mundo do trabalho e da utilidade, quando, por exemplo, no oitavo episódio da primeira temporada, Haruo e Akira fogem da excursão da escola para participarem de um torneio de *Street Fighter II*, no qual acabam por disputar a final um contra o outro. Diante da descoberta de que um defeito nos botões de soco na máquina de arcade pode ter interferido no resultado, dando-lhe a vitória, Haruo interpela Akira de o porquê ela não ter reclamado disso para a organização do torneio. A resposta de Akira surge por meio do anel que ela ganhara de Haruo, no momento da despedida, ao viajar para os Estados Unidos. O anel não só denuncia a reciprocidade de sentimentos que ela tem por Haruo como também revela como essa relação se sustenta a partir dos jogos, já que ele é fruto de suas incursões aos fliperamas. No décimo segundo episódio da primeira temporada, a metonímia do jogo como substituição do

ato sexual ocorre quando Haruo e Akira precisam compartilhar um quarto e, diante do constrangimento de passarem a noite juntos, preferem jogar no NES que Haruo comprara dias antes. Essa indiferenciação entre jogo, sexo e amor torna-se tão constante na série, que, no último episódio da segunda temporada, a derrota de Haruo para Akira, como gasto improdutivo, dissolve os limites que separam a derrota da vitória, pois

o limite que põe fim à atração do jogo é o medo: o desejo de conservar, de guardar seguro, opõe-se em nós ao do desperdício. O desejo ingênuo - e oculto - de cada um de nós é enfrentar a morte sobrevivendo e enriquecer desperdiçando (BATAILLE, 1988b, p. 112).

Ao perceber que independente da vitória ou da derrota, o importante é permanecer jogando, Haruo finalmente descobre que o jogo não se limita aos arcades, pois os sentimentos que nutre por Akira é uma extensão deles, no instante em que o amor dissolve a noção de indivíduo, ao estabelecer o ganho a partir daquilo que se gasta. O anel que Haruo precisa novamente dar à Akira poderia ser interpretado como um sacrifício, no qual a atribuição de gestos “é equiparar o que tem um fim ao que não tem, ao que não faz sentido algum, o que em uma palavra significa se comportar de forma soberana” (BATAILLE, 1988b, p. 106). Haruo age de maneira soberana, porque entende que a soberania é a capacidade de abrir mão inclusive dela própria, de maneira que, ao correr ao encontro de Akira, liberta-se do medo e da necessidade de permanecer seguro, afirmando seu amor por ela nos mesmos domínios do jogo e aceitando que, diante de sua paixão, o fracasso se torna meta¹¹. Tal jogo, então, deverá ir além do das paixões, como o próprio Haruo confessa: “Tornei-me um covarde. Apaixonar me deixou com medo”. Apenas jogando irresponsavelmente, Haruo e Akira podem se pertencer, já que o jogo não é uma prisão, mas um tipo de comunicação que permite a eles se amarem por meio do desafio de afirmarem suas existências um diante do outro. Nesse sentido, eles passam a pertencer à comunidade dos amantes, os quais são guiados “pela necessidade de se perder mais do que pela preocupação em se encontrar” (BLANCHOT, 2013, p. 67). Mais do que o amor

que nutrem pelos jogos, é essa perda, de que nos fala Blanchot, que possibilita desestabilizar a ordem da realidade, ao levá-la para o contexto do imaginário, a partir do qual as ficções imperam, de forma que as imposições da sociedade sobre Haruo e Akira, com suas expectativas e cobranças, convertem-se, ao mesmo tempo, nos desafios dos jogos de arcade e de amor com os quais cada um, ao seu modo, precisa lidar. Assim, nesse encontro do eu com o outro, realidade e ficção se mesclam até o momento em que completude e incompletude refletem os limites que, simultaneamente, os separam e os unem.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. As saídas do texto. In: BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004a.

BARTHES, Roland. Texto (teoria do). In: BARTHES, Roland. **Inéditos volume 1: teoria**. Trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.

BATAILLE, Georges. **A literatura e o mal**. Tradução de Suely Bastos. Porto Alegre: L&PM, 1989.

BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Trad. João Bénard da Costa. Lisboa: Antígona, 1988a.

BATAILLE, Georges. **Oeuvres Complètes XII**. Articles II: 1950-1964. Paris: Gallimard, 1988b.

BLANCHOT, Maurice. **A comunidade inconfessável**. Trad. Eclair Antonio Almeida Filho. Brasília: UNB, 2013.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Trad. Maria Ferreira. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

EIJI, Ōtsuka. An unholy alliance of Eisenstein and Disney: The fascist origins of otaku culture. Translated by Thomas Lamarre. **Mechademia**, v. 8, p. 251-277, 2013.

FROM new world. Direção de Masashi Ishihama. Japão, 2012. Série, 25 episódios, cores. Trad. Shin Sekai Yori.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. Trad. Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse**: An Essay in Method. Transl. Jane Lewin. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1980.

GUILE. Disponível em: <<https://streetfighter.fandom.com/wiki/Guile>>. Acesso em: 22 dez. 2021.

HIGH Score Girl. Direção de Yoshinobu Yamakawa. Japão, 2018. Série, 24 episódios, cores. Tradução de: Hai Sukoa Garu.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário**: perspectivas de uma antropologia literária. Trad. Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). **A literatura e o leitor**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. Trad. Neide Nagae e Fernando Chamas. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KISHI, Yusuke. **Shin Sekai Yori**. Tokyo: Kodansha, 2008.

KUKKONEN, Karen. Metalepse in popular culture: an introduction. In: KLIMEK, Sonja; KUKKONEN, Karin (Orgs.). **Metalepse in popular culture**. Berlin, New York: De Gruyter, 2011.

SAITO, Tamaki. Otaku Sexuality. In: BOLSTON, Christopher; CSISCERY-RONAY JR., Stan; TAKAYUKI, Tatsumi (Orgs.). **Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

SCHODT, Frederik L. Foreword. In: GALBRAITH, Patrick W. **The otaku encyclopedia**: an insider's guide to the subculture of cool Japan. New York: Kodansha, 2013.

SONHOS de um Sedutor. Direção de Herbert Ross. Estados Unidos, 1972. Longa-metragem, cores, som, 35mm, 85 minutos. Tradução de: Play It Again, Sam.

ZANGIEF. Disponível em: <<https://streetfighter.fandom.com/wiki/Zangief>>. Acesso em: 22 dez. 2021.

NOTAS

1. Doutor em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e atualmente docente da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). E-mail: rodriguescosta@hotmail.com.
2. A história de *From new world* se passa em 3013 DC, quando 0,3% da humanidade desenvolveu habilidades psíquicas chamadas "Canto". Embora essa porcentagem represente uma pequena parcela da população, muitos começaram a usar o Canto para a violência e o crime, de modo que o uso consciente e inconsciente desses poderes alterou o meio ambiente e a vida selvagem. Essas modificações levaram ao colapso da sociedade moderna e a uma guerra mundial que devastou a civilização. Logo após esses acontecimentos, surgiram regimes opressores e feudais, que também se dissolveram no caos devido à violência dos humanos psíquicos. Aos poucos, os humanos remanescentes estabeleceram uma sociedade estável, ao controlarem seus poderes por meio de modificação genética e condicionamento social. A trama nos é apresentada por meio do olhar de Saki Watanabe, uma garota da cidade de Kamisu 66, quando, aos doze anos, ganha seus poderes e se junta a seus amigos, Satoru Asahina, Maria Akizuki, Mamoru Itou, Shun Aonuma e Reiko Amano, na Sage Academy, uma escola para pessoas com habilidades psíquicas.
3. Como podemos ler no livro Shin Sekai Yori: "O 'feedback de morte' opera com os seguintes princípios: quando a mente reconhece que o usuário está tentando prejudicar outro ser humano, sua PK subconscientemente ativa e interrompe as funções do rim ou da paratireoide. Isso resulta em sintomas como desconforto, palpitações cardíacas e suor, que podem ser intensificados por meio de educação, condicionamento e hipnose. Nesse estágio, a maioria das pessoas pararia de atacar, mas se continuassem, a asfixia tetânica causada por cálcio baixo no sangue ou a parada cardíaca causada por um rápido aumento na concentração de potássio as matariam". (KISHI, 2008, p. 152)
4. Embora o telespectador perceba que as crianças são submetidas obrigatoriamente aos jogos como uma forma de triagem, para elas, até um determinado momento da série, essas atividades têm apenas um aspecto lúdico e competitivo, das quais poderiam, em sua perspectiva, desistir. Dessa forma, como não é explicitado a elas o objetivo real do jogo, algumas se dão ao direito de trapacear.
5. Conforme Ōtsuka Eiji, uma das possíveis origens do mangá e do anime passa pelo contato que os japoneses tiveram com as animações de Walt Disney e as teorias da montagem cinematográfica de Sergei Eisenstein, que culminam na produção de *Momotarou: O Deus dos Soldados do Mar* (*Momotarō: Umi no Shinpei*, 1945, Mitsuyo Seo) como "'aliança profana de Disney e Eisenstein" (EIJ, 2013, p. 273).
6. De acordo com Frederick L. Schodt: No Japão, otaku significa muito mais do que fanboys e geeks de mangá e anime. É um novo tipo de cultura - aquela que confunde o mundo de crianças e adultos, adora as minúcias da cultura pop, fetichiza objetos reais e virtuais e, na pior das hipóteses, gera uma possessividade quase autista e introspectiva. Otaku é mais do que um substantivo, pois até gerou um adjetivo (como em otakii). Abrange não apenas a cultura do mangá e anime, mas também videogames, bonecas, kits de modelos de plástico, música e até mesmo uma obsessão por minúcias militares, como em *miritarii* ou *gunji otaku*. (SCHODT, 2013, p. 6).
7. Adaptado do mangá *Hi Score Girl* (*Hai Suko Gāru*), escrito e ilustrado por Rensuke Oshikiri, publicado pela Square Enix e serializado na *Monthly Big Gangan*, desde 2010, o anime foi produzido para TV pela J.C.Staff e Shogakukan Music & Digital Entertainment, com direção de Yoshinobu Yamakawa e roteiro de Tatsuhiko Urahata. Sua estreia ocorreu em julho de 2018 e sua segunda temporada foi ao ar de outubro a dezembro de 2019.
8. Conforme Roland Barthes: A significância, contrariamente à significação, não poderia, portanto, reduzir-se à comunicação, à representação, à expressão: ela situa o sujeito (do escritor, do leitor) no texto, não como uma projeção, ainda que fantasmática (não há 'transporte' de um sujeito constituído), mas como uma perda (no sentido que essa

- palavra pode ter em espeleologia); donde sua identificação com o gozo; é pelo conceito de significância que o texto se torna erótico (para isso, ele não precisa representar 'cenas' eróticas). (BARTHES, 2004b, p. 274).
9. *A cripta do terror* (*The Crypt of Terror*) foi uma revista de terror norte-americana publicada com esse título, em 1950, pela editora EC Comics. Nesse mesmo ano, a revista mudaria o seu título para *Contos da Cripta* (*Tales from The Crypt*).
 10. Guile(ガイル, Gairu) é o personagem da franquia Street Fighter, que aparece pela primeira vez em Street Fighter II. Ele é um major da Força Aérea dos Estados Unidos cujo objetivo é destruir a organização criminosa Shadaloo, enquanto ao mesmo tempo investiga o paradeiro de seu melhor amigo Charlie Nash. In: <https://streetfighter.fandom.com/wiki/Guile>. Zangief (ザンギエフ, Zangiefu, Russo: Зангиев, Zangiyev), também conhecido como o "Ciclone Vermelho" (赤きサイクロン, Akaki Saikuron, Russo: Красный циклон, Krasnyy tsiklon), é um personagem de vídeo game da franquia Street Fighter, sua primeira aparição ocorreu em Street Fighter II. Ele é um herói nacional russo que sempre é visto lutando pela glória de seu país. In: <https://streetfighter.fandom.com/wiki/Zangief>.
 11. Sobre a soberania, assim se expressa Georges Bataille: "Quero esclarecer o que entendo por soberania. É a ausência de pecado, mas isso ainda é ambíguo, já que define reciprocamente o pecado como uma violação da atitude soberana. Mas a soberania não é menos ... pe-cado. Não, é o poder de pecar sem sentir que a meta foi perdida, ou é o fracasso que se tornou a meta". (BATAILLE, 1988b, p. 280).