

Recebido em 29/06/2022 e aprovado em 27/09/2022

REPRESENTAÇÕES ORIENTALISTAS NO GAME UNCHARTED 2: AMONG THIEVES (2008-2009)

Gabriel Renan Alberguine¹

Resumo: A emergência dos *games studies* desde meados da década de 1980 permitiram que os *videogames* se tornassem um campo de debate a partir de uma variedade de perspectivas epistemológicas. No Brasil, há um potencial acerca dos trabalhos sobre *games* englobando imersão, mobilidade, representações e sociabilidades. Dessa forma, o *game Uncharted: 2 Among Thieves* foi eleito como fonte primária com o objetivo de analisar e discutir as representações orientalistas, tendo em vista a periodização de 2008 a 2009. Utiliza-se o conceito de orientalismo de Edward Said, levando em consideração também o conceito de representação de Roger Chartier. A metodologia adotada é uma adaptação proposta por Diogo Carvalho do método elaborado por Espen Aarseth para a utilização de *games* como fonte primária para historiadores. Como resultado, foi encontrada uma grande diversidade de elementos da cultura oriental na produção de *Uncharted 2: Among Thieves*. Embora tais elementos permitam uma discussão muito ampla sobre a apropriação e a representação, percebeu-se que a questão recai em estereótipos simplistas. Por fim, é explorada também a ideia de um mito paradisíaco da cidade de Shambhala, que ambienta os capítulos finais do *game*. Como discussão, sugere-se que os maiores destaques acerca das representações se dão por conta do exotismo do Oriente, de modo que a utilização de tais elementos esteve mais voltada a aspectos figurativos e ilustrativos do que incumbidos de qualquer outro significado mais profundo.

Palavras-chave: Uncharted. Orientalismo. Representações.

ORIENTALIST REPRESENTATIONS IN GAME UNCHARTED 2: AMONG THIEVES (2008-2009)

Abstract: The emergence of *games studies* since the mid-1980s has allowed video games to become a field of debate from a variety of epistemological perspectives. In Brazil, there is a potential for work on *games* encompassing immersion, mobility, representations and sociability. Thus, the *game Uncharted: 2 Among Thieves* was chosen as the primary source in order to analyze and discuss orientalist representations, considering the periodization from 2008 to 2009. Edward Said's concept of orientalism is used, taking into account also Roger Chartier's concept of representation. The methodology adopted is an adaptation proposed by Diogo Carvalho of the method developed by Espen Aarseth for the use of *games* as a primary source for historians. As a result, a great diversity of elements of oriental culture was found in the production of

Uncharted 2: Among Thieves. Although such elements allow a very broad discussion about appropriation and representation, it was noticed that the issue falls back on simplistic stereotypes. Finally, the idea of a paradisiacal myth of the city of Shambhala, which sets the final chapters of the game, is also explored. As a discussion, it is suggested that the greatest highlights about the representations are due to the exoticism of the East, so that the use of such elements was more focused on figurative and illustrative aspects than any other deeper meaning.

Keywords: *Uncharted*. Orientalism. Representations.

1. Introdução

Os videogames assumem um cenário de maior dedicação por parte dos pesquisadores no século XXI (CARNEIRO; DIAS, 2020). Tal fato desperta interesse visto que cada vez mais nos deparamos com o crescimento da indústria dos games² e concomitantemente o público se mostra mais consumidor deste mercado devido às inúmeras possibilidades que podem ser exploradas. Sendo assim, os games permitem três principais modos de apropriação e de representação da história em seu processo de elaboração, sendo eles: 1) jogos que pretendem reconstituir a narrativa histórica “tal como foi”, 2) jogos que se apropriam de elementos da história, mas não pretendem ser “históricos”; 3) jogos que sintetizam estruturas de espaços e processos históricos (BELLO, 2016). Somado a isso, os games permitem a possibilidade de interação na tomada de decisões e traçar caminhos distintos em relação a outros jogadores, podendo avançar por fases sem eliminar todos os adversários ou não (BRANDÃO, 2012). Os jogos podem proporcionar diversos tipos de experiências, que podem variar desde o aspecto lúdico, competitivo ou até de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades. A questão é que os games são capazes de entreter uma grande diversidade de público, muito em decorrência do alto número de opções de jogos disponíveis (BAGATINI, 2016). Logo, muitos jogos de sucesso como as franquias *God of War*, *Assassin's Creed*, *Uncharted* e *Call of Duty* se apropriam de elementos mitológicos ou históricos para a construção de suas narrativas.

Em decorrência disso, é perceptível a emergência dos *games studies* desde meados da década de 1980, em que os videogames vão se tornando

um campo de debate e permitem uma variedade de perspectivas epistemológicas. A consolidação dos *game studies* ocorre no início do século XXI a partir de trabalhos acadêmicos acerca do objeto. Para Carneiro e Dias (2020), no Brasil o potencial acerca desses trabalhos é perceptível, uma vez que estudos sobre jogos digitais envolvem temas que englobam imersão, mobilidade, representação, sociabilidade, *design* e outros debates mais amplos. De acordo com os autores, ainda são escassas as produções acadêmicas que privilegiam analiticamente os aspectos relacionados às representações e aos elementos narrativos do jogo somados aos seus componentes internos, entendendo o *game* como um fenômeno complexo.

Dessa forma, o que se propõe é uma concepção do *videogame* enquanto um elemento constitutivo de uma cultura em sentido amplo. Para tanto, Carneiro e Dias (2020) destacam a questão racial no *videogame* e citam, neste caso, o turismo identitário, que permite aos jogadores a sensação de experimentação em diferentes arcabouços culturais, raciais e étnicos. Nessa linha de turismo identitário, uma das situações possíveis em *games* acontece quando é evidenciada a confusão de lugares entre o “eu” e o “outro”. Uma dessas consequências é quando ocorrem experiências incômodas de um jogador, em que suas origens culturais são caracterizadas no universo do outro nos *games*, de modo que o *gamer* acaba sendo situado no papel explícito do indivíduo branco, masculino e americano. O que é apresentado, portanto, são questões em torno da alteridade no centro da experiência do jogo, tornando-se passíveis de reflexões (CARNEIRO; DIAS, 2020).

Sendo assim, o objetivo do presente artigo é analisar e discutir as representações orientalistas em *Uncharted 2: Among Thieves*. Para tanto, a periodização contempla o período de produção e de entrega do *game*, que teve seu desenvolvimento nos anos de 2008 e 2009, até a seu lançamento naquele mesmo ano. O *game* em questão é tido como um *Indiana Jones* que se passa no Tibete. Como lente para o desenvolvimento crítico do trabalho, nos apoiaremos nos conceitos de Said (2007) acerca do orientalismo³, percorrendo nossa análise em elementos do Oriente e que são representados

no *game Uncharted 2: Among Thieves* através de uma lente ocidental. Portanto, a ideia é perceber e discutir as representações elaboradas por uma cultura em relação a outra, a partir da ideia de representação em Chartier que pode ser entendida como classificações que permitem a apreensão do mundo social. Dessa forma, as representações são determinadas pelos interesses dos grupos que as forjam, estando presentes o poder e a dominação. Além disso, a ideia de representação deve ser vista como discursos não neutros e que tendem à imposição de autoridade e legitimidade.

1.1. Metodologia para games

A metodologia proposta é uma readaptação elaborada por Carvalho (2018) do método criado pelo norueguês Espen Aarseth, para análises metodológicas para a utilização de jogos eletrônicos como fonte primária para historiadores. Considerando, entretanto, que sua metodologia parece bastante ampla, elencamos alguns pontos tidos como importantes para o desenvolvimento de nossa análise. Sendo assim, serão levados em consideração três aspectos: crítica externa, imersão no *game* e análise do conteúdo apreendido. No que diz respeito ao primeiro aspecto, buscamos definir e indicar a classificação do *game*, e estabelecer a plataforma de acesso ao jogo. Além disso, levantamos pontos no que compete ao período de produção e lançamento do *game*, assim como se houve a influência de outras narrativas artísticas. Outro ponto abordado é a influência de agentes externos sobre os desenvolvedores do *game*, além dos custos de produções e das fontes de financiamento.

Já no segundo aspecto, denominado “imersão no *game*”, deve ocorrer o desenvolvimento do jogo pelo indivíduo que o analisará. Para tanto, o jogo foi completado por duas vezes, tendo sido registrados e anotados os principais pontos que dizem respeito ao enredo e aos itens que seriam discutidos na versão final do trabalho. Para tanto, foram realizadas capturas da tela enquanto o jogo acontecia, além da sua captura em vídeo. Ao longo do

gameplay há a presença de tesouros, porém é válido ressaltar que esses tesouros não possuem contribuição direta para com a narrativa do *game*, mas fazem parte de uma narrativa secundária, de modo que a *Naughty Dog*, desenvolvedora de *Uncharted*, tenta historicizar os artefatos atribuindo-lhes características culturais. Este é um mecanismo que permite o desbloqueio de troféus⁴ e conquistas. Por fim, deve ser levado em consideração também a jogabilidade, ou seja, se o *game* se passa em primeira pessoa, ou não, tomadas de decisões, ações e estratégias para o progresso, além de análise de regras do *game*.

O terceiro aspecto é “análise do conteúdo apreendido”. Neste ponto ocorre a checagem dos dados coletados, a análise comparativa entre o enredo do *game* e os processos históricos em que ele está inserido e a análise dos dados com a bibliografia acerca do tema da pesquisa. Para a fluidez da análise, a metodologia está imersa no decorrer do texto e na forma que foram realizados os apontamentos.

2. Ficha técnica de *Uncharted 2: Among Thieves*

A apresentação da ficha técnica do *game* é uma forma de situarmos os principais dados acerca dos desenvolvedores de *Uncharted*, e as principais figuras envolvidas no projeto de criação e direção. Este é um importante elemento a ser considerado na análise, visto que é através destas principais figuras que o *game* se tornou possível. Desta forma, o intuito é de familiarizar o leitor sobre as regras de funcionamento do *game*, situar a temporalidade, os custos e a empresa que esteve por trás da constituição de *Uncharted*. Tendo isso em vista, é possível compreender algumas decisões criativas nesse processo, assim como identificarmos e discutirmos sobre a entrega do produto final aos *gamers*.

<i>UNCHARTED 2: AMONG THIEVES</i>
Desenvolvedora: <i>Naughty Dog</i>
Plataforma: Disponível exclusivamente para <i>PlayStation</i> .
Data do lançamento: 13/10/2009 – <i>PlayStation 3</i> .
Orçamento: Em entrevista datada de 2009, o presidente da <i>Naughty Dog</i> Evan Wells relata que os custos para o <i>game</i> foram semelhantes ao primeiro jogo da franquia, estimado em US\$ 20 milhões.
Games de destaque produzidos pela <i>Naughty Dog</i> – <i>Crash Bandicoot, Jak and Daxter, Uncharted</i> e <i>The Last of Us</i> .
Classificação do game – Maiores de 12 anos.
Modo de game e regras – <i>Single player</i> e <i>multiplayer</i> . O <i>game</i> permite a movimentação livre, podendo avançar nas fases de modo escondido ou com mais ação. O jogador consegue pular, agachar, correr, estabelecer conflitos com armas ou combates manuais. <i>Uncharted 2: Among Thieves</i> não permite retroceder no mapa, ou seja, a partir do momento em que algumas etapas são vencidas, o indivíduo não consegue mais retornar. Ao completar o <i>game</i> , é liberado o acesso aos diferentes capítulos do jogo, sem que seja necessário avançar todas as etapas até aquele momento. Isso facilita a jogabilidade para os <i>gamers</i> que pretendem encontrar todos os tesouros.

2.1. Nathan Drake

A caracterização da figura do personagem principal, assim como o seu estilo aventureiro, não é algo novo. De maneira não muito distante é fácil notar e perceber a similaridade da figura do protagonista com a caracterização de Indiana Jones⁵. De modo semelhante, Lara Croft em *Tomb Raider* mantém esse conceito elaborado em Indiana Jones, tendo incorporando algumas das principais características, mas que foram representadas em uma personagem feminina Croft é movida por uma paixão por mistérios antigos (CORREA, 2013). Na mesma linha, e sob influência dessa receita identificativa que vinha dando certo, a figura de Nathan Drake se

aproxima muito deste estereótipo aventureiro e explorador de mistérios. Utilizar desta representação pareceu favorecer na identificação dos jogadores com a figura de Drake. A vestimenta de Nathan é despojada, com a presença de apetrechos em couro e que remetem a esse estilo de arqueólogo. As vestimentas em cores neutras permitem a proximidade e familiaridade com o protagonista. Entretanto, antes de Drake ser de fato Nathan Drake, muitas ideias foram exploradas (PLAYSTATION, 2010). O que foi buscado desde o início era o visual de um homem comum. A evolução da caracterização do personagem se deu através de uma descaracterização de armaduras futuristas e de moda exagerada, facilitando e proporcionando o sentimento de conforto aos produtores. Nesse sentido, o *design* de Drake visava a familiarização com o público, e, para tanto, roupas como jeans, camisas e tênis favorecem nesse processo. Além disso, os primeiros esboços de Nathan o fizeram parecer mais jovem do que a versão final (NAUGHTY DOG, 2015). O foco era desenvolver um estilo de indivíduo despreocupado e que talvez não conseguisse superar os obstáculos que viria a enfrentar, mas que de algum modo era capaz de vencê-los.

2.2. Orientalismo e as mídias audiovisuais

Em meio a um ambiente cada vez mais amplo e globalizado, desencadeado principalmente pelas inúmeras possibilidades que as mídias jornalísticas, visuais e de entretenimento permitem, a sensação que fica é a de que conhecemos cada vez mais a respeito das grandes diversidades culturais, em relação aos costumes, aos ambientes, e às práticas de suas realidades. De fato, a facilidade que encontramos no século XXI permite ao menos que o acesso a uma inúmera quantidade de informações em relação a diferentes lugares seja aumentada. Porém, a consideração a ser feita primordialmente é de que devemos nos atentar na comunicação estabelecida entre produtor e consumidor, e nos questionarmos a motivação de estarmos diante de determinadas informações evidenciadas em prol de outras ocultadas. Somado a isso, outro fator a ser considerado é a maneira

com que os contextos históricos são apresentados a partir do ponto de vista colonial ou imperialista de um em detrimento de outros. Isso, por muitas vezes, acaba reforçando aspectos estereotipados e reafirmando a desinformação acerca do outro. Sendo assim, versões dos vencedores estiveram em evidência, silenciando e escrevendo uma história oficial e tendenciosa no sentido de imposição cultural, ocultando assim outras facetas da história.

Em uma contraproposta àquilo que é considerado e relatado em relação ao Oriente, Said (2007) nos apresenta um aspecto crítico e inovador. Para tanto, o autor será utilizado como peça chave de referencial teórico, visto que suas considerações acerca da visão de um Ocidente em relação ao Oriente como uma invenção é uma imagem que segue perpetuando como verdades orientais.

Nas palavras do autor:

O Oriente que aparece no orientalismo, portanto, é um sistema de representações estruturado por todo um conjunto de forças que introduziram o Oriente na erudição ocidental, na consciência ocidental e, mais tarde, no império ocidental. [...] O orientalismo é uma escola de interpretação cujo material é por acaso o Oriente, suas civilizações, povos e localidades (SAID, 2007, p. 275-276).

Assim sendo, é a partir da caracterização do oriental que se forjam os europeus, neste caso, distanciando-os e diferenciando-os dos orientais. Logo, a ideia do ocidental é voltada e entendida como um ser civilizado, branco, racional, em contraponto ao oriental, visto como selvagem, de cor, emotivo. Sendo assim, a ideia de orientalismo aponta para como a cultura europeia se fortaleceu e se estabeleceu como identidade ao passo que se afastava e se colocava em oposição ao Oriente. Um dos pontos de domínio deste ideal orientalista foi a justificativa de que os ocidentais conheciam melhor a própria história do outro, utilizando então desta justificativa para impor a sua força em prol da fraqueza oriental. No que compete a discussão do orientalismo um pouco recente, Said aponta para o caso dos Estados Unidos no século XX como emergente no que diz respeito a criações de representações do Oriente, constituindo assim mais elementos ao orientalismo.

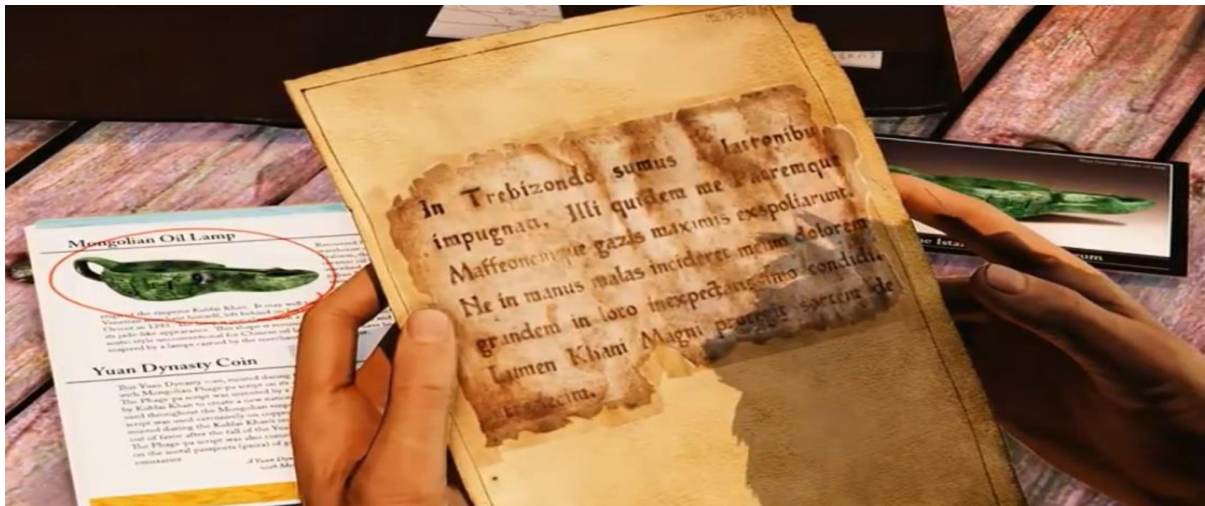
2.3. Enredo de *Uncharted 2: Among Thieves*

O enredo de *Uncharted 2: Among Thieves* gira em torno de Nathan Drake, em uma espécie de figura de herói que percorre ao longo da jornada e dos capítulos diferentes ambientes na busca pela frota perdida de Marco Polo. Segundo a história, o navegante teria realizado uma expedição para a China e conseguido retornar com uma pequena parte de sua frota e carregado de tesouros de Kublai Khan. A aventura se dá na jornada de Drake em busca da cidade paradisíaca de Shambhala, que teria sido encontrada pelo navegante. A cidade repousa em um mito do Oriente. Ao passo que a aventura é percorrida, Drake realiza seu trajeto por localidades como: Istambul, Nepal e Tibete. Ao longo do *gameplay*, há a figura do vilão Lazarevic⁶ que busca os portões de Shambhala com o intuito de atingir a sua imortalidade. Tal personagem pode ser compreendido como um personagem obsessivo e impiedoso, que busca inspirações ao glorificar líderes como Hitler, Genghis Khan, Stalin, Pol Pot – sendo estes três últimos, o fundador do Império Mongol, o líder da União Soviética e o Secretário-geral do Partido Comunista e Primeiro-ministro do Camboja, respectivamente. Somado a isso, na versão alemã do jogo a figura de Hitler não é usada, mas sim de Saddam Hussein, tido como figura importante da história do Oriente. Tais escolhas de figuras históricas relacionadas ao Oriente e antagonistas ao pensamento americano acabam validando o discurso vigente da pesquisa. Com o desenrolar da *gameplay*, o jogo nos apresenta também algumas criaturas “mutantes”, extremamente fortes e hábeis. Essa ideia de um Oriente exótico já não é algo novo (NAGY-ZEKMI, 2008). De acordo com a autora, o livro de Said teria desmascarado o discurso colonialista de Oriente exótico. Essa tendência ao exotismo pode ser encontrada em diversos poetas na América Latina, que teriam se inspirado em temas orientais (NAGY-ZEKMI, 2008).

2.4. Gameplay

Nos momentos iniciais do *game* acontece um diálogo em um bar entre Nathan, Chloe e Flynn em que é apresentado um documento ao protagonista. Neste momento, há uma das primeiras referências a Kublai Khan, tendo um direcionamento já ao lado oriental que viria a ser explorado ao longo da produção do *game*. Trata-se, portanto, da representação de uma fonte histórica, retratada a seguir:

Figura 1 - Em Trebizonda fomos pegos por ladrões. Meu pai Maffeo e eu fomos roubados de nossos maiores tesouros. Para que não caísse em mãos erradas, escondi meu grande pesar nos mais inesperado dos lugares, a luz do Grande Khan abriga o destino dos treze.



Fonte: *Uncharted 2: Among Thieves*. Captura de gameplay realizada pelo autor.

O tesouro em questão que se torna alvo de cobiça dos personagens é uma lâmpada. Dentre tantos tesouros e objetos do mundo oriental em uma sociedade ocidental, uma lâmpada pode parecer simplesmente um mero objeto, entretanto pode nos remeter a um ilustre personagem bem conhecido na atualidade e que possui grandes representações no mundo ocidental: Aladim. O personagem é uma criação do mundo árabe e persa, presente nas coletâneas *As Mil e Uma noites*. A apropriação da história de Aladim deu-se de maneira bem sucedida no que diz respeito a audiência através da Disney⁷. Nessas produções o personagem é retratado como um indivíduo de origem pobre e que se utiliza de roubo para prover seu alimento, porém que aparenta um bom coração. A adaptação é recheada de estereótipos acerca da

cultura oriental, sexualizando a princesa Jasmine. Para além disso, a adaptação aponta para um mundo melhor em que Aladim conhece fora de seu país de origem, reafirmando a ideia de superioridade do Ocidente em relação ao Oriente (DE PAULA AGUIAR, 2014). Tal ideia acaba sendo fixada ao longo da formação de indivíduos que consomem tais conteúdos de maneira não crítica, reforçando pensamentos de uma cultura ocidental eurocêntrica e que acaba estereotipando o lado oriental. A escolha, portanto, da lâmpada pode simplesmente ter sido por motivos aleatórios, entretanto, não é algo novo dentro dos consumidores ocidentais, que já estão familiarizados com uma ideia de lâmpada oriental e bem esculpida, envolta de toda uma mística.

Logo, nota-se que a história do *game* insere-se e busca desbravar ambientes exteriores ao de sua produção. Isto é perceptível a partir das localidades que são apresentadas ao longo do jogo, oportunizando ao *gamer* o contato com a representação de outras culturas e ambientes fora de seu país. Talvez a capacidade e facilidade de imersão seja um dos grandes trunfos do mundo dos *videogames*. No caso de *Uncharted* nos deparamos com Drake perpassando sua aventura por Istambul, Bornéu e Nepal, em busca da localidade do mito de Shambhala. O capítulo de *gameplay* no Nepal é intitulado como “Guerra Urbana”. Este, especificamente, dentre os vinte e seis que compõem o jogo, receberá uma atenção um pouco maior. Para a escolha do retrato do Nepal consideramos a hipótese que se apoia na questão do orientalismo de Said, em que o *game* se utiliza da exploração de uma imagem estereotipada das representações de culturas afastadas do mundo ocidental para o seu desenvolvimento.

O cenário apresentado neste capítulo consta como um ambiente completamente devastado. Logo de início temos a presença de bandeiras penduradas em vários locais das ruas. É importante destacarmos que se trata de algo muito característico do Nepal, tendo sido utilizado como um recurso de ambientação da realidade. O Nepal localiza-se na fronteira com o Tibete e Índia. Ele é tido como o berço do budismo, a partir de onde teria ocorrido seu processo de expansão. Dentre as vertentes que daí surgiram do budismo,

algumas localidades apresentam determinadas características. Foi através do mestre Atisha Dipamkara Shrijnana que o budismo foi introduzido no Tibete. Um dos ensinamentos que estavam presentes no budismo tibetano foi a utilização de bandeirolas, que possuíam uma oração recitada por Buda e impressa em seu tecido. A intenção é que elas poderiam ser penduradas de uma ponta a outra e quando o vento batesse, energias positivas seriam espalhadas pelo ambiente e ao longo do espaço. Outro detalhe importante diz respeito às cores destas bandeirolas. Ao todo, trata-se de cinco cores, cada uma significando algo, além de que devem estar em uma ordem específica. Dessa forma, a ordem correta é azul, branco, vermelho, verde e amarelo, em uma sequência da esquerda para a direita. Elas simbolizam os elementos da natureza: céu, água, fogo, ar e terra, respectivamente (PROUSHAN, 2008).

Sendo assim, por tratar-se de algo que remete à cultura do Nepal e região, os desenvolvedores utilizaram de tais elementos como mecanismo de caracterização do local. Entretanto o que pode ser notado e conforme apresentado na figura a seguir é que o respeito pela ordem das cores não foi levado em consideração. As bandeirolas por vezes aparecem repetidas e desordenadas, sugerindo que foram colocadas quase como elementos que foram apropriados pelos desenvolvedores e simplesmente introduzidos no *game* para que os jogadores associem as bandeirolas como uma memória familiar ao Monte Everest e àquelas regiões. De modo simplista, é como se um *game* fosse representar o Brasil e introduzisse uma estátua do Cristo Redentor fora de sua devida localização no Rio de Janeiro.

Figura 2 – Bandeiras de oração tibetana espalhadas ao longo do *gameplay* no capítulo 5 “Guerra Urbana”. O local ambientado se passa no Nepal. O país enfrentou uma grande guerra civil nos anos de 1996 até 2006.



Fonte: *Uncharted 2: Among Thieves*. Captura de *gameplay* realizada pelo autor.

Para além destas bandeirolas, o capítulo em questão evidencia alguns itens característicos da tradição budista tibetana. Sendo assim, é extremamente comum ao *player*⁸ que, ao adentrar nos mais diversos ambientes espalhados ao longo do cenário, como casas residenciais e lugares comerciais, deparar-se com máscaras um tanto quanto detalhadas e trabalhadas. Tratam-se de representações das Deidades Iradas. Estas foram incorporadas ao budismo tibetano através de um desenvolvimento do tântrico⁹ vindo do budismo indiano. As deidades podem ser entendidas como manifestações ou conjunto de forças e intenções que se materializam em algo divino (PEARLMAN, 2002). Dessa forma, as Deidades Iradas possuem características iconográficas que impactam, podendo conter traços de ferocidade. Ao contrário da mensagem que habitualmente esse tipo de representação pode significar, essas Deidades possuem um importante papel na crença budista na busca pela iluminação. Sendo assim, estas máscaras comumente são utilizadas em uma espécie de ritual/festival denominado *Cham Dance* ou *Tsam*. As origens vinculadas em torno do *Cham* não são exatamente claras, principalmente em decorrência de sua transmissão oral através de ensinamentos secretos e iniciações. O que se sabe é que o pano de fundo desta prática deu-se em meio a relação entre budismo e *Bon*¹⁰ (PEARLMAN, 2002).

O que temos, portanto, é que na prática tibetana existe a forte presença de danças no meio religioso. O *Cham* possuía como propósito original derramar bênçãos pelos indivíduos, acabar com as forças do mal e contribuir espiritualmente com as pessoas dentro dos seus aspectos culturais. Um ciclo de dança, no século XX, poderia durar até uma semana para que fosse devidamente concluído, entretanto o tempo destas práticas vem se tornando cada vez menor. Atualmente, o *Cham* segue cumprindo o seu propósito sagrado, mesmo nos tempos modernos (PEARLMAN, 2002). Alguns monges percorrem o mundo com o intuito de angariar recursos para continuar apoiando seus mosteiros. Nessas danças, ocorre a utilização de máscaras, acreditando-se que estas incorporem a divindade que representam. No que diz respeito às divindades iradas, existe a presença de tiaras com crânios, sendo este um mecanismo de classificação da divindade. Além disso, as máscaras devem ser consagradas antes de estarem concluídas. Por fim, são guardadas em uma sala especial dentro dos mosteiros para as ocasiões em que não serão utilizadas. Os personagens das danças *Cham* são inúmeros, mas normalmente podem ser enquadrados em algumas tipologias. Sendo assim, *Uncharted 2* conta com a presença de muitas máscaras e apetrechos que visam chamar a atenção para uma cultura de origem oriental, mas que se limita a espalhar estes objetos e itens pelo cenário tentando causar impacto pelos detalhes exóticos e simplesmente reduz os ambientes a estes aspectos. Trata-se de uma estratégia ilustrativa para chamar a atenção e funciona quase como enfeite de cenários, sem qualquer explicação ou significado, mas sim, por puro exotismo (PEARLMAN, 2002).

Figura 3 – Máscaras características do budismo tibetano, utilizadas principalmente em rituais. Ao longo do capítulo 5 e no decorrer do *gameplay* elas estão constantemente presentes nos cenários, tendo como função ilustrar e enriquecer o ambiente.



Fonte: *Uncharted 2: Among Thieves*. Captura de *gameplay* realizada pelo autor.

Interessante refletirmos também que o capítulo em questão se passa no ambiente de guerra civil do Nepal. Um pouco mais a fundo, o Nepal esteve em meio a uma guerra civil que durou de fevereiro de 1996 até novembro de 2006. O conflito opôs de um lado o governo monárquico do Nepal contra os rebeldes maoístas do Partido Comunista do Nepal que lutavam pelo fim da monarquia e restabelecimento de uma República no país. O governo monárquico contou com o apoio dos Estados Unidos, enquanto os comunistas recebiam apoio da China (RESTREPO PARRA, 2015). A presença constante de elementos culturais orientais que foram explorados no percurso de produção do *game* indicam de maneira velada alguns traços representativos de uma cultura em processo de dominação pelo outro, que neste caso pode ser compreendida como versões ocidentais em torno do Oriente. Utilizar destes elementos em filmes e *games* permite a reafirmação de ideais e valores em cima de outras culturas.

Detalhe sutis, ou nem tão sutis assim, podem ser explorados no *gameplay* do capítulo, como a derrubada de um helicóptero inimigo que está tentando derrotar Drake. Cabe então ao *player* lutar em um duelo desafiador e seguir sua jornada após a queda da aeronave. O helicóptero estampa a bandeira vermelha com uma estrela amarela, podendo ser identificada como pertencente ao Vietnã. Para além deste detalhe da bandeira vietnamita, o

game estampa também algumas bandeiras dos Estados Unidos ao longo dos cenários. Neste caso, a bandeira americana possui um importante valor nacionalista e sua presença em um *game* como *Uncharted* reforça essa ideia de nação e patriotismo (AREU, 2009).

Figura 4 – Combate entre Drake e um helicóptero inimigo. O helicóptero em questão apresenta em seu *design* a bandeira do Vietnã.



Fonte: *Uncharted 2: Among Thieves*. Captura de *gameplay* realizada pelo autor.

Em relação à caracterização dos ambientes, há quase sempre a presença de estátuas em gestos de *mudra*¹¹, semelhante à posição das diferentes representações Buda. Além disso, as estruturas de pilares também costumam ser bem trabalhadas e sempre com elementos remetendo à arquitetura oriental. O jogo apropria-se também das formas das deidades ao apresentar determinados *puzzles*. Um exemplo é quando surge a representação da deidade Palden Lhamo, que possui seis braços, e que cabe ao jogador identificar e posicionar de maneira correta os braços da estátua para que o *puzzle* seja resolvido.

Em determinado momento, ao atingir uma vila tibetana, há a caracterização dos integrantes da vila, estando vestidos com roupas densas e compridas, conhecidos como *chuba*. Há também a presença de indivíduos com algumas vestimentas que se assemelham às roupas de monges tibetanos. A vila é extremamente detalhada e ao explorar o cenário é possível encontrar alguns personagens realizando trabalhos manuais de artesanato. É possível

notar também a presença de algumas crianças auxiliando nos trabalhos. Em paralelo às vestimentas apresentadas pelos desenvolvedores de *Uncharted: Among Thieves*, retomemos duas obras cinematográficas que podem ter influenciado nesse processo de construção dos indivíduos tibetanos. *Sete Anos no Tibet* e *Kundun*. O primeiro, com estreia em 1997 e estrelado por Brad Pitt, retrata a história de Heinrich Harrer. A questão aqui fica por conta da relação estabelecida pelo personagem principal com o XIV Dalai Lama, além das vestimentas que se assemelham às apresentadas em *Uncharted*.

Ainda no mesmo ano, com apenas dois meses de distância do lançamento de *Sete Anos no Tibete*, ocorre o lançamento do filme *Kundun*. O filme em questão é dirigido por Martin Scorsese, tendo sido baseado na vida de Dalai-Lama, que se viu encarregado do cargo ainda bem jovem e teve de lidar com a invasão chinesa no Tibete. A ênfase fica muito em conta da vestimenta vermelha, detalhes em brincos, pingentes e colares, que também estão presentes no *game*. O ponto de destaque fica nestes modos representativos e que podem ser extrapolados à visão ocidental não crítica.

Figura 5 – Caracterização dos indivíduos residentes da vila tibetana. Ao longo das imagens é perceptível as edificações em pedras e as vestimentas longas. Os personagens também costumam estar em posições “contidas”, semelhantes a movimentos de respeito e de oração.



Fonte: *Uncharted 2: Among Thieves*. Captura de *gameplay* realizada pelo autor.

Na medida em que a análise foi desenvolvida, inúmeros elementos culturais do Oriente surgiram. Entretanto, o que vem se desenhando é o caráter meramente ilustrativo e de reafirmação de valores pré-concebidos em torno da cultura oriental. Somado a isto, elementos de nacionalismo americano também ganham destaque, aproximando-se dos valores dos consumidores alvo, que podem ser entendidos primeiramente como o público estadunidense, mas que acaba sendo extrapolado para os demais consumidores, em decorrência da grandeza da saga e da empresa desenvolvedora do game. É notável também que não só no mundo dos games ocorre a exploração destes elementos, como é perceptível na produção dos filmes de grande sucesso e que também se apropriam da temática em questão no âmbito das representações.

3. Paraíso Perdido

A representação em torno de um paraíso não é algo novo, muito menos uma invenção recente. Versando sobre os primórdios da criação, algumas religiões creem na ideia de Adão e Eva e o mito do paraíso. Já na era dos descobrimentos, momento em que as expansões ultramarinas estiveram em alta, principalmente pelos europeus. Mais precisamente, no ano de 1592, Cristóvão Colombo, financiado pelos reis Fernando de Aragão e Isabel de Castela, alcançou o que foi considerado “Novo Mundo”. Partindo disto, Holanda (1969), em sua obra *Visão do Paraíso* analisa, através de comparações, as formas com que portugueses e espanhóis viram o “Novo Mundo” e também as visões edênicas que ilustraram tudo aquilo que eles se deparavam.

Especificamente no capítulo 7 de *Visão do Paraíso* há um retrato completamente fantasioso em uma busca incessante de compreender sinais de que as terras ali “descobertas” davam aos navegantes, atribuindo relatos exagerados em torno de criaturas místicas e de sinais de que grandes riquezas faziam parte daquelas terras. Sendo assim, cria-se um mito de um Paraíso Terrestre no Novo Mundo, e tais associações se apoiavam em uma ideia

religiosa, considerando que Escrituras Sagradas falavam sobre o paraíso como algo palpável, já que Adão e Eva haviam sido expulsos de tal local (HOLANDA, 1969). É válido ressaltar que estas ideias bíblicas, que também possuíam influência greco-romana, estavam tão enraizadas culturalmente que, quando chegam à época dos descobrimentos, eram algo que fazia parte da crença. Com a vinda para estas terras, os colonizadores se deparam com elementos que justificavam ou que eram sinais que comprovassem suas crenças. Holanda (1969) percebe que havia ideias pré-concebidas em torno do mito e com o processo de colonização há um crescimento entre os viajantes que passam a se atrair pela ideia do paraíso. Trata-se, portanto, de uma ideia que materializava o paraíso, que faz com que se tornasse algo concreto e acessível. Neste percurso, surgem duas ideias de paraíso. Uma era a concepção de paraíso a ser lapidado e a outra de que tal localidade existia, bastava apenas localizá-lo (HOLANDA, 1969).

Os sinais mostravam-se cada vez mais presentes, ao menos em suas percepções, seja através do clima que se assemelhava a uma primavera eterna, sem frio em excesso ou calor muito forte, pássaros, animais, joias e ouro. Dentre estes sinais, podemos citar a visão de sereias, unicórnios, o papagaio “que fala”, o beija-flor que parava no ar sendo associado à fênix, as ananás (abacaxi) que seriam uma fruta edênica, assim como o maracujá (fruto proibido). Portanto, havia uma busca constante de elementos que marcam a proximidade do paraíso nas terras do Novo Mundo, além de um grande ajuste das escritas de outras matrizes religiosas, que marcavam a verdade divina, embora uma “verdade parcial” já servisse como prova concreta da existência desse paraíso (HOLANDA, 1969).

Somado a estas visões apresentadas na obra de Holanda (1969), em Todorov e Perrone-Moisés (1999) há a presença de trechos da viagem de Cristóvão Colombo retratando toda a carga representativa que estava firmada naquele período, seja através da visualização de sereias ou criaturas monstruosas que ele dizia ter avistado. É interessante notar como tais representações influenciavam os indivíduos, sendo responsáveis por uma idealização de um paraíso terrestre que poderia ser alcançado. E de fato,

quando Colombo encontrou novas terras, estava convencido de que ali era o paraíso, pois as descrições das passagens bíblicas, as histórias, os relatos e todas as criações em relação a tal ambiente estavam diante de seus olhos. As florestas vastas, os sinais de riqueza, tudo conspirava para que acreditasse que de fato ali estavam as terras místicas (TODOROV; PERRONE-MOISÉS, 1999).

3.1. Shambala – Shangri-La

De forma semelhante a essa ideia de paraíso terrestre na conquista da América, há também a ideia de uma cidade mística nas regiões do Tibete, no Himalaia. Trata-se do mito de Shambhala, ou Shangri-La, que também pode estar associado ao local conhecido como *Sukhavati*, tido como Terra Pura em uma vertente budista. Logo de início já surgem problemas e dificuldades em torno do mito. Difícil situarmos a bibliografia acerca de seu surgimento, talvez, se nos prendêssemos somente nisso a pesquisa já poderia tornar-se demasiadamente extensa.

De maneira mais focada, *The Way to Shambhala* (2001) de Edwin Bernbaum tenta situar e esclarecer discussões mais aprofundadas em torno de Shambhala (THURMAN, 1982). Trata-se de uma terra oculta existente na cultura asiática e que, de maneira semelhante a outros mitos no mundo, se aproxima em três temas comuns a uma grande maioria, sendo eles uma ideia de santuário oculto, uma busca ou jornada, ou então se relaciona a uma era muito positiva que estaria por vir. De maneira geral, a ideia de Shambhala talvez esteja ligada como um “reino dos fins”. Tendo em seu cerne o budismo tibetano, apresentemos a relação do reino de Shambhala e como isso pôde contribuir com a criação e materialização do mito.

No budismo tibetano, o momento da morte é extremamente crucial para o indivíduo espiritualmente avançado. É neste momento que há uma oportunidade para que de fato seja atingida a iluminação¹². O Tantrismo desenvolveu-se com força no Tibete, desencadeando características únicas no budismo ali presente. Nessa perspectiva, um dos legados são as técnicas de meditação e controle das atividades mentais e corporais, além de uma

tradição em torno de uma “ciência da morte”. Lopes (1996) reflete acerca do *Livro Tibetano dos Mortos*, sendo este um guia prático do estágio intermediário (*bardo* em tibetano), período entre morte e renascimento. Entretanto, são diversas as iniciações para atingir a iluminação, e o *Kalachakra*¹³ representa uma das mais importantes e secretas. A questão é que *Kalachakra*, quando colocado em prática pelo Dalai Lama, faz aproximações com o reino mítico de Shambhala. De acordo com Lopes (1996), a história mítica aponta que o Buda Shakyamuni¹⁴, um ano após atingir a sua iluminação, transmitira a iniciação de *Kalachakra* para o rei Suchandra, sendo este o rei soberano de Shambhala. Uma profecia do Tantra¹⁵ idealiza que três mil anos após a iluminação do Buda, o reino invisível de Shambhala emergiria de uma barreira oculta. Sendo assim, a utilização do mito acaba se tornando uma maneira de enfrentar barreiras, visto que a invasão chinesa¹⁶ em 1959 no Tibete foi interpretada por Robert Thurman, de acordo com Lopes, como um período de proximidade com a libertação posterior a uma batalha travada e ganha pelos guerreiros de Shambhala. Deste modo, isso nos permite pensar que uma representação do paraíso na contemporaneidade poderia ser entendida como uma maneira de compensação em torno da opressão vivida pelo Tibete. Um exemplo disso seria a ideia de Cocanha, conhecida como terra da fartura em contraponto a questão da fome. Para, além disso, a iniciação do *Kalachakra* também mantém vivo esse sentimento de proximidade com o reino mítico (LOPES, 1996).

Uma das versões de grande sucesso e que se mostram presentes na literatura – não só ocidental – é a obra *Lost Horizon* ou *Horizonte Perdido* (2002), de James Hilton. Os estereótipos expressos em manuscritos e obras visuais acabam reafirmando teorias sobre o Oriente, tal como sua população, seus costumes e assim por diante. A obra de Hilton é um desses clássicos de grande sucesso que têm um poder aguçador na mente, principalmente, dos indivíduos do Ocidente. Não unicamente o autor recebe o seu crédito, juntando-se a ele, há obras cinematográficas no filme de Capra, que põe em prática o roteiro do *Horizonte Perdido*, ou então em obras como *Sete Anos no Tibete*, ou de inúmeras outros materiais fílmicos. Some-se a isso, de maneira

ainda mais recente, o mundo dos *videogames* (LLAMAS; BELK, 2011). *Horizonte Perdido* é um livro que reafirma a ideia do mito de Shangri-La. Atente-se ao início desta discussão, momento em que já percebemos uma certa confusão ou problemática em torno do próprio nome do mito: Shambhala, ou Shangri-La? A versão Shangri-La parece ter ganhado força com a obra de Hilton, porém traz referências ao mesmo mito de Shambhala.

O romance conta a história de quatro civis que buscam fugir dos conflitos de guerra que estão ocorrendo em sua localidade, rumo a Peshwar. Entretanto, o avião acaba entrando em rota de colisão e tem seu fim em um local desconhecido do Oriente. Os sobreviventes realizam uma rota difícil e conseguem abrigo na cidade de Shangri-La, situada no Vale Azul. O livro apresenta a sua origem para Shangri-La, atribuindo o encontro da cidade a um descobrimento do século XVII em uma expedição pelos cristãos. Ao longo da obra, algumas características vão se evidenciando, como a juventude dos moradores ali da cidade, conservando assim este período e retardando o envelhecimento. Isto é atribuído à atmosfera e à cidade, que contribuem com esse processo de adiamento da morte. A proposta central em torno da obra e da ideia de Shangri-La atribui uma nova perspectiva para o processo de envelhecimento, além de uma mudança de valores, evoluindo então para algo além de que os bens materiais podem oferecer e substituindo estes prazeres por outros não menos satisfatórios (HILTON, 2002).

Sendo assim, com o tempo passando mais vagarosamente¹⁷ em Shangri-La, o indivíduo poderia permitir-se desfrutar dos encantos da vida. Trata-se então de uma reflexão sobre como a cidade mítica ensina sobre os caminhos e as buscas em torno da vida. Desta maneira, há uma compreensão de que a cidade desencadeia o bem-estar físico e mental nos indivíduos que ali habitam e como ela é capaz de atender a todas as demandas além das expectativas dos que lá chegaram. Em um paralelo com *O Retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde (2008), os indivíduos que habitam Shangri-La não devem deixar a cidade mítica, pois ao saírem de tal ambiente suas verdadeiras aparências se revelariam e possivelmente seus corpos não suportariam a carga envelhecida que a cidade segurara em forma de juventude. Do

mesmo modo, Dorian Gray, ao deparar-se com sua pintura, percebe que o tempo passou. Em suma, a ideia que fica é que o mito de Shangri-La repousa em um local utópico e que, graças a estas reafirmações por parte de histórias, contribuem para a propagação e reafirmação do discurso paradisíaco (TROIANO; MUSSI; DA COSTA LOPES, 2014).

Logo, uma ideia de paraíso a ser forjado acaba se tornando algo recorrente e também não tão distanciado aos indivíduos. Uma ideia de paraíso parece ser algum local em que a paz pode ser encontrada, que a juventude se mantenha presente, as paisagens sejam tão belas como jamais visto. A natureza seja repleta e cheia de vida, o clima seja sempre agradável. Os rios com suas águas belas e frescas. Um local cheio de paz e descanso, em que tudo o que alguém procure, encontre ali. Somado a esta ideia, as mídias reafirmam estes aspectos em torno do paraíso, desta maneira, a representação de um paraíso na atualidade permite que a criatividade e as expectativas dos jogadores sejam materializadas e palpáveis. Pensarmos um paraíso no viés da colonização estava relacionado a uma ideia de mundo novo. A representação disto, em pleno século XXI, tem o poder de por em prática, pensado através de uma perspectiva ocidental, ilustrações pré-concebidas em um ambiente cultural que desconhece as culturas alheias, podendo ser ressignificada também ao ideal de paraíso subjetivo de cada um, de vida eterna, de local de conforto e riquezas, quase um objetivo a ser atingido. Essa representação tem o potencial de curiosidade e interesse, permitindo uma narrativa capaz de prender a atenção do *gamer*. Do mesmo modo, quando os portões de Shambhala se abrem no jogo, talvez já esperássemos por algo pré-concebido. A expectativa acaba sendo justamente essa. Como será que os desenvolvedores retrataram o famoso mito? Será que é algo tão belo que virá a surpreender? A resposta para isto acaba sendo algo muito individual e a reação ao deparar-se com a cidade é o que torna única a experiência do jogador. Todos que jogarem o *game Uncharted 2: Among Thieves* terão as suas próprias ideias e pensamentos pré concebidos de um paraíso e poderão explorar o cenário a sua maneira, seja através das explorações pelo mapa, ou pela próprio desenrolar do enredo.

Figura 6 – A vista da cidade de Shambhala.



Fonte: *Uncharted 2: Among Thieves*. Captura de *gameplay* realizada pelo autor.

Conforme apresentado, diversas mídias contribuem para a disseminação das ideias do mito paradisíaco. Encontrar de fato uma cidade idílica acaba instigando a imaginação dos indivíduos. Uma interessante consideração é a de que o mito não morre. O que acontece é a sua presentificação e revitalização, atendendo a uma característica e função essencial, que no caso seria a de transcender o passado e tornar-se presente (ANDRÉ, 2014). Logo, a ideia de paraíso pode ser apropriada de diferentes maneiras e imbuída de distintos significados, podendo ter diferentes valores para quem os apropria.

4. Considerações Finais

Com a alta dos *games* em nosso mundo e a tendência de sua utilização como mecanismo de discussão e aprendizagem, realizar uma análise completa de um *game* se torna algo que demanda grandes esforços. Traçar metodologicamente este caminho a ser seguido parece ser um passo essencial para que novos estudos se aprofundem e também agreguem no que diz respeito a contribuição de material para ser discutido.

A saga *Uncharted* tem sua consolidação no meio dos *videogames*, tendo como retrato disto a sua revitalização para as novas gerações que estão surgindo e se aventurando também por meio de adaptação no

cinema¹⁸. O entendimento de Said foi fundamental para nossa leitura crítica no que compete aos recortes feitos e nos assuntos que optamos por discorrer com maior atenção. Os maiores destaques acerca das representações se dão por conta do exotismo do Oriente que é explorado em grande parte do *gameplay*, além da utilização de elementos culturais que parecem mais figurativos e ilustrativos do que incumbidos de qualquer outro significado. Outro quesito notável é a conotação nacionalista e patriótica americana que esteve presente ao longo do *game*, sendo exposta através de bandeiras estadunidenses, ou através de combates contra inimigos dos Estados Unidos. Os elementos budistas presentes também não são tidos como de grande significado, e o silêncio por parte dos produtores – que podem nem ter se preocupado com estes pontos – diz muito também. Portanto, cabe perceber os elementos presentes e silenciados ao longo de uma análise. Do mesmo modo que já acontecera anteriormente em filmes, as caracterizações de indivíduos de outras culturas estiveram presentes, em uma espécie de mistura com roteiro visando nos situarmos em determinados locais. A apropriação de nomes reais também pode ser entendida como elementos que estiveram ali por algum motivo, e não como simples coincidências do mundo.

Por fim, a discussão em torno da ideia de paraíso é algo que vem sofrendo constantes ressignificações e que, mesmo com fortes resquícios de outros séculos, ainda apresenta um forte valor na sociedade. De certo modo, a ideia de paraíso pode remeter tanto a um local belo e encantador, pode estar associada a aspectos de religiosidades que contemplem uma vida após a morte, um local de calma e prosperidade, indicando uma vagarosidade temporal e mudanças de valores essenciais, dentre outros tantos significados subjetivos. Sendo assim, acreditamos que o trabalho em questão conseguiu estabelecer os objetivos propostos e cumpri-los, delineando uma análise crítica e destacando pontos importantes referentes às representações que estão presentes em *Uncharted 2: Among Thieves*. Em vista disso, esperamos que o presente artigo seja capaz de contribuir com futuras pesquisas no que diz respeito à produção de material como elemento de discussão.

Bibliografia

1. Fonte primária

Uncharted 2: Among Thieves. Naughty Dog. Sony Interactive Entertainment. 13/10/2009.

2. Referências

ANDRÉ, Richard Gonçalves. **O paraíso entre luzes e sombras:** representações de natureza em fontes fotográficas (Londrina, 1934-1944). Londrina: EDUEL, 2014.

AREU, Mario Lopez. La larga marcha hacia la democracia en Nepal (1990-2007). In: **Retos del derecho en el siglo XXI.** Tirant lo Blanch, 2009. p. 207-224

BAGATINI, Jéssica. **Epic Win:** análise da cultura gamer no Brasil: a consolidação das marcas no universo fantástico dos jogos eletrônicos. Monografia (Graduação em Comunicação Social) – Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, 2016.

BELLO, Robson Scarassati. **O videogame como representação histórica:** narrativa, espaço e jogabilidade, em *Assassin's Creed* (2007-2015). Tese (Doutorado em História Social) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomões. Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital,** Brasília, v. 11, p. 165-174, 2012.

CARNEIRO, Mario Augusto Pedroso; DIAS, Rafael. Game studies e estudos pós-coloniais: notas teórico-metodológicas. **Antares:** Letras e Humanidades, v. 12, n. 28, p. 102-123, 2020.

CARVALHO, Diogo Trindade Alves de. História e Videogames: contribuições de Espen Aarseth para o debate metodológico. In: MEDICCI, Ana Paula; LIMA, Marcelo Pereira; MASCARENHAS, Maria José Rapassi (Orgs.) **Veredas da história política.** Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2018, v.1. p. 125-143.

CORREA, Ygor et al. Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. **XII SBGames,** São Paulo, p. 16-18, 2013.

DE PAULA AGUIAR, Flávia Ferreira. **Jasmine:** a representação da mulher e do Oriente sob a ótica da Disney. Monografia (Graduação de Comunicação Social/ Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

HILTON, James. **Horizonte Perdido**. São Paulo: Claridade, 2002.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Visão do paraíso**. Os Motivos Edênicos no Descobrimento e Colonização do Brasil. 2 ed. São Paulo: Editora Nacional, 1969.

LLAMAS, Rosa; BELK, Russel. Shangri-La: Brincando com um mito. **Revista de Macromarketing**, v. 31, n. 3, p. 257-275, 2011.

LOPES, Ana Cristina. Histórias da diáspora tibetana. **Revista USP**, n. 31, p. 150-162, 1996.

NAGY-ZEKMI, Silvia. Buscando el Este en el Oeste: Prácticas orientalistas en la literatura latinoamericana. In: NAGY-ZEKMI, Silvia (Org.). **Moros en la costa: orientalismo en Latinoamérica**. Madrid: Editora Iberoamericana, 2008. p. 11-21.

NAUGHTY DOG. **The art of the Uncharted Trilogy**. Dark Horse Comics, 2015.

FERREIRA, Ana Paula Lopes. Dossiê Tibete: análise dos conflitos sino-tibetanos. **Conjuntura Global**, v. 2, n. 2, p. 64-68, 2013.

PEARLMAN, Ellen. **Tibetan sacred dance: a journey into the religious and folk traditions**. Rochester: Inner Traditions/Bear & Co, 2002.

PLAYSTATION. **UNCHARTED 2: Among Thieves™ - Meet the Actors (BTS #7)**. Playstation. 2010. 3 min, son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9XvArFbKVXI>>. Acesso em: 25 mar. 2022.

PROUSHAN, Claudia. **Tibet no Coração do Himalaia**. São Paulo: Edição de autor, 2008.

RESTREPO PARRA, Juan Fernando. **Análisis de la influencia del conflicto armado de la República Federal Democrática de Nepal en su relación con China e India**. Período 1996-2012. Monografía (Graduação em Internacionalista) – Universidad Colégio Mayor de Nuestra Señora del Rosario, Bogotá, 2015.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. Editora Companhia das Letras, 2007.

THURMAN, Robert AF. The Way to Shambala (Edwin Bernbaum). **Journal of the International Association of Buddhist Studies**, v.5, n.2, p. 133-135, 1982.

TODOROV, Tzvetan; PERRONE-MOISÉS, Beatriz. **A conquista da América: a**

questão do outro. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

TROIANO, Giorgia; MUSSI, Luciana Helena; DA COSTA LOPES, Ruth Gelehrter. Shangri-la: Uma proposta para hoje?. **Revista Longeviver**, n. 43, p. 51-61, 2014.

WILDE, Oscar. **Retrato de Dorian Gray**. São Paulo: Editora Scipione, 2008.

NOTAS

1. Mestrando em Educação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Graduado em História e Educação Física Bacharelado. Membro do Grupo de Pesquisa Processos Civilizadores (GPROC). E-mail: gabriel.alberguine@uel.br
2. O termo *game* foi eleito para nos referirmos ao fenômeno analisado. Quando nos referimos a este termo estamos levando em consideração o alcance que a palavra pode remeter. Sendo assim, a ideia de *game* neste trabalho está associada ao universo dos *videogames* e jogos eletrônicos.
3. O conceito será melhor esclarecido em alguns parágrafos abaixo.
4. A ideia de desbloqueio de conquistas e troféus é uma forma de que o *gamer* explore todo o conteúdo disponível ao longo de um jogo. Nesse sentido, os troféus podem ser os mais variados possíveis. A título de exemplo: ao completar o *game* pela primeira vez é desbloqueado o troféu relativo à dificuldade que o jogador utilizou no percurso de sua jornada. Muito disso está relacionado ao tipo de jogador que está no comando, sendo aspectos subjetivos entre conquistar todos os troféus ou não. Somado a isto, os troféus ficam disponíveis *online* para a visualização por outros *gamers*, enfatizando não somente a competitividade, mas também ao exibicionismo envolto no desbloqueio de determinados elementos, consistindo em uma interação entre jogo e o jogador e entre a comunidade de demais jogadores.
5. Os caçadores da Arca Perdida (1981), Indiana Jones e o templo da perdição (1984), Indiana Jones e a última cruzada (1989), Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal (2008).
6. Zoran Lazarevic é o grande vilão de *Among Thieves*. O personagem seria nascido na antiga Iugoslávia, tendo atuado como oficial da inteligência soviética. Lazarevic teria sido caçado pela OTAN, tendo conseguido escapar de tentativas de assassinatos. Nesse meio tempo, iniciou a sua procura pelos caminhos de Shambhala, em busca da resina da Árvore da Vida que seria capaz de lhe conceder vida eterna. Por fim, seu traje se assemelha a um uniforme de guerra e seu rosto é marcado por cicatrizes.
7. A Walt Disney produziu uma adaptação de Aladim no ano de 1992, tendo vencido o Óscar de Melhor Trilha Sonora e pela Melhor Canção Original. Na sequência ainda foram produzidos mais dois longas. Dentre eles, O Retorno de Jafar e Aladim e os 40 Ladrões.
8. *Player* é um conceito em inglês e que se refere a "jogador". Dependendo do *game* pode ocorrer a presença de um ou mais *players*. Neste caso, podemos dizer que há uma opção *multiplayer*, que configura uma ideia do jogo com a presença de mais de uma pessoa.
9. Foi no século VIII d.C que o Lamaísmo, ou Budismo Tântrico, adquiriu raízes firmes no Tibete. Está associado ao alcance da iluminação espiritual e libertação do sofrimento através de práticas e ritos tântricos. Os ritos tântricos podem ser entendidos como práticas relacionadas ao Budismo Tântrico e que são voltados para que seja atingida a iluminação (PEARLMAN, 2002).
10. *Bon* é uma antiga religião praticada no Tibete presente antes da chegada e estabelecimento do budismo. Assim como no budismo, adoravam as forças espirituais do homem e da natureza, principalmente em seus aspectos "aterrorizantes", tendo alguns rituais realizados para a orientação e benefício dos indivíduos mortos.
11. Posição de mãos que possui significados diferentes. No caso de *Uncharted 2: Among Thieves*, as mãos em forma "de prece" são bem comuns.

12. “Como os constituintes do homem físico transmigram através de todos os reinos, orgânicos e inorgânicos, e a mente permanece incambiavelmente humana durante o breve ciclo de uma vida, ele também, normalmente, permanece humano durante o ciclo evolutivo maior, isto é, até alcançar o fim de toda a evolução sangsárica, a saber, a iluminação Nirvânica” (LIVRO TIBETANO DOS MORTOS, 2007, p.32). A iluminação pode ser entendida como o fim a ser atingido através de uma evolução completa.
13. É uma iniciação que representa um importante exercício mental sobre conceitos como morte, impermanência e vazio. Pode ser considerado um rito, um instrumento capaz de navegar no tempo.
14. É considerado o buda histórico que teria pregado os ensinamentos pela primeira vez. Entretanto, outros budas são considerados, de acordo com as vertentes, budas supremos.
15. O conjunto de práticas do Budismo Tântrico se fundamenta em uma doutrina do ciclo de renascimento, morte e iluminação. Pode ser entendido como um caminho para que seja alcançada a iluminação (LOPES, 1996).
16. A China e o Tibete protagonizam um longo processo histórico, que é prolongado desde o ano de 1949, momento este em que as tropas chinesas ocupam o Tibete. O ponto é que a China comanda e controla o sistema político administrativo, tendo sido responsabilizada pela destruição da cultura tibetana (FERREIRA, 2013). De acordo com Ferreira (2013), há diversos relatos de abusos cometidos pelo governo chinês em prol das manifestações contrárias à ocupação chinesa. Uma das oposições entre Tibete e China se dá por conta do modelo político adotado, opondo modelos voltados ao socialismo/comunismo e um regime teocrático. Além disso, com a ocupação chinesa, a causa tibetana passou a ser apoiada pela Índia, sendo este país o responsável por exilar o XIV Dalai Lama, que tenta uma intervenção diplomática, mas sem sucesso. Outro ponto diz respeito ao local estratégico que permite as possibilidades futuras de invasões territoriais para além das fronteiras, em caso de desagrado aos estados próximos. Dentre os resultados destes conflitos estão as inúmeras mortes ocorridas desde a ocupação chinesa, além das violações aos direitos dos tibetanos. Outro fator diz respeito à violência cultural, visto que os tibetanos são colocados como inferiores nas áreas de domínio chinês. No que compete à China, a região de seu domínio é tida como essencial do ponto de vista econômico e estratégico, além das riquezas do solo tibetano. Nesse sentido, há importantes nascentes de rios que abastecem a Ásia oriental e que estão situadas nas regiões tibetanas, além de outros inúmeros fatores de interesses chineses. Por fim, o conflito parece estagnado, visto que a China não parece disposta a negociar a questão tibetana (FERREIRA, 2013).
17. A ideia de um tempo passando vagarosamente pode ser vista como um contraponto ao princípio da impermanência no budismo. Esta ideia de impermanência é fundamental para o budismo e consiste na compreensão de que tudo é transitório e tende a acabar. Logo, um paraíso pode ser interpretado com essa passagem mais lenta do tempo, residindo aí o encanto deste local.
18. O filme de *Uncharted* foi baseado na franquia de sucesso dos videogames. A estreia foi realizada em fevereiro de 2022 e contou com a direção de Ruben Fleischer e Tom Holland no papel de Nathan Drake. Uma sequência pode ser efetivada no futuro.