

A representação da guerra pela ótica da experiência traumática em *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords*

Jorel Musa de Noronha Lemes

Programa de Pós-graduação em Relações Internacionais
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Belo Horizonte, Brasil
mnljor.el@gmail.com

Rafael Licínio Tavares

Programa de Pós-graduação em Relações Internacionais
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Belo Horizonte, Brasil
rafael_liciniotavares@hotmail.com

Resumo—A guerra está presente com frequência em jogos digitais, contextualizando o *gameplay* e os eventos retratados. Contudo, os jogos de guerra *mainstream* comumente sanitizam a guerra e a violência, e conflitos são interpretados a partir dos temas do triunfo e heroísmo. Neste artigo, é analisada a abordagem ao trauma e à guerra exercida pelo jogo *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords* (TSL), com o objetivo de apresentar uma interpretação alternativa destes fenômenos entre jogos digitais. TSL traz os traumas da guerra à tona em toda oportunidade, usando de dois conflitos fictícios que antecipam seu enredo – as Guerras Mandalorianas e a Guerra Civil Jedi – para dar vida aos ambientes, personagens, e a própria narrativa. Neste jogo, o passado está fortemente presente e os traumas dos personagens, e até de planetas, são transmitidos a partir da mecânica de diálogo. Portanto, ao dar um protagonismo às experiências traumáticas, TSL abre espaço para a reflexão crítica do fenômeno da guerra, culminando em uma experiência que é mais sobre a superação de traumas do que o triunfo em conflitos armados.

Palavras-chave—Trauma, Guerra, *The Sith Lords*, Jogos de Guerra.

I. INTRODUÇÃO

Lançado em 2005, o primeiro jogo desenvolvido pela *Obsidian Entertainment* é uma continuação do *Star Wars: Knights of the Old Republic* (KOTOR 1), este que foi desenvolvido pela *Bioware*. Como em seu antecessor, *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords* (TSL) possui inúmeras semelhanças com os *Role-Playing Games* (RPGs) ocidentais que fizeram sucesso por volta da virada do milênio. TSL possui um profundo sistema de diálogo e uma jogabilidade de *Real-Time with Pause*, na qual as regras são explicitamente inspiradas em jogos de *pen & paper*, como *Dungeons & Dragons*. Portanto, os lançamentos dos dados ocorrem de forma automática e os turnos são simultâneos. Adicionalmente, diversos personagens se juntam ao jogador ao longo da trama, formando uma *party*.

No TSL, tanto quanto no KOTOR 1, o jogador escolhe o gênero de seu personagem (para facilitar a leitura, neste artigo eles serão referenciados de acordo com seus gêneros *canon*) e sua classe. Durante o *gameplay*, entra-se em diversas situações em que se deve fazer escolhas importantes envolvendo *non-player characters* (NPCs), podendo seguir, também, uma trajetória do lado sombrio da Força ou uma do lado da luz. Tais trajetórias não apenas afetam o próprio personagem jogável, mas também seus companheiros e suas interações com o ambiente e NPCs.

Entretanto, o que diferencia o TSL não apenas dos jogos de guerra *mainstream*, mas também de outras produções no universo *Star Wars* – a exemplo dos filmes – é a maneira em que o jogo aborda o fenômeno da guerra, substituindo o foco ao triunfo e heroísmo pela atenção à destruição e traumas oriundos de conflitos de outrora. Neste artigo, investigar-se-á como o TSL trabalha com os temas da guerra e do trauma, sendo descoberto que, ao usar dois conflitos fictícios que antecederam o enredo do jogo – as Guerras Mandalorianas e a Guerra Civil Jedi – para contextualizar sua narrativa, ambientes, histórias dos personagens, e disputas em vigência, as consequências e os traumas da guerra são trazidos à tona, sobrevoando os passos do jogador desde o início e dando formação à uma história que é, em última instância, sobre a superação de traumas, e não a jornada de um herói.

O artigo está dividido em quatro seções. Na segunda seção, são apresentadas as distintas maneiras em que a guerra é abordada na indústria dos *games*, para posteriormente, na terceira seção, discutirmos a representação deste fenômeno no TSL em específico. Por último, a quarta seção traz consigo nossas conclusões.

II. REPRESENTAÇÕES DO FENÔMENO DA GUERRA EM JOGOS DIGITAIS

A guerra é um tema frequente em virtualmente todos os tipos de mídia, e a indústria de jogos não é uma exceção [1]. Situações de guerra, históricas ou fictícias, são comuns em jogos digitais, não apenas servindo para contextualizar o *gameplay*, como em *shooters* e jogos de estratégia, mas também, em jogos de outros estilos, para estabelecer a narrativa e os temas a serem trabalhados. De fato, em muitos jogos a guerra está no centro da experiência do jogo, com o entretenimento sendo produzido pela sua prática, seja controlando um único soldado ou as forças armadas de um Estado. Contudo, o fenômeno da guerra é trabalhado com tanta frequência nesta indústria que, para Zagal, jogos de guerra são aqueles que simplesmente possuem a guerra em seu produto, o autor não limitando sua definição para os jogos que explicitamente focam na experiência militar em um conflito armado [2].

Mesmo assim, não há dúvidas de que os jogos com um foco na parte militar são predominantes entre os jogos de guerra, não apenas em termos de lançamentos a cada ano, mas também em relação ao sucesso. Em um cenário no qual a indústria dos *games* era a indústria de entretenimento com crescimento mais rápido [3], o 11 de Setembro e o início das guerras no Iraque e no Afeganistão levaram a um *boom* de jogos com temas militares [4]. Nota-se que muitos destes

jogos são comerciais; não possuem objetivos políticos explícitos; e simulam a Guerra ao Terror primariamente para entreter [5]. Mesmo assim, a íntima relação entre a indústria dos *games* e as forças armadas – primariamente as estadunidenses – forma, para muitos autores, um “complexo entretenimento-militar”, com o setor militar usando jogos digitais para propósitos de propaganda, recrutamento e treinamento [1].

O complexo entretenimento-militar atinge uma série de indústrias de cultura popular, com os jogos digitais sendo apenas uma nova arena para a criação de produtos que apoiam, de forma explícita ou não, as forças armadas dos Estados Unidos e sua política externa. No caso de Hollywood, por exemplo, o resultado é a produção de filmes que celebram o exército estadunidense, a Guerra ao Terror e o tecnofetichismo [6]. Por outro lado, na indústria de jogos o *modus operandi* do setor militar é mais direto do que uma influência no *script* de um filme de Hollywood, já que o próprio exército estadunidense procurou desenvolver jogos para o público, como o *America's Army*. Este jogo, que produz uma perspectiva altamente sanitizada da guerra moderna [7], foi lançado em 2002 com o objetivo explícito de incentivar o recrutamento [3].

Outros exemplos de cooperação entre a indústria de jogos e as forças armadas são o jogo *Full Spectrum Warrior* e a série *Virtual Battlespace* (VBS). O primeiro foi lançado em 2004 com o intuito de ensinar os fundamentos do combate e levar a guerra ao público de uma forma interativa, sendo parcialmente produzido pela Escola da Infantaria do exército estadunidense [8]. Por sua vez, VBS é uma série de programas feitos sob medida, pela desenvolvedora *Bohemia Interactive*, para diversas forças armadas ao redor do mundo [9], usando como base os jogos comerciais *Operation Flashpoint*, na primeira versão, e *ARMA 2* e *3*, nos lançamentos subsequentes. Atualmente, mais de 50 forças armadas usam os programas VBS para simulação e adestramento, e sua funcionalidade é essencialmente idêntica aos jogos *ARMA* [10].

Apesar do sucesso do *America's Army*, um jogo que chegou a ter 8 milhões de jogadores registrados em 2007 [11], os jogos explicitamente produzidos para servir algum objetivo político são, na realidade, ofuscados pelos jogos comerciais [5]. Por exemplo, no início de 2016 a série *Call of Duty* alcançou cerca de 250 milhões de cópias vendidas [4]. Entretanto, nestes jogos de guerra ainda se percebe uma abordagem *mainstream* ao fenômeno da guerra, apresentando-a de forma sanitizada e glamourizando o uso da força [12].

Há um certo grau de nuance para a representação sanitizada da guerra. No exemplo do *America's Army*, o jogo é primariamente criticado por sanitizar a guerra por meio de seu gráfico, pois, apesar das explosões no combate, os corpos dos personagens sempre permanecem intactos e os ferimentos são demarcados de forma suave [3]. Dado que o jogo, disponível de graça para o público desde o início, serve para recrutar novos indivíduos às forças armadas estadunidenses, pode-se concluir que ele estabelece uma expectativa da guerra moderna e da experiência de servir nas forças armadas que não está de acordo com a realidade. O mesmo se aplica ao *Full Spectrum Warrior*, a partir do qual a guerra sem dor e sem sangue merge com a procura por entreter e educar o público, “facilitando a aceitação – de fato, a celebração – do poder militar estadunidense, seja no espaço virtual ou no mundo real” [8].

Por outro lado, seria equivocado concluir que jogos de guerra violentos e com gráficos verossímeis são antiguerra e/ou críticos à narrativa dominante. Com o crescimento da qualidade dos jogos digitais, não apenas os personagens e os ambientes estão cada vez mais verossímeis [13], mas também a violência está cada vez mais realista [11]. Este tipo de realismo está primariamente fundamentado na fidelidade do gráfico, e não na maneira em que o jogo aborda a condição humana, seja em um cenário de conflito ou em qualquer outro contexto [13].

Há, assim, uma superficialidade neste realismo, os jogos sendo apresentados como uma simulação enquanto “seus personagens e narrativas têm poucas semelhanças com pessoas e eventos do mundo real”. Neste sentido, a violência, o terrorismo e o conflito podem ser representados de forma graficamente verossímil, mas com lacunas e distorções estando presentes na representação da condição humana nestes contextos [5]. Em última instância, os jogos de guerra *mainstream* fracassam em analisar, de forma realista, o custo da guerra e sua natureza destruidora, com *Call of Duty*, por exemplo, não nos auxiliando a entender as nuances por trás da relação entre o ser humano e a guerra, apesar de sua qualidade gráfica [1].

Isto posto, o realismo em muitos jogos de guerra é enganador [5], já que o combate é visto como um espetáculo. Os jogos *mainstream*, que geralmente colocam o jogador no papel de um membro das forças armadas estadunidenses, fecham o espaço para a reflexão crítica do fenômeno da guerra, as ações beligerantes sendo apresentadas como heroicas e triunfantes [4]. Ainda, com o *boom* de jogos que representam conflitos do século XXI, a Guerra ao Terror é um discurso comumente legitimado na indústria dos *games* e, especialmente, nos jogos que colocam o jogador para perseguir insurgentes, como *Rainbow Six* e a série *Splinter Cell*. No combate à ameaça insurgente, normaliza-se todo esforço bélico possível, até aquele que viola normas internacionais e de direitos humanos [3].

Por outro lado, a Guerra ao Terror é estabelecida como um esforço necessário e limpo, pois os efeitos da violência são geralmente limitados, mesmo quando as forças contraterroristas, ou seja, o jogador, recorrem a estratégias extremas, a exemplo da tortura e do uso de armamentos nucleares. Estes jogos transmitem a ideia de que se pode combater de forma extremamente precisa e sem ocasionar perdas de civis, os esforços bélicos não levando a consequências danosas. Em outras palavras, tais jogos geralmente possuem um viés pró-Estados Unidos, não sendo explicitamente uma propaganda, mas tacitamente apoiando a política externa deste país e de seus aliados [5].

A título de exemplo, em *Call of Duty: Modern Warfare 2*, militares estadunidenses e britânicos invadem uma favela do Rio de Janeiro, claramente em violação da soberania do Estado brasileiro, em busca de um traficante de armas latino-americano. Para descobrir a localização do alvo, os soldados torturam criminosos com eletrochoque. Essa ação é justificada no jogo como uma guerra ilimitada, na qual tudo seria permitido em prol da defesa dos Estados Unidos, que está para ser invadido pelos russos em um complô internacional. De fato, durante as duas missões no Brasil, civis estão no cenário e são alvejados e atingidos pelas explosões sem que seja demonstrado qualquer cuidado com eles pelos personagens principais ou pelos antagonistas.

A série *Call of Duty* é das mais famosas entre os FPS de guerra, apenas recentemente entrando na temática de guerras atuais. A primeira instalação do jogo, se passando na Segunda Guerra Mundial, mostra uma perspectiva da guerra baseada nos filmes que estavam em voga na época. A campanha russa, por exemplo, mostra o incrível sacrifício humano em Stalingrado e a grande brutalidade da guerra no inverno, mas em momento algum aborda os traumas ou o sofrimento do povo russo, nem do povo alemão, sejam os soldados ou civis. O mesmo ocorre nas campanhas britânicas e estadunidenses, sendo estas campanhas mais voltadas para as sequências de ação e o heroísmo dos soldados Aliados, mostrando grandes feitos no campo de batalha que têm pouco ou nenhum impacto emocional nos envolvidos.

O segundo jogo, *Call of Duty 2*, manteve as tendências e a temática do primeiro. A campanha russa neste jogo é encurtada e apresentada de forma superficial, e a campanha dos britânicos e estadunidenses oferece apenas sequências de ação genéricas. Nem mesmo a perda dos colegas é abordada neste jogo, como é o caso do soldado Braeburn, parte do núcleo de protagonistas e que acompanha o jogador desde a primeira missão estadunidense. Este personagem, que possui muitas falas ao longo das missões e engajamento com o personagem principal, morre em um ataque de artilharia na missão *The Battle for Hill 400*, em que se deve defender um bunker no topo de uma colina de valor estratégico na Alemanha. Sua morte ocorre de forma aleatória, sendo atingido por um tiro de artilharia enquanto corre para um abrigo, e se o jogador não o acompanha diretamente, pode perder esse evento. Não é feito algum comentário sobre sua morte pelos outros personagens, e no restante do jogo é como se ele nem mesmo tivesse existido.

Apenas no terceiro jogo que *Call of Duty* começou a reconhecer a existência de elementos humanos envolvidos e afetados pelo fenômeno da guerra. Nas campanhas do *Call of Duty 3* são abordados temas de perda pessoal, os personagens ficando visivelmente abalados quando perdem os companheiros. Em particular, na campanha estadunidense o esquadrão troca de líder repetidas vezes, à medida que vão perdendo membros. Ainda assim, a perspectiva a respeito da guerra permanece idealista e sanitizada, onde o personagem Guzzo – inicialmente um soldado supostamente covarde e inseguro – se torna o líder do esquadrão no final da história como um sargento, tendo sido calejado pelas perdas dos colegas e por lições, aparentemente positivas, aprendidas em combate.

Há de salientar, todavia, que existe uma gama de jogos que oferecem e/ou dão espaço para perspectivas críticas, especialmente entre os lançamentos *indie*. Tais jogos desafiam as narrativas dominantes ou criticam os valores da sociedade, com a Guerra ao Terror e a glamourização do fenômeno da guerra sendo alvos comuns [3]. Este pode ser o caso até de *shooters* focados na experiência militar, a exemplo de *Spec Ops: The Line* (SO:TL) e *Haze*, dois jogos que colocam à tona os danos psicológicos que a guerra leva aos soldados [4].

O SO:TL, por exemplo, se inicia como um jogo de ação convencional, com os oponentes claramente definidos como os vilões e os protagonistas – um time das Forças Especiais dos Estados Unidos – justificados em qualquer uso da força. A missão é, inclusive, apresentada com um viés humanitário, em que a população civil de Dubai deve ser resgatada após uma tempestade de areia cataclísmica. À medida que a trama se desenrola, Walker, o personagem jogável, toma cada vez

mais ações violentas, escalando o nível de crueldade que aplica, sob a justificativa que sua causa é a correta. O ponto de virada do jogo é quando Walker realiza um ataque utilizando fósforo branco – um material incendiário altamente destrutivo utilizado em munições de alto calibre – contra as posições de seus inimigos, apenas para descobrir, logo em seguida, que seus inimigos estavam escoltando civis para fora da cidade, e que estes também foram atingidos.

Neste momento, a abordagem do jogo muda completamente. As telas de carregamento, que antes mostravam mensagens encorajadoras e dicas de como vencer o jogo, começam a questionar a natureza da guerra e a própria índole do jogador, colocando em dúvida seus motivos para jogar o jogo em primeiro lugar. O jogo tem óbvias referências às obras *Heart of Darkness* e *Apocalypse Now*, a sanidade do protagonista sempre sendo questionada e, por extensão, a sanidade daqueles que engajam em ações violentas, como a condução da guerra. O jogo possui três finais diferentes, e em todos a missão humanitária original não é cumprida, com Dubai sendo inteiramente consumida pelas facções em conflito na cidade e a população civil terminando completamente dizimada. Walker, não importando o desfecho, enlouquece em razão dos traumas que sofreu e presenciou. Em suma, SO:TL desconstrói os jogos de guerra *mainstream*, levando o jogador a questionar a moralidade de suas ações [14].

Recentemente, a própria franquia *Call of Duty* tentou abordar, ainda que desajeitadamente, questões de trauma e sofrimento na guerra em um de seus jogos. No jogo *Call of Duty: WWII*, de 2017, a interação entre personagens é significativamente mais densa do que nos jogos anteriores. Ao longo do jogo é revelado que o sargento Pierson – inicialmente tido quase como um antagonista, demonstrando grande descaído com seus homens – sofre de estresse pós-traumático devido a perda de seus homens em campanhas anteriores, e, por isso, apresenta um comportamento hostil e desassociado. Uma das missões também mostra o sofrimento da população civil da cidade de Aachen, todos os personagens demonstrando claro desgosto ao descobrirem que os civis foram mortos. Esse sentimento é replicado quando os protagonistas entram em um campo de concentração em uma *cutscene*.

Uma das séries mais bem-sucedidas de jogos de guerra, *Metal Gear Solid* (MGS), também possui uma perspectiva crítica. Em específico, os jogos MGS constantemente engajam com o tema do trauma de guerra, tanto na narrativa quanto no *gameplay*. Por exemplo, a quinta instalação da série, MGSV, faz comentários diretos a respeito dos impactos negativos da guerra, do transtorno pós-traumático, e da recordação de situações traumáticas. Esta perspectiva é transmitida por diferentes maneiras, a exemplo da integração de próteses no *gameplay* e por meio de flashbacks pós-traumáticos envolvendo personagens falecidos. Uma das cenas mais impactantes acontece quando o personagem controlado pelo jogador é instruído a executar soldados aliados que foram infectados por um vírus. Cada soldado executado é um personagem anteriormente recrutado pelo próprio jogador, e a justaposição entre a violência da execução, uma narração desafetada, e a conexão do jogador com os NPCs, fortalece o senso de culpa e traz à tona os horrores da guerra [15].

Dois outros jogos que oferecem uma perspectiva diferente da guerra são *This War of Mine* (TWOM) e *Valiant Hearts*. No primeiro, que é parcialmente inspirado pelo cerco de

Sarajevo em 1992, a guerra é abordada a partir da perspectiva dos civis, o jogador controlando três personagens que lutam para sobreviver em meio a um conflito, no qual pequenas escolhas são transformadas em decisões pela vida ou morte. A mensagem do jogo é de que a vida durante a guerra é extremamente difícil e que preocupações com a segurança e comida podem transformar pessoas comuns em assassinos ou vítimas. Desta forma, o jogo pode ser considerado crítico, pois ele oferece um contraponto à abordagem *mainstream* ao fenômeno da guerra, esta que geralmente justifica, ou até glorifica, a guerra. No TWOM, a guerra não é interpretada de uma maneira excessivamente violenta em termos gráficos, mas sim de uma maneira profunda e, de fato, triste, transmitindo uma experiência única, com assassinatos, suicídios, fracassos, e a fome sendo levados ao primeiro plano [16].

Por sua vez, no *Valiant Hearts: The Great War*, lançado em 2014, o jogador participa em uma variedade de eventos que se passam durante a Primeira Guerra Mundial, o jogo se encerrando um ano antes do fim das hostilidades. Neste jogo *side-scroller*, o foco está mais na narrativa do que na ação, e o oponente não é o exército inimigo – como os alemães ou franceses – mas sim a própria guerra, esta que não é interpretada de forma triunfante. Assim, ao final de *Valiant Hearts*, o jogador não ganha por derrotar inimigos, mas sim por salvar a família do personagem principal [17].

A diversidade das abordagens trabalhadas nestes jogos alternativos é tamanha que, de fato, a própria indústria dos *games* e os jogos *mainstream* não escapam das críticas, especialmente no tópico da representação da violência e da guerra. De certa maneira, são desenvolvedores de jogos, e não acadêmicos, que produzem as mais expressivas críticas à esta indústria e suas tendências [18].

Mesmo assim, a maioria dos jogos que representam a guerra, sejam os críticos ou os *mainstream*, possuem o conflito em si como seu espaço temporal, com eventos e situações durante a guerra sendo trabalhadas no presente durante o *gameplay* [2]. Na próxima seção, apresentar-se-á como o jogo TSL oferece uma perspectiva crítica à guerra por meio de uma abordagem única, priorizando a representação dos traumas oriundos de conflitos externos ao jogo – e que antecederam sua narrativa e estabeleceram seu contexto histórico dentro do universo *Star Wars* – através do diálogo com NPCs.

III. AS GUERRAS MANDALORIANAS, A GUERRA CIVIL JEDI E OS TRAUMAS DOS PERSONAGENS EM TSL

Antes de apresentarmos como o TSL aborda a temática da guerra, é necessário detalharmos o enredo de ambos os jogos KOTOR. As histórias desta série se passam no período da Velha República, aproximadamente quatro milênios antes do início do Império Galáctico, um evento que ocorre ao fim do filme *A Vingança dos Sith*, de 2005. Como explicado pelo *opening-crawl* no início do primeiro jogo, a República estava em guerra com os Sith, liderados por Darth Malak, o último aprendiz de Darth Revan. Este conflito, denominado de Guerra Civil Jedi, divide a Ordem Jedi, com inúmeros de seus membros lutando ao lado de Malak. Esta guerra foi antecedida por um outro conflito – as Guerras Mandalorianas – que é, por sua vez, repetidamente mencionado nos dois jogos da série, mas especialmente no segundo. No decorrer de ambos os jogos, diversas referências são feitas ao fato de que, anos antes da Guerra Civil Jedi, os mandalorianos invadiram a

República, a Galáxia sendo devastada pelo conflito. Por meio de diálogos com NPCs e membros de sua *party*, o jogador vagarosamente vai descobrindo informações sobre estas guerras; suas batalhas; as decisões dos Sith, do Conselho Jedi e dos mandalorianos; e, em especial, sobre os cursos de ação de Revan.

Durante as Guerras Mandalorianas, o Conselho Jedi decidiu não defender ativamente a República, permitindo aos mandalorianos conquistarem diversas vitórias. Observando a devastação criada pelos mandalorianos, Revan, um Cavaleiro Jedi, escolhe por desafiar a ordem do Conselho e participa do conflito ao lado da República. Sua decisão cria uma facção de Jedi, os *Revanchistas*, que seguem seus passos, diminuindo a autoridade do Conselho. Com a República tendo a ajuda de diversos Jedi, o conflito com os mandalorianos é intensificado, e Revan toma um protagonismo, virando efetivamente o comandante do esforço de guerra da República. Após diversas batalhas e anos de engajamentos, o conflito se encerra com a Batalha de Malachor V, na qual a República ativa um armamento conhecido como *Mass Shadow Generator*, dizimando o planeta de Malachor V e destruindo por completo o restante da frota dos mandalorianos, mas, em contrapartida, sacrificando uma parte significativa das forças da República.

Após o fim das Guerras Mandalorianas, Revan e seu aprendiz, Malak, são tidos como heróis para a República. Contudo, após uma expedição para regiões desconhecidas, os dois retornam ao território da República e declaram-se Sith, começando um novo conflito, no qual eles lideram uma grande armada e a maioria dos Jedi que enfrentaram os mandalorianos nos anos anteriores. Tendo em vista que Revan e Malak estavam liderando vários ex-Jedi contra a República e, desta vez, o Conselho Jedi, este conflito ficou conhecido como a Guerra Civil Jedi para a população galáctica.

O primeiro lançamento da série começa no auge da Guerra Civil Jedi, com uma nave da República sendo atacada pelos Sith. O personagem principal tem que escapar com sua vida, primeiro para o planeta Taris e, eventualmente, em direção ao Enclave Jedi em Dantooine. Agora um *Padawan*, o jogador viaja a diversos planetas em procura dos locais presentes nas visões de seu personagem, que estão ligadas ao esforço de guerra de Malak e à jornada deste Sith e de seu mestre, Revan.

Ao longo do KOTOR 1, o personagem principal, que recentemente perdeu sua memória, descobre que suas visões fazem referência à *Star Forge*, uma estação espacial usada por Malak para a produção das naves dos Sith. Ao descobrir diversos mapas que indicam a posição da *Star Forge* na Galáxia, o personagem do jogador e seus companheiros atacam a *Star Forge* em conjunto com uma frota da República, destruindo a estação, derrotando Malak e dando fim ao conflito caso o jogador esteja seguindo a trajetória do lado da luz da Força. Caso contrário, o personagem do jogador toma controle da *Star Forge* e usurpa o poder de Malak.

Seja como for, em uma grande reviravolta na trama, o jogador descobre que seu personagem é o próprio Revan durante um duelo com Malak que antecede esta batalha final. Suas visões são, na realidade, lembranças fragmentadas de quando Revan e Malak viajaram juntos à procura da *Star Forge*. Esta reviravolta era conhecida não apenas por Malak, mas também pelo Conselho Jedi e os companheiros do personagem principal, pois Darth Revan havia sido traído por Malak durante uma batalha contra a República, o que permitiu

os Jedi a capturarem o líder dos Sith. O próximo passo do Conselho foi usar a Força para apagar a memória de Revan, com o intuito de usá-lo contra Malak. O enredo do KOTOR 1 começa, desta maneira, em uma nave da República e Revan com sua memória apagada, enquanto o jogo se encerra com a derrota de Malak.

Em seu turno, TSL começa anos após o fim da Guerra Civil Jedi, e Revan não é mais o protagonista, já que o jogador cria um novo personagem, esta que é referida como *the Exile*, ou a Exilada, por vários NPCs ao longo da trama. A introdução do jogo rapidamente estabelece o contexto político da Galáxia e a situação da República, sendo descrito que ela está à beira do colapso por causa da Guerra Civil Jedi e das Guerras Mandalorianas. Em meio à esta situação, o Triunvirato Sith, uma facção remanescente do Império de Malak e Revan, está perseguindo os Jedi que sobreviveram, não por meio de uma guerra convencional de larga escala, mas sim por assassinatos e emboscadas, os Sith preferindo ataques pelas sombras em vez de confrontos abertos envolvendo as forças armadas da República. O jogo começa com a Exilada acordando na enfermaria de uma estação de mineração em um asteroide nas margens da Galáxia, a Estação Peragus.

Ao explorar a estação, que está supostamente abandonada e com diversos sinais de batalha, o jogador vai desvendando informações sobre o que aconteceu ao acessar gravações dos trabalhadores e registros nos computadores, eventualmente encontrando outros dois sobreviventes, Atton Rand e Kreia, como também um astro droide, o T3-M4. Juntos, eles descobrem que a estação foi sabotada por um droide assassino do modelo HK-50, este que, fingindo ser um droide de protocolo, tomou controle dos droides de mineração da estação e matou todos os trabalhadores em uma tentativa de capturar a Exilada. Lutando contra diversos droides e, em um momento posterior, forças dos Sith que chegaram na estação em uma nave capturada da República, a Exilada e seus companheiros conseguem escapar em direção ao planeta Telos.



Fig. 1. A Exilada acorda na enfermaria da Estação de Mineração de Peragus.

Rapidamente a Exilada descobre que há uma recompensa por capturar qualquer Jedi na Galáxia, e diversos mercenários a perseguem, posto que ela é considerada como a última Jedi. Esta recompensa explica a ação do droide HK-50 em Peragus, e ao longo de toda a trama diversos droides HK-50, como também outros caçadores de recompensas, tentam emboscar a Exilada e seus companheiros. Ainda, a situação da Ordem Jedi – virtualmente aniquilada por causa dos ataques dos Sith – e a própria história da Exilada são explicadas, principalmente durante os diálogos com Bao-Dur, um personagem que se

junta à *party* em Telos, e Kreia, esta que, desde o primeiro momento, guia e age como uma mentora para a Exilada [19], ambas sendo treinadas na Força.



Fig. 2. Kreia durante seu primeiro encontro com a Exilada.

De fato, a Exilada e a Kreia possuem uma ligação na Força, uma sendo sensível às experiências da outra, o que é exemplificado com a dor que a Exilada sofre quando a Kreia perde sua mão em um duelo com um dos líderes do Triunvirato Sith, Darth Sion, em Peragus. Contudo, o jogador descobre que a Exilada tem uma relação estranha, ou única, com a Força, pois ela é surda a seus murmúrios; cega a seus movimentos. Este fato está conectado com as Guerras Mandalorianas e a seu exílio: no decorrer da trama, o jogador descobre que a Exilada era uma Jedi que seguiu Revan durante o conflito contra os mandalorianos, tornando-se uma general nas Guerras Mandalorianas e participando da Batalha de Malachor V.

Depois deste evento, de todos os Jedi que contrariaram as decisões do Conselho, a Exilada foi a única a retornar para ser julgada por participar do conflito, e o Conselho a exilou. Em um primeiro momento, é sugerido que foi o Conselho Jedi que removeu a conexão da Exilada com a Força, como forma de punição. Durante os eventos do TSL, Kreia a ensina a sentir a Força novamente, mas a ferida continua, e é como se um vácuo existisse dentro da Exilada. Desta forma, uma missão que permeia a maior parte do enredo do TSL é a de encontrar os membros sobreviventes do Conselho Jedi, que estão se escondendo em diversos planetas em razão dos ataques do Triunvirato Sith. O motivo para encontrá-los é para descobrir o que de fato aconteceu com a Exilada e sua conexão com a Força e, também, para combater a ameaça Sith.

Tematicamente, enquanto o KOTOR 1 foca mais no presente, na Guerra Civil Jedi em progresso, no TSL o passado, ou seja, a destruição e traumas oriundos das Guerras Mandalorianas e da Guerra Civil Jedi, permeia o ambiente, os NPCs e o próprio enredo. Neste sentido, todos os planetas que o jogador visita foram severamente afetados por estes conflitos que aconteceram anos atrás. Ao alcançarem Telos, a Exilada e seus companheiros vão para uma estação espacial em sua órbita, pois o planeta foi devastado por um bombardeamento Sith durante a Guerra Civil Jedi, degradando a atmosfera e tornando a superfície hostil à vida. Em Dantooine e Korriban, dois planetas que o jogador também visita no KOTOR 1, a experiência da Exilada é significativamente diferente daquela de Revan. Enquanto Revan visita estes dois locais no auge da Guerra Civil Jedi, com o Enclave Jedi e a Academia Sith estando intactas, movimentadas e ativas em seus respectivos planetas – o Enclave em Dantooine e a Academia em Korriban – a Exilada

os visitam quando ambos estão virtualmente abandonados e decadentes.

Novamente, este fato é contextualizado no TSL como sendo o resultado dos dois conflitos, o Enclave Jedi, por exemplo, estando destruído por causa de um ataque Sith durante a Guerra Civil Jedi, este que matou a maioria de seus membros e levou a academia Jedi à ruína. Assim, quando a Exilada investiga as ruínas, elas estão tomadas por animais ferozes e *scavengers*, e a própria civilização de Dantooine está à beira do colapso, já que o único assentamento está fragilizado e sofre com ataques de mercenários das duas guerras que permaneceram no planeta desde então. Ainda, os próprios colonos deste assentamento passaram a odiar os Jedi, posto que foi o Enclave que tornou o planeta um alvo dos Sith.

As guerras também deixaram suas marcas no planeta Onderon e em sua lua, Dxun. A lua de Dxun era uma base mandaloriana que se tornou um campo de batalha durante as Guerras Mandalorianas, na qual a própria Exilada comandou as forças da República. Quando ela retorna a Dxun durante os eventos do TSL, as selvas do planeta camuflam os traços do conflito: armazéns escondidos, naves abatidas, e ruínas mandalorianas. Kreia, em um diálogo com Atton Rand, afirma que “muito está enterrado aqui, e há muito que deveria permanecer enterrado”. Por outro lado, Onderon foi alterado pelas invasões mandalorianas, as velhas batalhas naquele planeta levando a uma divisão política e criando uma facção separatista, esta que deseja a independência de Onderon da República.

Assim como os outros planetas explorados pela Exilada, Nar Shaddaa – uma ecumenópole controlada pelos Hutt – foi afetada pelas duas guerras, mas de forma indireta, já que não era um planeta mandaloriano, Sith ou da República. Por causa da destruição das Guerras Mandalorianas e da Guerra Civil Jedi, milhões de pessoas tornaram-se refugiados, o que levou à formação de um Setor de Refugiados no planeta dos Hutt, no qual as condições eram terríveis e os refugiados sofriam com ataques de gangues, ao passo que uma organização criminosa, a *Exchange*, procurava escravizá-los.

Incidentalmente, o último planeta a ser visitado no jogo é Malachor V, o local do traumático evento que se manteve no plano de fundo durante todo o enredo, sombreando os passos da Exilada e, de fato, de muitos NPCs e de seus companheiros. O planeta – fértil e habitável antes das Guerras Mandalorianas – está completamente estéril e tomado por tempestades, e o único ponto de interesse é a Academia Sith controlada pelo Triunvirato Sith, seus membros canalizando o poder do lado sombrio da Força que se concentra no planeta em razão da Batalha de Malachor V. Deveras, ao longo do TSL repetidas menções são feitas para o fato de que o lado sombrio da Força se concentra e corrompe planetas tomados por guerras e tragédias. O Mestre Jedi Vrook em Dantooine, ao ser encontrado pela Exilada, observa que decidiu se esconder neste planeta porque “grandes tragédias, velhos campos de batalha, e locais de sofrimento; todos deixam ferimentos na Galáxia, e na Força”. Tais ferimentos em Dantooine impediriam que o Triunvirato Sith descobrisse, através da Força, a sua localização.

Telos também é descrito como possuindo tais ferimentos, e Chodo Habat, um líder espiritual ithoriano responsável pelo projeto de restauração do planeta, observa que o “sofrimento do planeta nos consome”. Ainda, após conversarem com a Exilada, os ithorianos comentam entre si que ela possui

ferimentos semelhantes ao de Telos, Chodo Habat afirmando que a única vez que ele sentiu um sofrimento tão intenso quanto o da Exilada foi “no dia em que cheguei em Telos e caminhei sobre sua superfície cinzenta”. Neste diálogo, um outro ithoriano nota que ela sofre de um sofrimento do tamanho de um planeta, e Chodo Habat responde que, talvez, ao ajudar a curar Telos a Exilada poderá superar suas próprias lesões, não físicas, mas sim psicológicas. Por outro lado, Malachor V é descrito por Kreia da seguinte maneira:

Kreia: “Há um local na Galáxia onde o lado sombrio da Força é forte. É algo dos Sith, mas que foi alimentado pela guerra. Ele corrompe tudo que anda em sua superfície – os afogando no poder do lado sombrio. Ele corrompe toda a vida e se alimenta da morte”.

Os ferimentos da Exilada estão relacionados às Guerras Mandalorianas e sua perda de conexão com a Força. Entretanto, depois de achar Mestres Jedi em diversos planetas e retornar ao Enclave em Dantooine, a Exilada descobre que não foi o Conselho Jedi que retirou sua conexão com a Força, mas sim ela própria durante o momento culminante da Batalha de Malachor V. Até então, em diálogos com Bao-Dur foi revelado ao jogador que seu personagem, a Exilada, não apenas participou desta batalha, mas também foi a responsável por dar a ordem de ativar o *Mass Shadow Generator*, o armamento de destruição em massa usado pela República e criado por Bao-Dur. A morte instantânea de milhares de mandalorianos, soldados da República e, principalmente, cavaleiros Jedi que haviam formado conexões na Força entre si e com a Exilada, é descrita como criando uma onda de choque na Força, sobrecarregando até os indivíduos sensíveis à Força que sobreviveram ao impacto do *Mass Shadow Generator*. Neste exato momento, a Exilada renunciou sua conexão com a Força, para simplesmente sobreviver. Segundo Kreia, as Guerras Mandalorianas culminaram “em uma atrocidade final da qual nenhum Jedi (em Malachor V) poderia escapar, exceto um”.

O fato de que a Exilada sobreviveu, apesar de cortar totalmente a sua conexão com a Força, foi o motivo pelo qual o Conselho Jedi a exilou, pois ela representava que a vida era possível sem a Força, algo que era considerado como uma ameaça aos dogmas da Ordem Jedi. Esta também é a razão pela qual Kreia – uma vez mentora de Revan e Mestre Jedi, depois a fundadora do Triunvirato Sith como Darth Traya, e por fim uma desterrada por ambos os lados – procurou a Exilada, finalmente a encontrando em Peragus no início do jogo, nas margens da Galáxia: “E foi isso que procurei entender. Como alguém poderia se afastar de tal poder, desistir da Força, e ainda viver?”.

Durante o encontro, em Dantooine, com os três Mestres Jedi reunidos pela Exilada – Vrook, Zez-Kai Ell e Kavar – Kreia a defende, pois eles permaneceram com suas percepções sobre o que a Exilada representava. Enquanto a Exilada está inconsciente após ser paralisada pelos Mestres Jedi, Kreia os confronta em, talvez, a mais importante cena do TSL, na qual o jogador é apenas um espectador:

Kreia: “Ela trouxe a verdade e vocês a condenam. A arrogância! Vocês não vão machucá-la, vocês não vão”.

machucá-la nunca mais (...). Como vocês poderiam esperar conhecer a ameaça que enfrentam, se vocês nunca andaram nos lugares escuros da Galáxia, enfrentaram a guerra e a morte em tal escala? Se vocês tivessem viajado para longe o suficiente, em vez de esperar que o eco os alcançasse, talvez o tivessem percebido pelo que realmente era. Você não ouviu seu chamado em Dantooine, Vrook, em sua superfície desfigurada e nas mentes dos colonos? (...). E você, Kavar, tão perto da chamada de Dxun, diga-me. Você não sentiu o que foi derramado da lua, o que aconteceu lá? E Zez-Kai Ell, para se esconder em Nar Shaddaa, mas se cegar para tudo que acontece lá. Tão perto de compreender a Força... tão perto de desistir dela (...). Assim como vocês fariam o julgamento dela (da Exilada), eu vim para fazer o julgamento de todos vocês. Vocês desejam sentir os ensinamentos nascidos das Guerras Mandalorianas, de todas as guerras, de todas as tragédias que gritam pela Galáxia? Deixe-me mostrar a vocês, que sempre viram a Galáxia através da Força. Vejam através dos olhos da Exilada”.

Kreia usa a Força, replicando o que ocorreu em Malachor V nos três Mestres Jedi, para ver se sobreviveriam ao que a Exilada sofreu. Todos os três morrem naquele instante.

A vida e os traumas da Exilada pós-Malachor V se espelham no outro líder do Triunvirato Sith, Darth Nihilus. Anteriormente, ele também era um Jedi e, como a Exilada, seguiu os passos de Revan, participando da Batalha de Malachor V. A violência da ignição do *Mass Shadow Generator* devastou seu corpo e fez com que seu espírito começasse a alimentar-se da morte em sua proximidade, drenando vida de outros sobreviventes. Eventualmente, Nihilus se encapsulou em uma máscara e um robe, perdendo seu corpo por inteiro. Assim, ao explicar a natureza do Triunvirato Sith para a Exilada, Kreia chega a questionar se Nihilus pode realmente ser chamado de humano. Ainda, ele é a razão pela qual os Mestres Jedi estão se escondendo em locais separados e com feridas na Força ao longo do enredo do TSL. Como detalhado por Visas Marr, uma das companheiras da Exilada e ex-aprendiz de Nihilus, quando a Ordem Jedi se reuniu no planeta Katarr para discutir a ameaça do Triunvirato Sith, a concentração de tantos Jedi serviu como um sinal para Nihilus, e ele avançou em direção do planeta, culminando em sua destruição e na morte daqueles que estavam em sua superfície, suas vidas sendo consumidas por Nihilus.

Ele é o resultado dos traumas de Malachor V em alguém que estava completamente conectado com a Força naquele instante decisivo. Talvez, tal resultado seria replicado na Exilada, caso ela não tivesse feito o que nenhum Jedi ousou. Ambos são como uma ferida na Força, mas de distintas maneiras: a Exilada por ser um vácuo, e Nihilus por ser uma

fome sem controle. Após o retorno a Dantooine, Kreia deixa o planeta e conspira para que Nihilus faça um ataque direto a Telos, esperando encontrar uma concentração de Jedi naquele planeta. Mas, como Kreia havia planejado, ele é emboscado pelas forças da República. A Exilada e seus companheiros o enfrentam em sua nave, e ela consegue derrotar Darth Nihilus justamente porque a Exilada é um vácuo na Força, sua mera presença o enfraquecendo.



Fig. 3. Darth Nihilus (no primeiro plano) e Visas Marr (ajoelhada).

Muitos dos companheiros da Exilada possuem seus próprios traumas. Ao dialogar com estas personagens ao longo do jogo, principalmente dentro da *Ebon Hawk*, a nave da Exilada, o jogador os conhece, descobrindo informações sobre seus respectivos passados. É como se cada um carregasse um fardo das recentes guerras. Visas Marr, uma miraluka nativa do planeta de Katarr, foi o único ser vivo a sobreviver o ataque de Darth Nihilus, e ele a tomou como sua aprendiz, eventualmente ordenando-a a perseguir a ameaça a seu poder que ele sentiu pela Força: a própria Exilada. Entretanto, a miraluka acaba se juntando a ela. Em um diálogo com a Exilada, Visas Marr descreve sua dor:

Visas Marr: “Ver tudo ao seu redor extinto era... era como se eu estivesse cega. Era como se a Força tivesse sido sangrada do mundo (...). Imagino que haja mortes piores, dores piores, mas se houver, não as conheço. Eu era a única coisa viva que permaneceu no planeta de Katarr, e minha vida, minha agonia era um lampejo na escuridão que era o planeta”.

Os traumas de Bao-Dur são os mais próximos daqueles da Exilada. Como é passível de ser descoberto dialogando com este personagem, eles estão relacionados à Batalha de Malachor V e sua ignição do *Mass Shadow Generator*, após a ordem da Exilada:

Bao-Dur: “Eu sonhei com Malachor, eu lembro das naves (...). Lembro-me de estar na ponte de comando com você e assistir à destruição da República – assistir naves cheias de soldados e Jedi queimarem e morrerem. Lembro-me do olhar que você tinha quando se virou para mim. Foi o mais longo que você já olhou para mim. Você não disse nada –

apenas um aceno de cabeça. E então os eventos acontecem rapidamente, mesmo em meus sonhos. Luzes, explosões, você – caindo. Eu podia sentir a dor ao meu redor. E então a memória. Os cascos flutuantes das naves mandalorianas, os mortos – aliados, amigos, estranhos. E então o eco. Persistente. O som para o qual acordo em meus pesadelos. Alguém merece o destino dos mandalorianos? Até mesmo alguns de seus mundos conquistados se saíram melhor”.

O jogo retrata que cada um destes personagens, incluindo a Exilada, procurou lidar com seus traumas à sua maneira. No caso da Exilada, seu exílio formal foi da Ordem Jedi, não da República. Nesta perspectiva, ela havia viajado para fora do espaço da República, para as margens da Galáxia, em uma tentativa de escapar dos ecos das Guerras Mandalorianas e de Malachor V, iniciando um momento de sua vida que a Kreia define, posteriormente, como um período de autorreflexão. Portanto, seu exílio, que foi encerrado no início do enredo do jogo, foi tanto uma decisão própria quanto uma punição do Conselho Jedi.

Bao-Dur, em um primeiro momento, seguiu passos semelhantes ao da Exilada:

Bao-Dur: “Embora a guerra tivesse acabado, eu não conseguia encontrar paz em nada. Contanto que eu continuasse me movendo, eu não teria que pensar sobre o que aconteceu”.

Posteriormente, ele procurou lidar com seus traumas a partir da procura da redenção pessoal: após Malachor V, ele não mais trabalharia para a destruição, mas sim para a preservação da vida. No TSL, o jogador o encontra pela primeira vez em uma das zonas restauradas na superfície de Telos, Bao-Dur trabalhando para os ithorianos e, agora, projetando escudos que selam as zonas a serem restauradas, permitindo que a fauna e flora seja restabelecida nestes locais.

No que lhe concerne, Visas Marr se entrega à Exilada, aquela que era anátema ao destruidor de seu planeta e de sua espécie, afirmando que a protegeria com sua vida caso fosse necessário. Ao combater Darth Nihilus durante a batalha na órbita de Telos, ela enfrenta seus traumas ao lado da Exilada: “Enquanto meus pés caminham das cinzas de Katarr, não terei medo, pois no medo está a morte”. De forma similar, Atton Rand procura redimir-se de seus crimes durante a Guerra Civil Jedi por protegendo a Exilada. Atton havia participado das Guerras Mandalorianas e posteriormente seguiu Revan e Malak no conflito contra a República, quando ele, que odiava os Jedi, foi usado para quebrá-los, para torná-los em Sith alinhados ao Revan e Malak. Isto culminou em Atton torturando uma Jedi que havia reconhecido que ele próprio era sensível à Força e, assim, seria um alvo dos Sith se eles descobrissem.

Desiludido, Atton Rand escapou da Guerra Civil Jedi e escondeu-se em Nar Shaddaa após este evento, tornando-se um contrabandista e eventualmente encontrando com a Exilada em Peragus. Inicialmente, ele lida com seus traumas criando uma casca em volta de si, mantendo suas emoções

escondidas e procurando esquecer os eventos, mas durante as viagens no decorrer do TSL – dependendo das ações do jogador – ele se abre à Exilada e aceita ser redimido.

Depois da batalha contra Darth Nihilus em Telos, a Exilada viaja à Academia Sith em Malachor V em busca da Kreia, que neste momento retomou a persona de Darth Traya. Ela quer que a Força seja destruída, este sendo o motivo pelo qual procurou ser uma mentora da Exilada. Para Kreia, é abominável o fato de que a Força parece ter poder de agência, moldando as vidas dos seres vivos e criando ciclos de destruição com as frequentes disputas entre Jedi e Sith, dois lados da mesma moeda segundo ela [19].

No decorrer do TSL, todos os Sith e Jedi sobreviventes são mortos, seja pelo jogador, pela Kreia, ou por outros personagens. Dependendo das ações do jogador, uma exceção é a Atris, uma Mestre Jedi que procurou reconstruir uma nova Ordem Jedi, mas ela sucumbe para o lado sombrio da Força e seus planos são impedidos pela Kreia e a Exilada. TSL termina em um duelo final entre as duas no interior de Malachor V, com a Kreia conquistando o que desejava: ou a Força era destruída ao matar a Exilada naquele local cataclísmico, seu vácuo consumindo a Força no universo; ou a Exilada a matava, dando início a um período no qual não apenas os Sith, mas também a velha Ordem Jedi, estavam aniquilados, com a única sobrevivente sendo a Exilada: nem Jedi, nem Sith. Alguém que, por meio de seus *companions*, poderia reconstruir a Ordem Jedi seguindo os ensinamentos da própria Kreia.

Dependendo das escolhas do jogador, o *Mass Shadow Generator* é ativado pela segunda vez em Malachor V por um droide de Bao-Dur, destruindo o planeta por completo e encerrando uma das fontes dos traumas dos personagens e, de fato, da Galáxia. Antes de alcançarem Malachor V, a Exilada ouve os seguintes pensamentos de Bao-Dur:

Bao-Dur: “Sua ordem ainda ecoa, General. E eu obedeco, como fiz em Malachor V. Agora, Malachor V vem até nós. E desejo enfrentá-lo, desta última vez. Eu destruí planetas para você, General. Mas agora, desta vez, se pudéssemos salvar algo nesta Galáxia... Eu preciso fazer isso, ou morrerei por dentro. Como eu morri em Malachor V. Eu sei que você pode me ouvir. Eu sempre soube. É por isso que te segui. Você sabe para onde deve ir. Ele (Malachor V) ainda chama por você. E ela (Kreia) deve ser parada, ali, agora, ou ela trará os gritos de Malachor V para a Galáxia – assim como carregamos seu eco por todo esse caminho”.

Portanto, no final correspondente à uma Exilada do lado da luz da Força, no qual o jogador fez escolhas, ao longo de todos os planetas, benignas e compassivas, Malachor V é destruído, Kreia é derrotada, e a Exilada e seus companheiros saem da órbita do planeta. O jogo se encerra com a *Ebon Hawk* navegando em direção às estrelas aos sons de uma música reconfortante, providenciando, ao jogador, uma sensação de fechamento para seu personagem e *companions*.



Fig. 4. A *Ebon Hawk* escapa enquanto Malachor V é destruído.

Do começo a seus momentos finais, TSL oferece uma perspectiva da guerra altamente diferente do *mainstream* na indústria dos *games*, e o mesmo se aplica às mídias *Star Wars*. Por exemplo, em nenhum dos filmes *Star Wars* os personagens se enlutam pelas perdas causadas na guerra, nem são seus efeitos diretamente sentidos. Em *A Ameaça Fantasma*, o planeta Naboo é invadido e sua população posta em campos de concentração, sendo implícito seu sofrimento, mas este tem pouquíssimo impacto na trama ou para a própria Rainha de Naboo, sendo apenas utilizado como um artifício discursivo para os políticos do Senado Galáctico.

De fato, em *Uma Nova Esperança* o planeta Alderaan é destruído pela Estrela da Morte, causando uma onda de sofrimento na Galáxia que perturba a todos os sensitivos na Força. Em *O Despertar da Força*, a Base *Starkiller* destrói não apenas um planeta, mas todos os planetas do núcleo administrativo da Nova República, causando mortes e sofrimento exponencialmente maiores do que os eventos dos filmes anteriores. Entretanto, neste filme, não há qualquer menção ao impacto nos sensitivos na Força, ao passo que a destruição desses planetas não ganha importância narrativa ou emocional.

Nos filmes *Star Wars* as vitórias dos protagonistas são interpretadas de forma triunfante, heroica, e sem feridas que perduram, chegando a ofuscar quase que completamente as tragédias representadas em seus enredos. Um exemplo é a própria destruição de Alderaan em *Uma Nova Esperança*, pois este evento é mencionado apenas uma vez após Luke e Obi-Wan se separarem dentro da Estrela da Morte naquele filme. Em contrapartida, TSL aborda os traumas da guerra de forma generalizada, não os ignorando quando são os protagonistas, ou o lado supostamente moralmente defensável, que venceram o conflito em questão. No decorrer da trama são entregues diversas oportunidades, em decisões de diálogo, para o jogador moldar sua Exilada, escolhendo respostas correspondentes ao motivo pelo qual ela decidiu contrariar o Conselho Jedi e participar das Guerras Mandalorianas. Em especial, o jogador revive importantes momentos da história da Exilada em Korriban, quando ela enfrenta visões das Guerras Mandalorianas.

Assim, os traumas representados em TSL não nasceram necessariamente de uma decisão equivocada ou de um arrependimento, pois muitos dos personagens, incluindo a Exilada e Bao-Dur, continuam com as convicções que os levaram a participar dos conflitos. Para Bao-Dur, por exemplo, a derrota dos mandalorianos era imprescindível e ele permanece os odiando, algo que não diminui ou ofusca seus

traumas de Malachor V. Esta é, talvez, a principal mensagem do TSL: seja na vitória ou na derrota; na guerra justa ou injusta; no triunfo ou no fracasso; o fenômeno da guerra é traumatizante e cria lesões psicológicas que perduram por décadas após a cicatrização de feridas físicas.

KOTOR 1 também segue, em geral, a fórmula dos filmes. Na trajetória do lado da luz da Força, KOTOR 1 é a história da jornada de um herói, encerrando-se com uma cerimônia na qual o personagem do jogador e seus companheiros ganham títulos de salvadores da República, uma cena remanescente do final do filme *Uma Nova Esperança*. Em contrapartida, o jogo de estratégia *Star Wars: Galactic Battlegrounds* (SW:GB) tentou, de forma superficial, retratar o trauma sofrido em guerra, em especial o causado por exílio. Na campanha da Princesa Léia, ela se encontra com um Mestre Jedi, Shen-Jon, perdido e marcadamente abalado pela perda de seu *Padawan* durante as Guerras Clônicas. Shen-Jon ainda carrega consigo o peso de ter quebrado o Código Jedi, quando embarcou em uma jornada de vingança. Aqui, o jogo apresenta uma narrativa similar à de Atton Rand no TSL, que mostra o trauma não apenas das vítimas de violência, mas também do agressor, ao se confrontar com sua própria consciência.

Apesar disso, o jogo não se aprofunda nestas questões. São tratadas a invasão do planeta Naboo, a Guerra Civil Gungan e a ocupação imperial de Kashyyyk, esta última que resulta na escravização da população wookiee do planeta. Em nenhuma dessas campanhas o trauma da guerra é abordado ou retratado de forma significativa, seja na perspectiva de combatentes ou civis. Ficam aparentes as distintas limitações de determinados formatos de mídia e tipos diferentes de jogos, posto que um jogo de estratégia como SW:GB, mesmo que ambientado em um universo com potencial para se explorar as conexões entre trauma e conflito, não foi capaz de realizar a tarefa adequadamente, em grande parte por conta de seu formato uma tanto impessoal, natural deste estilo. Neste sentido, TSL extrai o máximo possível do seu sistema de diálogo e dos recursos de um RPG, imergindo o jogador no universo *Star Wars* e trabalhando, de forma bem-sucedida, com temas sérios e complexos.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há de salientar que jogar um jogo não nos leva automaticamente a uma visão alternativa sobre algum dilema da vida humana. De fato, os impactos dos jogos de guerra *mainstream* não são tão simples e diretos como alguns críticos argumentam, e muitas vezes o jogador percebe os vieses em tais jogos, não necessariamente os assimilando fora do ambiente digital [12]. Ainda, se as experiências em *shooters* podem ser altamente divergentes, as possibilidades são ainda maiores em um RPG como o TSL, no qual o jogador, com suas decisões, influencia o personagem principal, a vida dos NPCs, e o futuro dos planetas.

Em TSL, o jogador pode cumprir variadas *quests* de menor escala, como achar o ente querido de uma refugiada em Nar Shaddaa ou perseguir criminosos para as forças de segurança da estação espacial em Telos. Conectado às temáticas das consequências das guerras recentes e da República estando à beira do colapso, o jogador pode amenizar a situação da República – ou desestabilizá-la ainda mais – com suas decisões nas *quests* em cada planeta, principalmente naquelas que envolvem as disputas centrais. Assim, em Nar Shaddaa o jogador pode auxiliar os refugiados, protegendo-os das gangues e da *Exchange*, ou quebrar seus espíritos, auxiliando

a *Exchange* a escravizá-los; em Dantooine, a opção é entre apoiar os colonos ou os mercenários, resultando em uma batalha na qual a Exilada defende ou ataca o assentamento, de acordo com a decisão do jogador; já em Telos, o jogador pode achar uma fonte de combustível para a estação espacial, como também escolher entre dar suporte aos esforços ithorianos na restauração do planeta ou auxiliar a corporação *Czerka* em sabotá-los, para usurpar o projeto de restauração. Por fim, em Onderon a Exilada pode apoiar o governo leal à República ou a facção separatista, neste último caso levando à independência do planeta.

Estas escolhas ramificadas também estão presentes nas partes envolvendo os Mestres Jedi, e a Exilada pode assassiná-los em seus planetas. Em tal situação, o confronto em Dantooine não é entre a Kreia e os três Mestres Jedi, mas sim entre a Kreia e a própria Exilada. Por conseguinte, muitos diálogos e eventos dependem das escolhas do jogador, alterando sua experiência. No último duelo do jogo, Kreia denuncia o futuro para a Exilada, detalhando as ramificações das escolhas do jogador a respeito de seus *companions*, dos planetas, e da República. Adicionalmente, TSL incentiva o jogador a interagir com seus *companions*, já que para transformá-los em usuários da Força – Sith ou Jedi, o que depende das escolhas do jogador – é necessário ganhar influência com estes personagens por meio da mecânica de diálogo.

Seja como for, pela forma que aborda a temática da guerra, TSL de fato abre espaço para a reflexão crítica deste fenômeno, dando um protagonismo aos traumas dos personagens e representando tais temas de forma realista, mesmo levando-se em conta que: o jogo não possui um gráfico verossímil; a violência não é representada de forma detalhada; e sua história se passa em um universo fictício com elementos fantásticos, a exemplo da Força. Apesar disso, o resultado é uma história profunda sobre a condição humana. Em última instância, TSL é mais sobre a superação de traumas do que a jornada de um herói, o que o distingue entre as produções no universo *Star Wars* e permite aos jogadores experimentarem uma temática diferente, com uma abordagem única, colocando-o no rol dos melhores jogos, aqueles que “contam histórias emocionalmente ressonantes (...) e fornecem um meio para lidar com eventos traumáticos ou estressantes” [15].

REFERÊNCIAS

- [1] N. Perry, “War and video games,” Senior Honors Projects, University of Rhode Island, 2009.
- [2] J. Zagal, “War ethics: A framework for analyzing videogames,” Proceedings of DiGRA Conference, 2017.
- [3] N. Robinson, “Videogames, persuasion and the war on terror: Escaping or embedding the military-entertainment complex?,” *Political Studies*, vol. 60, n. 3, pp. 504-522, 2012.
- [4] L. Jarvis and N. Robinson, “War, time, and military videogames: Heterogeneities and critical potential,” *Critical Military Studies*, 2019.
- [5] M. Schulzke, “The virtual war on terror: Counterterrorism narratives in video games,” *New Political Science*, vol. 35, n. 4, pp. 586-603, 2013.
- [6] N. Robinson, “Have you won the war on terror? Military videogames and the state of American exceptionalism” *Millennium*, vol. 43, n. 2, pp. 450-470, 2015.
- [7] D. Nieborg, “Training recruits and conditioning youth: The soft power of military games,” In N. Huntemann and M. Payne, *Joystick soldiers: the politics of play in military video games*, Routledge, pp. 53-66, 2009.
- [8] C. King and D. Leonard, “Wargames as a new frontier: Securing american empire in virtual space,” In N. Huntemann and M. Payne, *Joystick soldiers: the politics of play in military video games*, Routledge, pp. 91-105, 2009.
- [9] R. Allen, “Games without tears, wars without frontiers,” In K. Stroeken, *War, technology, anthropology*, Berghahn Books, pp. 83-93, 2012.
- [10] G. Hartnett et al., “Operationally relevant artificial training for machine learning: improving the performance of automated target recognition systems,” RAND Corporation, 2020.
- [11] R. Ottosen, “Video games as war propaganda: Can peace journalism offer an alternative approach?,” *Peace & Policy*, vol. 13, pp. 73-85, 2008.
- [12] N. Huntemann, “Playing with fear: Catharsis and resistance in military-themed video games,” In N. Huntemann and M. Payne, *Joystick soldiers: the politics of play in military video games*, Routledge, pp. 223-236, 2009.
- [13] C. Suellentrop, “War games,” *New York Times Magazine*, vol. 12, 2010.
- [14] E. Machado, “Jogos digitais, guerra e identidade: a reprodução de temáticas securitizadas em jogos que envolvem a temática bélica,” Proceedings of SBGames 2015, pp. 926-935, November 2015.
- [15] B. Whaley, “Beyond 8-bit: Trauma and social relevance in japanese video games,” Doctoral Thesis, University of British Columbia, 2016.
- [16] E. Toma, “Self-reflection and morality in critical games. Who is to be blamed for war?,” *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, vol. 6, n. 1, pp. 209-224, 2015.
- [17] C. Kempshall, “The First World War in computer games,” Palgrave MacMillan, 2015.
- [18] F. Ciutã, “Call of Duty: Playing video games with IR,” *Millennium*, vol. 44, n. 2, pp. 197-215, 2016.
- [19] M. Hanuszkiewicz, “The death of language: listening to the echoes (of Georges Bataille) in Star Wars: Knights of the Old Republic II—The Sith Lords,” *Text Matters: A Journal of Literature, Theory and Culture*, n. 10, pp. 257-273, 2020.