

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

OTÁVIO DE PAIVA PASSOS GOMES

**A CENSURA CHINESA SOBRE JOGOS ON-LINE - LEAGUE OF LEGENDS E
GENSHIN IMPACT**

VOLTA REDONDA

2022

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**A CENSURA CHINESA SOBRE JOGOS ON-LINE - LEAGUE OF
LEGENDS E GENSHIN IMPACT**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Jornalismo
do UniFOA como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em
Jornalismo.

Aluno:

Otávio de Paiva Passos Gomes

Orientadora:

Prof^a. Ms. Stella Arantes Aragão

VOLTA REDONDA

2022



Fundação Oswaldo Aranha



FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado A CENSURA CHINESA SOBRE JOGOS ON-LINE - LEAGUE OF LEGENDS E GENSHIN IMPACT elaborado por Otávio de Paiva Passos Gomes apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Jornalismo.

Aprovado em 01 de 11 de 2022.

Banca Avaliadora:

Professor(a) Orientador(a)

Stella Arantes Aragão, Mestre, Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA

Professor(a) Avaliador(a)

Heitor Luz Silva, Doutor, Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

Professor(a) Avaliador(a)

Douglas Gonçalves Baltazar, Mestre, Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

Dedico este trabalho aos meus pais que tornaram possível minha entrada no ensino superior e continuaram sendo a força motriz de meu desempenho apesar de todas as dificuldades.

AGRADECIMENTOS

Agradeço minha orientadora Stella Aragão pela paciência e disponibilidade para me acompanhar em cada passo dessa produção, sempre auxiliando com seus conhecimentos sobre a temática. Agradeço também à Barbara pelo companheirismo e por ler cada parte do desenvolvimento, seu feedback é sempre muito importante.

RESUMO

A censura é um fenômeno sempre presente em diversos campos da comunicação, se estendendo de notícias aos games. Um dos mercados de jogos que mais cresce, e onde há clara interseção desses produtos com uma forte censura, é o mercado chinês, principalmente quando se trata de jogos on-line. Dessa forma, essa monografia vai ter como objetivo primário entender como a censura chinesa atua sobre jogos on-line, verificando quais aspectos estão sendo vetados e comparando entre si os dois objetos de análise, *Genshin Impact* e *League of Legends*, para averiguar a possível diferença de aplicação dessa censura entre os dois. A hipótese se baseia em uma série de elementos que estariam sendo censurados por serem considerados indesejados para um público jovem, que seriam fatores que influenciam na formação das ideias dessa faixa etária; cenários, situações e símbolos políticos/religiosos muito próximos aos reais, vestimentas consideradas impróprias e violência. Como método, foram utilizados quadros para melhor organizar os elementos, que foram encontrados como censurados nos games ao longo da listagem, pontuando e discutindo as motivações de cada um dos casos encontrados para ambos os objetos. Os resultados da análise permitem que seja concluído sobre a forte presença da autocensura e algumas incongruências na aplicação dessa censura ao compararmos a diferença entre *Genshin Impact* e *League of Legends*.

Palavras-chave: *Genshin Impact*, *League of Legends*; games; censura; China

ABSTRACT

Censorship is an ever-present phenomenon in various fields of communication, ranging from news to games. One of the fastest growing gaming markets, and where these products clearly intersect with a strong censorship, is the Chinese market, especially when it comes to online games. Thus, this monograph will have as its primary objective to understand how Chinese censorship acts on online games, verifying which aspects are being vetoed and comparing the two objects of analysis, Genshin Impact and League of Legends, to investigate the possible difference in application of this censorship between the two. The hypothesis is based on a series of elements that would be censored for being considered undesirable for a young audience, which would be factors that influence the formation of ideas in this age group; scenarios, situations and political/religious symbols very close to the real ones, clothing considered inappropriate and violence. As a method, tables were used to better organize the elements, which were found to be censored in the games throughout the list, scoring and discussing the motivations of each of the cases found for both objects. The results of the analysis allow us to conclude on the strong presence of self-censorship and some inconsistencies in the application of this censorship when comparing the difference between Genshin Impact and League of Legends.

Keywords: *Genshin Impact*, *League of Legends*; games; censorship; China

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO	15
3	A CENSURA DA CHINA PARA O MUNDO.....	20
	3.1 Censura e China.....	20
	3.2 O alcance da censura chinesa e o olhar de Foucault	26
4	OS JOGOS DA CHINA PARA O MUNDO	33
	4.1 <i>Genshin Impact</i>	33
	4.2 <i>League of Legends</i>	36
5	A CENSURA SOBRE OS JOGOS CHINESES.....	39
	5.1 Listagem dos elementos censurados	39
	5.2 Análise dos objetos	61
	5.3 Discussão	63
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Desenho de um panóptico por Adam Simpson	27
Figura 2: Chat interno de Genshin Impact com a censura de certos termos.....	35
Figura 3: Arte original de Taric como aparece em <i>League of Legends</i>	42
Figura 4: Arte utilizada para Taric na versão chinesa do jogo.....	42
Figura 5: Arte original de Ahri em <i>League of Legends</i>	44
Figura 6: Arte modificada de Ahri na versão chinesa	45
Figura 7: Arte original de Ashe em <i>League of Legends</i>	45
Figura 8: Arte modificada de Ashe na versão chinesa	46
Figura 9: Arte original de Janna em <i>League of Legends</i>	47
Figura 10: Arte modificada de Janna na versão chinesa.....	47
Figura 11: Arte original de Jinx em <i>League of Legends</i>	48
Figura 12: Arte modificada de Jinx na versão chinesa	49
Figura 13: Arte original de Miss Fortune em <i>League of Legends</i>	50
Figura 14: Arte modificada de Miss Fortune na versão chinesa.....	51
Figura 15: Arte original de Miss Fortune Vaqueira em <i>League of Legends</i>	52
Figura 16: Arte modificada de Miss Fortune Vaqueira na versão chinesa	53
Figura 17: Arte original de Shyvana Dragão de Gelo em <i>League of Legends</i>	54
Figura 18: Arte modificada de Shyvana Dragão de Gelo na versão chinesa	55
Figura 19: Arte original de Vi Demoníaca em <i>League of Legends</i>	56
Figura 20: Arte modificada de Vi Demoníaca na versão chinesa	56
Figura 21: Arte original de Twisted Fate em <i>League of Legends</i>	57
Figura 22: Arte modificada de Twisted Fate na versão chinesa	58
Figura 23: Artes de personagem (da esquerda para a direita: Jean, Amber, Rosaria e Mona) modificadas e antes das alterações	59
Figura 24: Arte do personagem Venti de <i>Genshin Impact</i>	66
Figura 25: Arte da personagem Yelan de <i>Genshin Impact</i>	70

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Análise dos elementos censurados dentro de <i>League of Legends</i>	62
Quadro 2: Análise dos elementos censurados dentro de <i>Genshin Impact</i>	63

1 INTRODUÇÃO

Ao discutir sobre censura, diversos pontos e vertentes desse fenômeno podem ser analisados, desde períodos históricos marcados pela sua forte presença, como na ditadura militar no Brasil, até discussões de como a censura está presente no dia a dia de nações democráticas, na forma de classificação indicativa ou nos debates do que pode ou não ser veiculado ou publicado nas mídias.

O intuito do presente trabalho é de somar nas discussões levantadas ao propor explicar como o funcionamento da censura na China, em meio ao cenário de intensa globalização do mundo, atua na prática sobre os produtos culturais de comunicação de maior crescimento hoje em dia, os games. Os dois objetos de análise escolhidos auxiliam a trazer essa discussão para próximo da realidade local, mostrando como a influência de produtos vindos do outro lado do globo pode alcançar qualquer um com acesso a esses jogos.

Aprofundar o estudo sobre a censura e seus efeitos no mundo atual é um dos principais motivadores para essa pesquisa que, de nenhuma maneira, reforça noções de sinofobia¹ que estão em voga devido a questões sociopolíticas que se desenvolveram principalmente nos últimos anos.²

O Partido Comunista da China, fundado em 1921, está no poder sobre o país desde 1949, quando a República Popular da China foi fundada. “Assim foi que a guerra civil continuou por mais quatro anos, até outubro de 1949, quando, no topo do Portão da Paz Celestial, com vista para a Praça Tian'anmen, Mao Zedong anunciou a fundação da República Popular da China.”³ (VAN DE VEM, 2018, p. 05, tradução nossa)

Como evidenciado por Van de Ven (2018), o PCC, liderado por Mao Zedong, lutou e se estabeleceu no comando do país após quase 21 anos de guerra civil intermitente contra o Kuomintang (KMT), o Partido Nacionalista Chinês, no que ficou conhecido como a Guerra Civil Chinesa. De acordo com dados disponibilizados pela

1 Termo criado por Georg Wilhelm Friedrich Hegel e Immanuel Kant que significa uma aversão a tudo que é proveniente da China, de seu povo e de sua cultura.

2 Disponível em < <https://www.nytimes.com/2020/03/23/us/chinese-coronavirus-racist-attacks.html> > Acesso em: 8 de ago. 2022.

3 “So it was that civil war continued for another four years, until October 1949, when, standing atop the Gate of Heavenly Peace overlooking Tian'anmen Square, Mao Zedong announced the founding of the People's Republic of China.” (VAN DE VEN, 2018, p. 05).

CCTV (Televisão Central da China), o PCC conta atualmente com 95 milhões de membros.

A estadia do PCC no poder é marcada por episódios de violência e revoltas as quais foram suprimidas pelo Partido. Um dos exemplos famosos desses casos é descrito por Sullivan (2011) e se trata do massacre e protestos da praça Tiananmen de 1989, as fotos tiradas do evento e discussões que circundam o assunto são banidas ou alteradas dentro da China. Outro exemplo são as manifestações de 1987 no Tibet, detalhado por Dreyer (1989), quando jornalistas estrangeiros foram requisitados que se retirassem do país. Esses episódios, apesar de serem grandes exemplos de repressões militares, também se tornaram símbolos do amplo uso da censura, seja modificando informações ou impedindo ela de vir à tona, na forma como o PCC atua na China.

Segundo a *Freedom House*, uma Organização Não Governamental (ONG) que produz relatórios anuais sobre o grau de liberdades políticas e civis de cada país, a China possui um dos ambientes midiáticos mais restritivos do mundo. A ONG afirma que o controle exercido pelo Estado vai desde os veículos jornalísticos até os conteúdos disponibilizados na internet, com milhares de sites sendo bloqueados por anos, até mesmo grandes mídias sociais como Twitter, Facebook e Youtube.⁴

A censura na China, portanto, não se limita apenas aos meios jornalísticos e às mídias sociais. Produtos culturais também são afetados pelas restrições do país e, mais recentemente, houve uma explosão de popularidade dos games dentro da China assim como no mundo, se for levado em consideração que a indústria de jogos é maior que a indústria de filmes e música combinadas é de se esperar que esse mercado seja vigiado de perto devido a seu alcance atualmente.⁵ Como demonstrado pelo *Global Games Market Report* de 2018 produzido pelo *Newzoo*,⁶ plataforma que realiza análises de dados relacionadas ao mercado de jogos, o gasto de consumidores chineses com videogames é quase 30% de todo o gasto mundial com essa mídia, chegando a 37 bilhões de dólares. Levando em consideração o fato de que a indústria

4 Disponível em < <https://freedomhouse.org/country/china/freedom-world/2021> > Acesso em: 26 mar. 2022.

5 Disponível em < <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/07/mercado-de-games-que-atraiu-magalu-ja-fatura-us-300-bi-ao-ano-mais-do-que-filmes-e-musica-juntos.shtml> > Acesso em: 20 mar. 2022.

6 Disponível em < <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> > Acesso em: 26 mar. 2022.

chinesa de jogos eletrônicos se tornou uma das mais amplas do mundo, é perceptível que essa categoria de produtos culturais também esteja sendo colocada nos moldes da censura do PCC.

Exemplos como a *Tencent*, o maior conglomerado de tecnologia da China, e a *Hoyoverse*, desenvolvedora de jogos *mobile* – jogos eletrônicos projetados para smartphones – chinesa, deixam evidente o alcance que esses produtos culturais possuem. A *Tencent*, a equivalente chinesa do Google, tornou-se a maior publicadora de jogos eletrônicos do mundo ao investir centenas de milhões de dólares na compra de empresas e ações de desenvolvedoras de jogos fora da China.⁷ Já a *Hoyoverse* arrecadou mais de um bilhão de dólares, apenas no mercado global, em menos de seis meses com seu lançamento de 2020, *Genshin Impact*.⁸

Devido a esse alcance no mercado global e ao fato desses produtos e empresas estarem vindo de um local amplamente conhecido por sua censura, a mídia internacional se faz presente ao exercer seu papel relatando sobre como essa censura chinesa é aplicada aos produtos em questão. Não só jornais tradicionais como o *The Guardian* fazem coberturas sobre a censura da China, mas também veículos jornalísticos especializados em games atuam nesse papel ativamente. O estabelecimento desse cenário, só possível no mundo globalizado atual, nos leva ao cerne dessa análise, que será focada na relação dessa censura da China e seus fatores especificamente sobre os jogos das próprias empresas chinesas que possuem amplo alcance fora da China.

A presente proposta de pesquisa parte do pressuposto que produtos culturais, tais como jogos eletrônicos, passam pela escrutinação do PCC e de seus diversos mecanismos de censura. Coisas como: ideias e situações que remetem a políticas contrárias aos princípios do PCC, símbolos políticos relacionados ou muito próximos a símbolos reais, termos, imagens e situações relacionadas ou muito próximas a ocorrências reais, vestimentas normalmente consideradas inadequadas e violência; quesitos, ligados à formação das ideias dos jovens, que podem ser considerados prejudiciais a essa faixa etária pelo PCC estariam sendo censurados nesses jogos.

7 Disponível em < <https://www.pcgamer.com/every-game-company-that-tencent-has-invested-in/> > Acesso em: 20 mar. 2022.

8 Disponível em < <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-one-billion-revenue> > Acesso em: 20 mar. 2022.

Levando em consideração esses dois fatores, a censura da China sobre produtos culturais e a influência dos games no mundo globalizado atual, essa pesquisa pretende analisar e discutir as seguintes questões: a) Quais aspectos dos jogos on-line são censurados pela China; b) Se há um padrão bem definido na forma como é imposta essa censura aplicada a esses produtos culturais. Sendo a problemática desenvolvida por meio da análise dos jogos que propriedades de empresas chinesas, *League of Legends* e *Genshin Impact*, e como a censura atua sobre esses dois produtos de comunicação, podendo ser feito um argumento de que, atualmente, esses são os dois jogos, pertencentes a empresas chinesas, que possuem a maior influência no mundo dos *games*.

O objetivo geral desse trabalho se concentrará em entender quais fatores dos games são censurados pela China por meio da análise de notícias ligadas ao tema em comparação com esses dois jogos on-line pertencentes a empresas chinesas distintas (*Hoyoverse* e *Tencent*). A escolha de acompanhar o que foi censurado ao longo do tempo nessa mídia por meio de notícias e matérias de veículos jornalísticos internacionais se dá devido ao fato de serem registros objetivos desses acontecimentos.

Dada a natureza da censura, é impossível de verificar na fonte – nesse caso os jogos on-line – após ela ter sido aplicada, pois as versões dos produtos já teriam sido modificadas permanentemente sem deixar rastros. É importante salientar que a modificação desses produtos é feita diretamente no servidor que disponibiliza o jogo, não havendo cópias de versões anteriores disponíveis para análise como seria possível em produtos físicos. Por meio da compilação de algumas dessas matérias é possível realizar uma listagem de fatores censurados sem precisar ter acesso às múltiplas versões dos jogos em si.

Para a realização do objetivo geral, as seguintes etapas serão desenvolvidas: a) Descrever tanto os mecanismos da censura chinesa sobre jogos on-line por meio de artigos que expõem essa questão quanto o alcance que essa censura possui fora da China atualmente; b) Identificar os fatores censurados nos dois objetos de análise como são noticiados por veículos jornalísticos; c) Comparar os fatores censurados em relação aos dois objetos de análise, *League of Legends* e *Genshin Impact* com o objetivo de comprovar o que estaria sendo censurado nesses produtos.

Segundo Jenkins (2006), a convergência das mídias, se torna cada vez mais relevante com o avanço das tecnologias e dos interesses dos públicos que migram em busca do tipo de entretenimento que desejam. Sobre jogos como *League of Legends*, onde são produzidas séries, animações, quadrinhos, músicas e outros jogos baseados no produto original, é perceptível a convergência de variadas mídias e os diversos públicos que são abraçados por esse produto. *Genshin Impact*, apesar de ser um jogo mais recente, possui também quadrinhos, animações e até shows de orquestra que foram apresentados para seus fãs no primeiro aniversário do game.

Ambos os jogos trazem consigo uma das interações descritas por Jenkins (2006), os movimentos transmidiáticos. Essa ideia consiste em produtos que são pensados e desenvolvidos para conversarem com diversas mídias digitais simultaneamente, característica muito evidente nos dois objetos de análise, que auxiliam a compreender o alcance e pertinência desses produtos como meios de comunicação e como pontos centrais em uma análise.

Santaella & Feitoza (2009) caracterizam os jogos como “os grandes estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria do entretenimento”, por possuírem ampla interdisciplinaridade e alcance em diversos meios. Essa concepção sobre a importância dos games no cenário atual levanta questões sobre o quanto os games que são disponibilizados pela China estariam sendo filtrados antes de virem para o mercado internacional.

2 PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO

A produção deste trabalho irá utilizar da revisão bibliográfica aliada a uma análise descritiva que embasará a comparação dos fatores censurados em dois jogos distintos, com o intuito de listar os aspectos censurados em seus conteúdos e verificar um possível padrão nesse modelo de censura. A revisão bibliográfica será realizada com pesquisas em artigos, livros e trabalhos acadêmicos relacionados a censura com foco no modelo chinês, relações de poder e jogos eletrônicos. Matérias jornalísticas de veículos especializados e tradicionais, para uma visão mais ampla sobre esses casos gerais ou pontuais de censura chinesa aplicadas aos jogos, serão utilizadas como mais uma forma de compilar os fatores ocultados nesses produtos culturais.

A necessidade de se utilizar desses veículos vem do fato de que esses jogos on-line não possuem cópias físicas e seu conteúdo é fornecido diretamente de servidores controlados por empresas chinesas que podem modificá-lo de uma hora para a outra, então, diferente de um livro censurado que teria cópias sem a censura, esses jogos on-line só possuem a versão disponibilizada nos servidores, ou seja, a versão censurada sempre será a única disponível. A análise descritiva estará presente na forma de quadros que irão listar os fatores encontrados como censurados nos dois objetos analisados.

A compilação dos dados pelos meios supracitados tem como objetivo a resolução da problemática proposta, falseando ou não a hipótese já estabelecida. As mecânicas e padrões descritos por Xiaochun Zhang (2013), aliados aos fatores noticiados sobre a censura chinesa referente aos jogos, serão sobrepostos ao conteúdo dos dois objetos de análise que posteriormente serão comparados entre si, na tentativa de observar um possível padrão na aplicação dessa censura como é descrita, possivelmente determinando o quão eficiente e rígido é o modelo.

A denominação de Foucault (1987) sobre a noção do panóptico, que possui a capacidade de constituir uma forma de poder por meio da vigilância contínua, será a base para a análise teórica da censura chinesa, evidenciando a forma como os vários níveis da censura chinesa vão se somando e, devido à exportação desses jogos para o mundo, afetam o público ocidental diretamente. O conceito de *soft power* de Joseph Nye (1990) também auxiliará para ser estabelecido o alcance e influência que essa censura, proveniente de uma potência mundial que exporta sua cultura para o mundo, possa vir a ter. Um dos objetos de análise, *Genshin Impact*, possui dezenas de

milhões de jogadores fora da China,⁹ mas restringido por regras chinesas por ter servidores na China continental, sendo um exemplo desse *soft power* e do alcance do panóptico chines.

Tomando o conceito da transmídia de Jenkins (2006), que pode ser aplicado aos jogos atuais não só para evidenciar sua complexidade, mas para legitimar seu valor como um poderoso meio de comunicação, a análise será realizada com dois jogos que possuem essa característica. Tanto *Genshin Impact* quanto *League of Legends* são grandes exemplos dessa capacidade de comunicar com diversas mídias diferentes (quadrinhos, séries, eventos, propaganda etc.), ampliando sua importância no cenário mundial. Esses movimentos transmidiáticos unidos ao alcance e interdisciplinaridade presente nos games, como é salientado por Santaella & Feitoza (2009), que formam a base para a busca por esses aspectos nos dois objetos de análise deste trabalho.

O primeiro dos dois objetos de análise escolhidos é o jogo *Genshin Impact*, desenvolvido pela *Hoyoverse*, uma empresa chinesa de games. É importante ser pontuado, devido a atualizações constantes, que a consulta de seus conteúdos irá abranger desde seu lançamento (28 de setembro de 2020) até o segundo bimestre de 2022. O segundo objeto de análise é o jogo *League of Legends*, da *Riot Games*. A empresa americana foi comprada pela *Tencent* em 2011, e, por isso, o período selecionado para a consulta dos conteúdos do jogo será a partir da aquisição da *Riot Games* até o segundo bimestre de 2022.

O alcance de ambos os jogos são comparáveis entre si, com um amplo público e maior presença na mídia, mais material estará disponível para a análise, escolher apenas um desses jogos eliminaria o elemento comparativo da proposta, que pretende realizar a verificação do possível padrão de aplicação da censura chinesa sobre esses produtos. Se a censura sobre ambos tiver elementos incongruentes, como x sendo censurado em um jogo e não em outro, isso possivelmente revelará a falta de padrão da censura, por isso a importância de serem empresas diferentes. Além disso, os objetos compartilham elementos próximos de temáticas (fantasia, jogo social, gratuito, on-line etc.) que facilitam estabelecer uma equivalência entre eles.

9 Disponível em < <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-one-billion-revenue> > Acesso em: 26 mar. 2022. Acesso em: 26 mar. 2022.

Ambos os jogos terão os seguintes elementos descritos:

- História geral
- Contexto geral
- Simbologia
- Personagens
- Temas

A simbologia, personagens e temas não serão analisados por completo devido à extensão do material presente e serão trazidos à tona para a análise somente quando tiverem alguma interseção com os aspectos relevantes para a censura desses produtos. Um símbolo ou personagem específico pode ter sido alvo de censura, seja retirado ou adicionado ao produto, sendo necessário assim a expansão sobre o contexto por trás de tal elemento da simbologia ou de tal personagem.

Além do artigo de Xiaochun Zhang (2013), essa pesquisa também se apoiará nas seguintes matérias selecionadas com o intuito de criar uma lista mais completa de elementos censurados:

- *Keyword Censorship in Chinese Mobile Games*¹⁰
- *No cults, no politics, no ghouls: how China censors the video game world*¹¹
- *Explaining China's Weird Video Game Censorship Rules*¹²
- *Western gamers up in arms after mega-hit Genshin Impact censors words like 'Taiwan' and 'Hong Kong' in chat feeds*¹³
- *China tries to ban video games featuring 'gay love'*¹⁴
- *China's new gaming rules prohibit blood and gambling*¹⁵
- *China Censors League of Legends Champs Because of Seductive Visual Graphics; Here are the Edited Skins*¹⁶

10 "Censura de Palavras-chave em Jogos Mobile Chineses". (KNOCKEL; RUAN; CRETE-NISHIHATA, 2017, tradução nossa)

11 "Sem cultos, sem política, sem ghouls: como a China censura o mundo dos videogames". (HOLMES, 2021, tradução nossa)

12 "Explicando as Estranhas Regras de Censura da China nos Videogames". (DOCHERTY, 2021, tradução nossa)

13 "Jogadores do ocidente revoltados após o grande sucesso Genshin Impact censurar palavras como 'Taiwan' e 'Hong Kong' nos chats" (YE, 2020, tradução nossa)

14 "China tenta banir videogames que contêm 'amor gay'" (CHAPMAN, 2021, tradução nossa)

15 "Novas regras de jogos na China proíbem sangue e apostas" (DENT, 2019, tradução nossa)

16 "China Censura Campeões do *League of Legends* Devido a Gráficos Visuais Sedutores; Aqui Estão as *Skins* Editadas" (DE LEON, 2020, tradução nossa)

- *How Reddit Users Caught 'League of Legends' Censoring Words Like 'Uyghur,' 'Genocide,' and 'Tiananmen'*¹⁷
- *'Genshin Impact' Players Discover Censored Chinese Outfits Are Permanent Story Additions*¹⁸

As matérias foram selecionadas tendo o critério da relevância de seu conteúdo para o tema como o principal filtro. Algumas matérias são sobre a censura geral aplicada aos jogos on-line e outras trazem contextos específicos sobre os dois objetos de análise. Ao escolher a matéria também foi relevante trazer aquelas que não traziam dados repetidos e buscar utilizar daquelas com o conteúdo mais completo sobre o caso, não se atendo aos possíveis olhares políticos desses textos e sim aos dados apresentados sobre o que estaria sendo censurado. Por meio da análise dessas fontes, uma lista de elementos censurados, gerais e pontuais, será construída.

Posteriormente essa lista será comparada com os conteúdos dos dois objetos de análise por meio de quadros. Esses aspectos comparados serão divididos em duas categorias, “diretamente ligado à censura chinesa” e “não necessariamente ligado à censura chinesa”, tendo como base a listagem feita de elementos que o PCC censura nesses objetos. Devido à extensão de fatores presentes nas decisões artísticas e econômicas por trás da criação de um jogo e o conceito do panóptico apresentado por Foucault (1987), nem sempre será possível afirmar com exatidão que a censura direta foi a motivação pela presença ou ausência de certos quesitos nos objetos de análise. Por exemplo: uma mudança de design de personagem que pode ter sido feita por uma visão artística e não motivada pela censura; se algum elemento sofreu mudança de uma atualização para a outra sem a evidência de que foi devido a censura, a categoria seria “não necessariamente ligado à censura chinesa”, porém se estabelecido que certo arquétipo de personagem não é aceito pelo PCC e esse arquétipo foi retirado ou modificado, sendo possível assim estabelecer uma relação clara, a categoria seria “diretamente ligado à censura chinesa”.

Esses quadros já encaminharão a verificação sobre a existência de um padrão na aplicação da censura chinesa, por permitir uma observação rápida de como os conteúdos foram censurados nos dois jogos. Após a criação dos quadros, uma

17 “Como Usuários do Reddit Descobriram que League of Legends Estava Censurando Palavras Como 'Uyghur,' 'Genocide' e 'Tiananmen'” (LIOTTA, 2019, tradução nossa)

18 “Jogadores de 'Genshin Impact' descobrem que roupas chinesas censuradas são adições permanentes à história” (TASSI, 2022, tradução nossa)

discussão sobre cada um dos aspectos será desenvolvida, aprofundando a análise e permitindo que os pontos sejam fortalecidos.

3 A CENSURA DA CHINA PARA O MUNDO

Para que os elementos dos jogos possam ser trazidos à tona nessa análise de forma relevante, primeiro é necessário observar quais fatores são afetados pela censura da China e como é seu funcionamento. Neste capítulo, além de delimitar sobre o conceito de censura, o foco será em apontar que tipo de censura está presente nos produtos culturais na China, seus mecanismos e como isso alcança o público do ocidente, fazendo com que os afetados pela censura nesses jogos não sejam só os chineses, devido a diversos fatores que são construídos desde a base da criação desses games até sua exportação para qualquer aparelho celular ou computador ao redor do mundo.

3.1 Censura e China

Muitas vezes a censura é associada a nações governadas por uma ditadura, sendo identificada como um ato que fere o direito de liberdade de expressão dos indivíduos. Porém, a censura é algo que entranha vários aspectos da vida cotidiana, independe do caráter democrático ou ditatorial do Estado soberano. Assim,

Tanto governos democráticos quanto os de um partido único recorrem à censura. Os primeiros com ações pontuais, os segundos pela instalação, por exemplo, de um jornal único, voz do partido no poder, voz da verdade. Hoje, discutem-se leis de imprensa que combinam direitos com a censura de seu exercício, debate-se sobre os horários adequados à veiculação de programas televisivos, para os quais há uma classificação censória vigente, e rastreiam-se, na internet, sites ligados a perversões. Estes exemplos nos mostram uma insuspeitada onipresença da censura (GOMES, 2010, p. 171).

A autora ressalta como a censura possui um caráter amplo, estando em diversas sociedades e em diversos níveis dessa sociedade, da história ao entretenimento. Esse é um ponto também reforçado por Wolf (2002, p. 45, tradução nossa) “a censura pode ser vista em todas as formas de organização social. Em termos absolutos, não pode haver presença total e ausência total do fenômeno.”¹⁹ Dessa forma, a censura se mostra um elemento complexo e intimamente ligado ao funcionamento da comunicação e de manifestações culturais.

¹⁹ “*copyright can be seen in all forms of societal organization. In absolute terms, there can be no total presence and no total absence of the phenomenon.* (Wolf, 2002, p. 45)

Se baseando no pensamento das autoras, ao identificarmos sua presença em diversos níveis, podemos afirmar que há certa variação em como essa censura é aplicada. Assim, volta a ser importante a distinção do tipo de nação que será analisada ao se destringir os mecanismos de censura específicos a ela.

A China é um país comandado por um partido único, o Partido Comunista da China (PCC), desde 1949, como é detalhado por Van de Ven (2018, p. 05, tradução nossa), “Assim foi que a guerra civil continuou por mais quatro anos, até outubro de 1949, quando, no topo do Portão da Paz Celestial, com vista para a Praça Tian'anmen, Mao Zedong anunciou a fundação da República Popular da China.”²⁰

Após ser estabelecido, o PCC e a China como um todo viriam a passar por diversas mudanças até o cenário atual. Uma das mudanças mais importantes no contexto social e político do país foi, como descrita por um documento oficial do PCC de 1981,²¹ a Revolução Cultural Chinesa, um movimento sociopolítico estabelecido por Mao Zedong que durou de 1966 até a morte do presidente do Partido Comunista Chinês, em 1976. Seu objetivo era de preservar o comunismo chinês e eliminar os resquícios de capitalismo do país, incitando as massas a agir e destruir as tradições da “velha sociedade” chinesa. A Revolução, considerada como “o contratempo mais grave e as perdas mais pesadas sofridas pelo Partido”²² (CHINA, 1981, tradução nossa) pelo próprio PCC, é apontada por Tom Phillips (2016) como um importante fator que possivelmente pavimentou o caminho para a China ter adotado práticas capitalistas a partir dos anos 80. A expansão econômica subsequente do país é um fator importante em sua influência no mundo dos jogos atualmente.

O regime é marcado de episódios de violência e de repressão a movimentos que possuíam um caráter contrário às diretrizes do partido. Um exemplo, descrito por Dreyer (1989), são as manifestações de 1987 no Tibet que duraram até 1989, onde manifestantes pediam pela independência do país após uma proposta do Dalai Lama ter sido recusada pelo governo da China, durante essas manifestações jornalistas estrangeiros foram requisitados que se retirassem do país, o que é apontado pelo

20 “So it was that civil war continued for another four years, until October 1949, when, standing atop the Gate of Heavenly Peace overlooking Tian'anmen Square, Mao Zedong announced the founding of the People's Republic of China.” (VAN DE VEN, 2018, p. 05)

21 Disponível em < <https://www.marxists.org/subject/china/documents/cpc/history/01.htm> > Acesso em 29 mai. 2022.

22 “the most severe setback and the heaviest losses suffered by the Party” (CHINA, 1981)

autor como uma forma de impedir a circulação de informações contrárias ao partido. Outro episódio que tem forte presença de censura por parte do Estado chinês, dessa vez detalhado por Sullivan (2011), foram os protestos e massacre da praça Tiananmen, em 1989, onde foi registrada a famosa imagem do “rebelde desconhecido” ou “*tank man*” colocando-se na frente de uma linha de tanques e impedindo o avanço dos veículos blindados chineses, considerado uma das figuras mais influentes do século XX,²³ apesar de nunca ter tido sua identidade confirmada. As fotos tiradas do evento e discussões que circundam o assunto são banidas ou alteradas dentro da China, apesar da repressão militar, ainda é apontado pelo autor como essa censura é aplicada por meio dessa supressão e alteração de registro ou por proibição de discussões.

No país, a censura, assim como suas variações políticas e históricas apresentadas anteriormente, atua com certas particularidades. A China possui a censura exposta de forma explícita por meio de leis,²⁴ sendo definida como “censura pública” (BROWNLIE, 2007, p. 205 apud ZHANG, 2013). Ainda segundo Brownlie (2007), essa “censura pública” se manifestaria tanto antes do produto ser publicado quanto depois de sua publicação, sendo um ato público abertamente reforçado pelo governo.²⁵

De acordo com Zhang (2013), a censura na China é um sistema sofisticado, possuindo diversas autoridades responsáveis por implementar, regular e supervisionar todo o tipo de mídia produzida dentro do país e aquelas importadas. Na presente análise, o foco será nos mecanismos aplicados pela censura chinesa em jogos on-line e seus possíveis efeitos.

Zhang (2013), contribui de maneira essencial no agrupamento dessas informações por ter acesso direto à fala de empresas e autoridades chinesas, fontes essas que são restritas, normalmente, pela barreira linguística e dificuldade de navegação. A autora apresenta uma visão ampla do sistema de censura Chinês. Sua análise do modelo possui foco na tradução e localização dos textos e falas de jogos,

23 Disponível em < <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,26473,00.html> > Acesso em: 21 mai. 2022.

24 Disponível em < http://www.gov.cn/zwqk/2011-03/19/content_1827821.htm > Acesso em: 26 mar. 2022.

25 Disponível em < http://en.people.cn/200405/31/eng20040531_144921.html > Acesso em: 26 mar. 2022.

apresentando e listando as autoridades responsáveis e seus métodos de revisão, trazendo em detalhes as diretrizes impostas pelo formato chinês da censura. A autora, além de apresentar a censura chinesa em um cenário mais amplo, também já realiza a ligação desse fenômeno com os games, ao trazer os regulamentos e padrões estipulados para o conteúdo de jogos on-line e os departamentos responsáveis por supervisionar e reforçar a censura sobre a mídia como um todo.

A responsabilidade de revisar o conteúdo de jogos on-line fica sobre dois departamentos, "Administração Geral de Imprensa e Publicação P. R. China (GAPP; 中华人民共和国新闻出版总署) e o Ministério da Cultura P. R. China (MOC; 中华人民共和国文化部)" (ZHANG, 2013). O GAPP realiza a revisão de todos os jogos antes de seus respectivos lançamentos. Já o MOC fica responsável pela supervisão desses jogos enquanto estiverem em operação após sua publicação.

A autora lista, entre diversos outros aspectos, alguns itens obrigatórios para se cumprir os requisitos que permitem a publicação do jogo e a sua operação contínua no país: a apresentação prévia de fotos coloridas e discos demonstrativos de personagens, cenas, história, ambientação e outros fatores gerais do produto; texto dos diálogos presentes no jogo, narrações, descrições e letras de música utilizadas tanto em chinês quanto nas línguas estrangeiras; opiniões de institutos de publicação; resultados da auto verificação do conteúdo do produto por parte dos operadores e versões do jogo que permitam modificações de terceiros para a censura, ou seja, um arquivo do jogo que possui uma interface com as ferramentas utilizadas por desenvolvedores, permitindo assim que outros programadores alterem o código, texturas, modelos etc.

Como é pontuado pela autora, o requisito "resultados da auto verificação do conteúdo do produto por parte dos operadores" deriva da exigência que os responsáveis pelo jogo pratiquem a autocensura antes de submeterem o produto. Essa alteração do material de um jogo por parte dos próprios operadores também seria baseada naquilo que o governo chinês permitiria ser retratado, porém o regulamento disponibilizado pelas autoridades possui uma linguagem vaga e aberta à interpretação. O regulamento diz:

- 1) os contrários aos princípios básicos estabelecidos na Constituição; 2) os que ponham em perigo a unificação, a soberania e a integridade territorial do Estado; 3) os que divulgam segredos do Estado, prejudicando a segurança

nacional ou prejudicando a honra e os interesses do Estado; 4) aqueles que incitam a inimizade, discriminação de nacionalidades, prejudicam a unidade entre as várias etnias, ou violam os costumes e hábitos das nacionalidades minoritárias; 5) os que espalham cultos ou superstições; 6) aqueles que perturbam a ordem social e destroem a estabilidade social; 7) aqueles que incitam pornografia, jogos de azar, violência ou instigam um crime; 8) aqueles que insultam ou difamam outros, violando os direitos e interesses legais dos outros; ou 9) aqueles que ponham em perigo a moral social ou as belas tradições culturais nacionais; 10) outros conteúdos proibidos por leis e regulamentos administrativos ou pelo Estado (CHINA, 2011, tradução nossa).²⁶

Termos como “moral social” e “belas tradições culturais nacionais” não são definidos no texto em questão, ficando em aberto o que o termo “belo” representa ao estar relacionado a “tradições culturais”. A subjetividade para se definir o que é *moral social* é algo que, ao ser exigido em uma autocensura por parte de pessoas não ligadas a organizações governamentais, pode levar à alteração de diversos fatores não necessariamente danosos, mas, apenas pelo risco de ter esse caráter, ainda sim são retirados, por exemplo, uma situação de conflito que ocorre dentro do jogo pode levar o desenvolvedor a optar pela alteração desse cenário apenas por parecer um movimento político real que gerou conflito e guerra.

O aspecto interpretativo desses termos no regulamento oficial também pode levar até diferentes oficiais responsáveis pela censura a considerarem elementos distintos de um determinado jogo como prejudicial, já que as diretrizes são abertas o suficiente para permitir que as opiniões pessoais de cada agente responsável pela censura tomem espaço na verificação dos conteúdos. Zhang (2013) aponta como a situação complicada de preparar os conteúdos para agradar a dois departamentos governamentais faz com que os responsáveis por esses jogos sejam muito meticulosos em suas análises prévias antes de submeterem o produto para os departamentos. Esses fatores trariam ainda mais rigidez na realização da autocensura pelos operadores de determinado jogo. Afinal, para aumentar a chance de seu jogo

²⁶ “1) those opposing the basic principles established in the Constitution; 2) those endangering the unification, sovereignty and territorial integrity of the State; 3) those divulging secrets of the State, harming national security, or impairing the honour and interests of the State; 4) those inciting the enmity, discrimination of nationalities, jeopardizing the unity among the various ethnic groups, or violating the customs and habits of minority nationalities; 5) those spreading cults or superstitions; 6) those disturbing social order and destroying social stability; 7) those inciting pornography, gambling, violence or instigating a crime; 8) those insulting or libelling others, violating the lawful rights and interests of others; or 9) those endangering social moralities or fine national cultural traditions; 10) other contents which are prohibited by laws and administrative regulations or by the State” (CHINA, 2011).

não ser malvisto ou banido do território chinês, seria mais vantajoso censurar tudo aquilo que pode ser minimamente interpretado como negativo.

Além desses quesitos controlados e supervisionados no conteúdo do jogo, os próprios jogadores também são colocados sob vigilância. De acordo com Zhang (2013) esses mecanismos “antivício” são colocados para impedir menores de idade de passarem várias horas seguidas jogando on-line e foram apresentados pela GAPP e outras sete autoridades nacionais chinesas. Em 2021, uma norma definiu que menores de 18 anos na China só podem jogar on-line até 3 horas por semana e apenas às sextas, sábados e domingos, com exigência de utilizar de um documento de identidade para poder se conectar.²⁷ Empresas chinesas como a *Tencent* já possuem uma forma de reconhecimento facial para impedir que essa norma seja burlada por menores de idade.²⁸ Essa limitação encaixa com os mecanismos antivício definidos pelo GAPP em 2007, aparentando ser a norma mais rígida de controle desde então.

Apesar dessa preocupação direcionada aos menores de idade, a China e seus departamentos de censura não possuem um sistema de classificação indicativa em jogos para definir quais são direcionados para o público infantil e quais possuem abordagens mais maduras. A classificação indicativa possui variações dependendo do país, mas geralmente é um selo utilizado em diversos tipos de mídia para servir como um aviso sobre o tipo de conteúdo presente naquele produto, podendo ir de “livre para todos os públicos” até “indicado apenas para maiores de idade”.²⁹ No país, o gasto de consumidores chineses com videogames é quase 30% de todo o gasto mundial com essa mídia, chegando a 37 bilhões de dólares segundo o *Global Games Market Report* de 2018 produzido pelo *Newzoo*,³⁰ plataforma que realiza análises de dados relacionadas ao mercado de jogos. Mesmo com essa forte presença dos jogos na cultura chinesa, “a censura de jogos na China continua a aplicar os mesmos parâmetros, independentemente das faixas etárias” (ZHANG, 2013).

27 Disponível em < <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/08/30/china-limitara-videogames-on-line-a-tres-horas-semanais-para-menores.ghtml> > Acesso em: 21 mai. 2022.

28 Disponível em < <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/07/08/empresa-chinesa-vai-usar-reconhecimento-facial-para-barrar-menores-jogando-ate-tarde.ghtml> > Acesso em: 21 mai. 2022.

29 Disponível em < <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/legislacao> > Acesso em: 21 jul. 2022.

30 Disponível em < <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> > Acesso em: 26 mar. 2022.

Além de todos esses fatores e dúvidas que permeiam a censura de jogos na China, Zhang (2013) ainda pontua que em 2010 a MOC desenvolveu um “Manifesto Sobre Como Melhorar e Fortalecer a Administração de Conteúdo de Jogos On-line” que requisitava pela criação de um sistema de supervisão de jogos após seus respectivos lançamentos. Nesse sistema, vários aspectos da sociedade, como escolas, educadores, pais, e a mídia, atuariam como supervisores do conteúdo presente em jogos, mantendo sob vigilância todas as atualizações e elementos presentes nesses produtos. Esse olhar do público coloca os games e os seus desenvolvedores sob uma pressão ainda maior para cercearem o conteúdo dos próprios produtos antes de colocá-los no ar para os consumidores.

Dada a quantidade de jogos que estão ativos on-line ao mesmo tempo e a amplitude do conteúdo presente nesses produtos, a inspeção aprofundada por parte de dois departamentos governamentais diferentes e o acompanhamento de atualizações periódicas, que adicionam ainda mais conteúdo para os jogadores, seria um enorme investimento financeiro e uma atividade demorada de se concluir, Zhang (2013) traz que Xin, um dos responsáveis pela verificação do conteúdo do jogo on-line *World of Warcraft*, afirmou que “ninguém poderia ter tempo suficiente para inspecionar todos os detalhes” devido à quantidade de material que os jogos on-line apresentam. Porém, com os diversos mecanismos que promovem a autocensura, cada desenvolvedor faria parte do trabalho dos departamentos que ficariam responsáveis por dar a palavra final na aprovação dos conteúdos. Dessa forma, ao serem censurados após o lançamento ou estarem no epicentro de um possível escândalo, os desenvolvedores que acabariam tendo o estigma de ter cometido um delito e não os órgãos responsáveis pela atividade em si, como é apontado por Zhang (2013), os indivíduos oficialmente encarregados pela vigilância e censura dos jogos, de acordo com eles mesmos, possuem conhecimento insuficiente sobre a mídia.

3.2 O alcance da censura chinesa e o olhar de Foucault

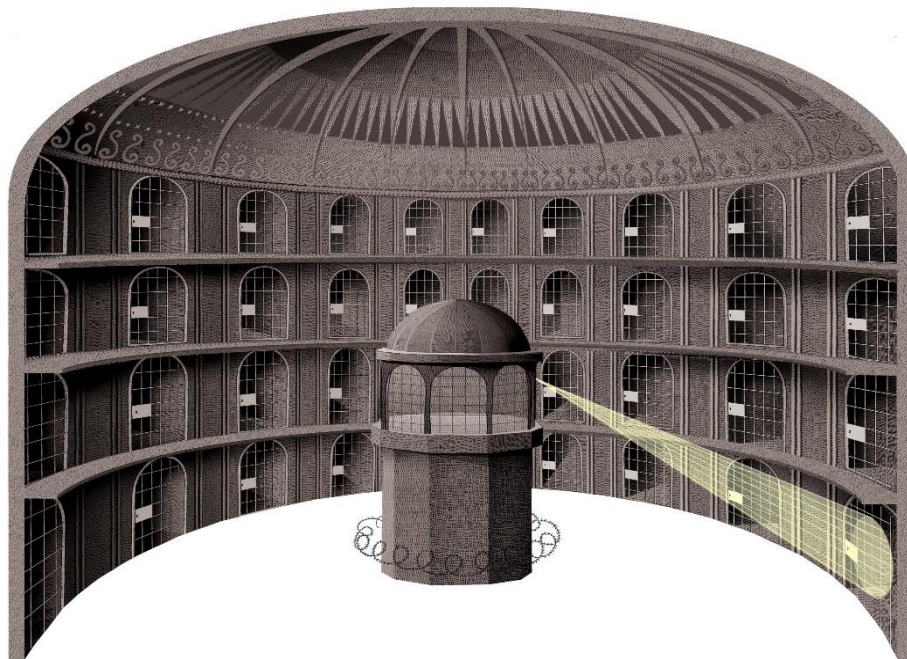
O filósofo e teórico social francês Michel Foucault (1987) discute em seu livro *Vigiar e Punir* os processos de disciplina e poder sobre os indivíduos. Seu estudo na obra se baseia, entre outras coisas, em “analisar os métodos punitivos não como simples consequências de regras de direito ou como indicadores de estruturas sociais;

mas como técnicas que têm sua especificidade no campo mais geral dos outros processos de poder” (FOUCAULT, 1987, p. 27).

As considerações de Foucault sobre o poder e principalmente sobre a manifestação desse poder na forma de um panóptico, mesmo que de uma forma imaterial e metafórica, é uma visão pertinente para possibilidades de entendimento de forma epistêmica e teórica da maneira como a censura na China atua sobre os indivíduos, empresas e produtos culturais, sendo também uma escolha metodológica para a análise do alcance dessa censura no mundo ocidental.

Na prática, o panóptico, como foi descrito por Bentham, é uma estrutura pensada para estabelecer uma forma de vigilância sobre presidiários. Uma enorme torre colocada dentro de um domo que possui celas em suas paredes internas, como mostra a figura 1.

Figura 1: Desenho de um panóptico por Adam Simpson



Fonte: <https://www.nytimes.com/2013/07/21/books/review/the-panopticon-by-jenni-fagan.html>

Essa torre teria visão de todos os presos, porém estes não teriam como ter certeza se estão sendo vigiados ou não, devido ao vidro escuro da torre. Assim, as pessoas encarceradas, ao estarem sob essa incerteza, acabariam alinhando seu comportamento com essa noção e agindo de forma disciplinada. Nas palavras de Foucault (1987):

Daí o efeito mais importante do Panóptico: induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação; que a perfeição do poder tenda a tornar inútil a atualidade de seu exercício; que esse aparelho arquitetural seja uma máquina de criar e sustentar uma relação de poder independente daquele que o exerce; enfim, que os detentos se encontrem presos numa situação de poder de que eles mesmos são os portadores. Para isso, é ao mesmo tempo excessivo e muito pouco que o prisioneiro seja observado sem cessar por um vigia: muito pouco, pois o essencial é que ele se saiba vigiado; excessivo, porque ele não tem necessidade de sê-lo efetivamente (FOUCAULT, 1987, p. 224-225).

O paralelo pensado para essa comparação e análise é a autocensura chinesa exposta por Zhang (2013) e a noção do poder descrito por Foucault (1987) que se manifesta na forma de um panóptico imaterial e, às vezes, um panóptico tecnológico que, apesar de ter sua base na China, alcança todos os jogadores de *Genshin Impact* e *League of Legends*, mesmo aqueles que estão fora do país. O PPC, por meio de seus mecanismos de censura implantados fazendo uso de departamentos (GAPP e MOC) e suas diretrizes, faria o papel da torre de vigilância e as empresas e pessoas sob essa vigília agiriam de forma mais dócil e disciplinada, alinhando seu comportamento ao comportamento desejado pelos líderes.

Na censura chinesa, o que chamamos aqui como "panóptico imaterial" se manifesta a partir do momento em que a autocensura é promovida pelas autoridades, no caso específico dos jogos on-line, o MOC incentiva essa prática. Além disso, ao promover um sistema no qual vários aspectos da sociedade se colocariam como supervisores passivos dos conteúdos de jogos, essa correlação com a forma de um panóptico se torna ainda mais intensa, não saber quem e quando o conteúdo de sua produção está sendo vigiado fará com que o criador tente adequar seu produto o máximo possível com as normas vigentes.

Na tecnologia utilizada por empresas chinesas, como a *Tencent*, é possível perceber esse paralelo, o panóptico se manifestando tecnologicamente para manter vigilância sobre os jogadores. As câmeras com reconhecimentos faciais que são utilizadas para se certificar que os menores de idade estão jogando on-line apenas nos horários permitidos são formas do sistema de controle vigiar todos os jogadores, fazendo o papel da torre do panóptico, não importando a distância e forçando a disciplina dos indivíduos submetidos a esse sistema. No ocidente, os jogadores de *Genshin Impact* e *League of Legends* também são alvos, mesmo que em menor escala, desse panóptico tecnológico, afinal os chats dentro de ambos os jogos

possuem termos proibidos e censurados até para aqueles que vivem fora da China.³¹ É perceptível, no entanto, que a *Tencent*, que estaria reforçando esse sistema de panoptismo por meio da tecnologia, nos exemplos anteriores era a o vigiado, sendo uma empresa de desenvolvimentos de jogos colocada sobre a vigilância de diversos fatores que levam a autocensura. Essa é uma dinâmica de poder que também é discutida por Foucault (1987) ao estabelecer que mesmo aqueles que estão com o papel de “vigia na torre” podem ser colocados em evidência por outros que possuem maior jurisdição e poder no sistema. Assim,

Em sua torre de controle, o diretor pode espionar todos os empregados que tem a seu serviço: enfermeiros, médicos, contramestres, professores, guardas; poderá julgá-los continuamente, modificar seu comportamento, impor-lhes métodos que considerar melhores; e ele mesmo, por sua vez, poderá ser facilmente observado. Um inspetor que surja sem avisar no centro do Panóptico julgará com uma única olhadela, e sem que se possa esconder nada dele, como funciona todo o estabelecimento. E aliás, fechado como está no meio desse dispositivo arquitetural, o diretor não está comprometido com ele? O médico incompetente que tiver deixado o contágio se espalhar, o diretor de prisão ou de oficina que tiver sido inábil serão as primeiras vítimas da epidemia ou da revolta (FOUCAULT, 1987, p. 227-228).

O panoptismo é usado não só para vigiar os detentos, nesse paralelo os jogadores e os jogos, mas também observar aqueles que mantêm o próprio sistema funcionando. Tenha sido aplicado de forma consciente ou se formado ao longo de tempo como um resultado natural de décadas de censura, o panóptico é um elemento muito poderoso que se autorregula, estabelecendo essa relação de vigilância entre cada um dos níveis envolvidos.

A vigilância dos jogadores pelas empresas, a vigilância das empresas pelos departamentos de revisão (GAPP e MOC) e por vários aspectos da sociedade (escolas, educadores, pais e a mídia) e a possível vigilância desses próprios departamentos por oficiais que possuem cargos superiores no PCC, estabelece um sofisticado sistema de censura que manifesta o poder por meio da observação e a indução à autocensura. Como esclarece Foucault:

O Panóptico funciona como uma espécie de laboratório de poder. Graças a seus mecanismos de observação, ganha em eficácia e em capacidade de penetração no comportamento dos homens; um aumento de saber vem se implantar em todas as frentes do poder, descobrindo objetos que devem ser conhecidos em todas as superfícies onde este se exerça (FOUCAULT, 1987, p. 228).

31 Disponível em < <https://www.vice.com/en/article/zmj8p3/how-reddit-users-caught-league-legends-censor-words-uyghur-genocide-tiananmen> > Acesso em: 23 abr. 2022.

Além dessa noção de poder e vigilância sobre os indivíduos e produtos, a China possui um outro tipo de poder mais visível para aqueles que vivem fora do país, o *soft power*. Como é descrito por Joseph Nye (1990) o *soft power* é a capacidade de um país de fazer com outras nações e povos queiram aquilo que esse país deseja, um poder manipulativo que contrasta com o poder bélico e armamentista, denominado de *hard power* pelo autor. “Este segundo aspecto do poder - que ocorre quando um país faz com que outros países queiram o que ele quer - pode ser chamado de poder coativo ou *soft* em contraste com o *hard power* ou de comando de ordenar que outros façam o que ele quer.”³² (NYE, 1990, p. 166, tradução nossa).

O autor caracteriza os recursos que compõem o *soft power* como atração cultural, ideologia e instituições internacionais, colocando os EUA como o país com maior *soft power* sobre as outras nações por ser o Estado detentor da mais ampla quantidade de multinacionais no mundo e possuir instituições que governam a economia internacional. Além desses fatores, o autor também cita que a cultura popular americana é uma fonte útil de *soft power*, que atua passivamente sobre as populações de diversos países pelo mundo.

Atualmente, os Estados Unidos não são a única potência capaz de exportar sua cultura e grandes empresas para o resto do mundo. A China alcançou seu espaço nesse cenário e hoje é um enorme mercado com imenso poder econômico, capaz de expandir suas empresas para fora de seu território. A *Tencent*, o maior conglomerado de tecnologia da China e a maior publicadora de jogos eletrônicos do mundo, é um dos principais exemplos de como o poder coativo da China vem crescendo. A gigante chinesa adquiriu a empresa americana de jogos *Riot Games* e possui ações de diversas outras companhias de jogos internacionais como: *Ubisoft*, *Epic Games*, *Activision Blizzard*, *Grinding Gear Games* etc. Além de ter realizado investimentos de milhões de dólares em duas grandes redes sociais americanas, *Reddit*³³ e *Discord*. Outro exemplo desse alcance atual de empresas chinesas é o *TikTok*, uma rede social desenvolvida por uma empresa chinesa, que chegou, em 2021, sem considerar os

32 “This second aspect of power - which occurs when one country gets other countries to want what it wants - might be called co-optive or soft power in contrast with the hard or command power of ordering others to do what it wants” (NYE, 1990, p. 166)

33 Disponível em < <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/02/11/reddit-recebe-investimento-de-us-300-milhoes-liderado-pela-chinesa-tencent.ghtml> > Acesso em: 21 mai. 2022.

usuários da versão chinesa do aplicativo, a 1 bilhão de usuários ativos por mês em todo o mundo, quantidade que rivaliza com o Instagram.

O alcance crescente de empresas chinesas consolida a China como um dos países com maior *soft power* no mundo, como é dito por Kurlantzick (2006), ainda antes da grande expansão das empresas chinesas:

Na última década, a China minimizou seu *hard power* no Sudeste Asiático, criando uma estratégia para construir seu *soft power*. Pela primeira vez na história pós-Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos podem estar enfrentando uma situação em que o apelo de outro país supera o seu em uma região importante, uma mudança que certamente chocará os Estados Unidos (...) Desde o final da década de 1990, porém, Pequim melhor vinculou a assistência a objetivos políticos distintos, incluindo a promoção de empresas chinesas, o cultivo de atores políticos e a mitigação das preocupações com a ascensão econômica da China (KURLANTZICK, 2006, tradução nossa).³⁴

Esse fator do extensivo *soft power* da China, combinado com o que foi estabelecido previamente sobre as demandas dos departamentos de censura no país, pode significar que os produtos chineses consumidos por centenas de milhões de pessoas estariam sendo filtrados pelas autoridades que reforçam as diretrizes sobre aquilo que é exportado para o mundo. Considerando também que formas de expressão de jogadores dentro de jogos on-line como *Genshin Impact* e *League of Legends*, são alvos da vigilância dessas empresas chinesas, que por sua vez são vigiadas pelos departamentos de censura, mostra uma cadeia de elementos que compõem um modelo de vigilância que se sobressai ao controle nesse cenário. Como Zhang (2013) expôs, as próprias autoridades de censura afirmam que “ninguém poderia ter tempo suficiente para inspecionar todos os detalhes”, ou seja, quando se trata do modelo de censura de jogos on-line chineses, o modelo que impera é o que utiliza da vigilância, sendo mais efetivo do que controlar todos os detalhes individualmente, pois faz com que os próprios desenvolvedores encaixem suas criações no padrão esperado sem que um esforço extra tenha que partir do governo. Esse modelo também é capaz de alcançar além das fronteiras chinesas, utilizando da tecnologia dentro desses jogos, os responsáveis limitam aquilo que pode ser dito e expressado pelos seus jogadores, chineses ou não.

³⁴ Over the past decade China has downplayed its hard power in Southeast Asia, instead creating a strategy to build its soft power. For the first time in post-WWII history, the United States may be facing a situation in which another country's appeal outstrips its own in an important region, a change sure to shock the United States (...) Since the late 1990s, though, Beijing has better tied assistance to discrete policy goals, including promoting Chinese companies, cultivating political actors, and mitigating concerns about China's economic rise (KURLANTZICK, 2006).

Dessa forma, o estudo sobre essas mecânicas impostas sobre produtos culturais chineses pode se tornar uma maneira de se compreender o que possivelmente está por trás daquilo que chega para os consumidores ao redor do mundo e quais influências esses aspectos podem vir a ter na percepção das pessoas. O panoptismo presente no modelo de censura chinês sobre os games acaba afetando indiretamente e diretamente todos que possuem acesso aos produtos culturais chineses cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas devido ao cenário globalizado atual e a posição da China como uma potência econômica e cultural detentora tanto do *hard power* quanto do *soft power*. Esses dois jogos como objetos de análise servem como uma visão localizada daquilo descrito por Zhang (2013), já que trazem a censura e vigilância chinesa para próximo da realidade ocidental e, ao realizar análises de objetos específicos, é possível verificar o quão efetivo é esse modelo e o que exatamente está sendo filtrado pelo enorme panóptico tecnológico que acompanha esses games.

4 OS JOGOS DA CHINA PARA O MUNDO

Após a delimitação do conceito de censura e a explanação sobre os mecanismos utilizados na censura chinesa sobre jogos on-line e sobre seu alcance, cabe o detalhamento sobre os dois produtos que serão analisados ao longo deste trabalho, auxiliando na compreensão desses jogos, suas semelhanças e suas posições no cenário mundial dos games. Os pontos semelhantes serão repetidos para os dois jogos com a intenção de reforçar a ideia de que são produtos comparáveis entre si para a análise e comparação que será realizada.

4.1 *Genshin Impact*

Lançado em setembro de 2020, *Genshin Impact* é jogo eletrônico on-line com elementos de *Role Playing Game* (RPG³⁵), ação e fantasia que se passa no mundo de *Teyvat*, onde deuses caminham entre os mortais, que lutam utilizando de poderes elementais. O jogo, desenvolvido e publicado pela *Hoyoverse*, é disponibilizado gratuitamente para consoles, computadores e *smartphones*, sendo opcional a compra de elementos dentro do jogo para aqueles que desejarem ter acesso aos mais de 50 personagens jogáveis. O jogo é atualizado periodicamente, de cinco em cinco semanas, com *updates* que introduzem novos personagens, novos inimigos e novos mapas.

A desenvolvedora chinesa de jogos *mobile*, *Hoyoverse*, responsável por outros títulos como *Honkai Impact 3rd* e *Tears of Themis*, arrecadou mais de um bilhão de dólares no mercado global em menos de seis meses apenas com *Genshin Impact*, que se mantém como o jogo *mobile* mais lucrativo globalmente por meses. O game também ganhou o prêmio de “Melhor Jogo Mobile do Ano” no *The Game Awards 2021*³⁶.

35 Um gênero de jogos que permite que os jogadores assumam o papel de personagens e interpretem suas ações e emoções dentro dos cenários propostos no jogo.

36 Uma cerimônia anual realizada nos EUA que premia, em várias categorias, aqueles que são reconhecidos como os melhores jogos eletrônicos. Disponível em < <https://www.sportskeeda.com/esports/genshin-impact-the-game-awards-2021-all-nominations-results> > Acesso em: 22 ago. 2022.

Devido a seu sucesso no mercado global, *Genshin Impact* é disponibilizado com dublagens para as dezenas de personagens presentes no jogo em 4 idiomas diferentes: inglês, chinês, japonês e coreano. Já o texto do jogo é disponibilizado com traduções para 13 línguas: inglês, chinês simplificado, chinês tradicional, japonês, coreano, indonésio, tailandês, vietnamita, alemão, francês, português, espanhol, russo³⁷.

O jogo oferece experiências multijogador com on-line limitado, permitindo que até 4 jogadores façam atividades em conjunto dentro do jogo de um deles. O game, assim como uma rede social, permite que o jogador escolha seu nome de usuário, escreva uma mensagem que sirva como seu *status*, que chats sejam estabelecidos dentro de sua interface e que uma lista de amigos seja mantida em cada conta que precisa ser criada dentro do jogo para poder jogá-lo.

Essas características similares a redes sociais, é um fator importante de jogos on-line atualmente, que permitem maior interação entre seus jogadores, fornecendo a eles um papel mais ativo por ir além de observar ou competir, criando uma maior sensação de comunidade. Essa noção se encaixa com a visão de Jenkins (2006) sobre os novos consumidores de mídias, que diz que “se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente.”

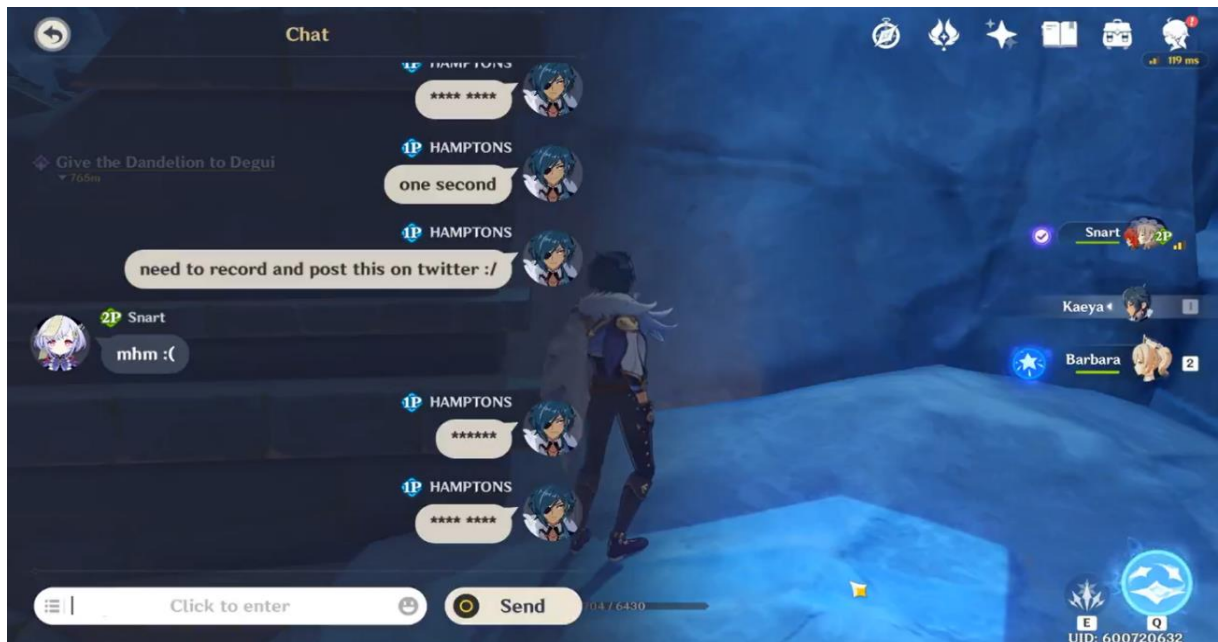
Porém, esse chat interno também é relevante para a análise sobre a censura proveniente da vigilância chinesa. Por serem vigiados e moderados pela empresa responsável pelo jogo, ele se torna uma extensão do panóptico tecnológico ao monitorar conversas entre jogadores e censurar certos termos. Taiwan, Hong Kong, Putin, Hitler, Stalin e *Falaun Gong*³⁸ são algumas das palavras censuradas dentro dos chats de *Genshin Impact*,³⁹ mesmo nos chats privados e até em chats de jogadores localizados fora da China que estão utilizando do jogo em uma das outras linguagens disponíveis.

37 Disponível em < <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/5863> > Acesso em: 15 ago. 2022.

38 Prática de meditação espiritual chinesa considerada uma “organização herege” pelo PCC, sua prática foi banida na China em 1999. Disponível em < https://web.archive.org/web/20030711022606/http://web.amnesty.org/library/Index/engASA1701120_00 > Acesso em: 15 ago. 2022.

39 Disponível em < <https://www.eurogamer.net/genshin-impact-censors-taiwan-and-hong-kong> > Acesso em: 15 ago. 2022.

Figura 2: Chat interno de *Genshin Impact* com a censura de certos termos



Fonte: <https://www.eurogamer.net/genshin-impact-censors-taiwan-and-hong-kong>

Além dos chats, nomes de usuário e mensagens colocadas como *status*, há outra forma dos jogadores se expressarem dentro do game: um cenário que pode ser construído pelo jogador, tendo a liberdade de modificar o terreno, determinar a posição de prédios, casas, cercas, enfeites, árvores, pedras, templos etc. Devido a essa liberdade, é possível que jogadores organizem os elementos de forma a criar algum símbolo ou mensagem dentro do jogo.

Criações de imagens ofensivas e uso de palavras que são proibidas na China já foram causas de várias contas serem banidas do jogo, podendo a chegar a um banimento de até 15 anos⁴⁰. Essas regras são aplicadas tanto para aqueles que moram na China quanto para os jogadores que estão espalhados pelo mundo, vigiando manifestações políticas de acordo com aquilo que é reforçado dentro do território chinês, mostrando como a vigilância dentro do jogo pode atuar incessantemente, sendo capaz até de acusar o uso de símbolos em um ambiente personalizável.

40 Disponível em < <https://www.hoyolab.com/article/513304> > Acesso em: 22 ago. 2022.

Logo após seu lançamento, a empresa responsável pelo jogo foi o centro de um escândalo envolvendo o uso de *spyware*⁴¹ que atuava mesmo após o usuário sair do jogo e desinstalar o game de seu aparelho. Esse mecanismo, utilizado como parte do sistema antipirataria do game, foi acusado pelos usuários como uma invasão de privacidade, sendo consertado em um update posterior. De acordo com a Hoyoverse, após a atualização, o software não iria atuar mais após o usuário sair do jogo e ao ser desinstalado, passando também a ler apenas informações do sistema que são relevantes para atuar contra a pirataria de seu produto⁴².

4.2 *League of Legends*

Desenvolvido pela *Riot Games* e lançado em 2009, *League of Legends* é um jogo eletrônico on-line multijogador que se passa em um mundo de fantasia chamado *Runeterra* onde campeões de diversas origens lutam entre si. O jogo é disponibilizado gratuitamente para computadores, sendo opcional a compra de itens exclusivos na loja dentro do jogo, como adereços e personagens. Atualmente, o game possui mais de 140 personagens jogáveis e um enorme volume de história que acompanha cada um deles, possuindo diversas outras mídias, como quadrinhos e séries, que conversam com os personagens apresentados no jogo, seguindo o conceito de transmídia estabelecido por Jenkins (2006). *League of Legends* também possui jogos derivados do produto principal, como *Legends of Runeterra*, ampliando sua característica de conversar com cada vez mais públicos e tipos diferentes de jogadores.

A versão *mobile* de *League of Legends*, chamada de *League of Legends: Wild Rift*, apesar de possuir um cronograma diferente de atualizações, será considerada nessa análise junto da versão para computador. Essa escolha se dá por facilitar a via de comparação com *Genshin Impact* que também possui uma versão *mobile*, assim estabelecendo um melhor paralelo entre os dois e possibilitando mais conteúdo para a análise.

41 Um software, instalado no aparelho sem que o usuário saiba, que atua transmitindo informações e dados do aparelho para o responsável pelo *spyware*.

42 Disponível em < <https://sea.ign.com/genshin-impact/164292/news/mihoyo-publicly-addresses-genshin-impact-spyware-issue-releases-new-patch-to-fix-it> > Acesso em: 22 ago. 2022.

O jogo arrecadou mais de um bilhão de dólares em 2020, já tendo alcançado mais de 2 bilhões de dólares em anos anteriores.⁴³ Devido ao caráter mais competitivo do game, é muito comum sua associação com e-sports – competições organizadas de jogos eletrônicos – e campeonatos entre times que jogam profissionalmente. As atualizações do jogo acontecem constantemente, corrigindo problemas, adicionando novos personagens e novos itens a loja virtual dentro do jogo.

Em 2011, a *Riot Games* foi comprada pela *Tencent*, um conglomerado empresarial chinês. Essa empresa realiza grandes investimentos em jogos e empresas que atuam fora da China, ganhando mais influência dentro do cenário atual de games. Essa compra é o ponto principal que coloca *League of Legends* como um produto viável para essa análise no quesito de ser submetido a uma censura vinda da China já que, mesmo tendo sido desenvolvido por uma empresa americana que posteriormente foi comprada por uma empresa chinesa, existem precedentes que mostram como até mesmo jogos com uma parcela menor de influência da *Tencent*, ainda são censurados globalmente.

Um exemplo disso é esclarecido em um artigo da *Eurogamer*, que aponta que a versão *mobile* de PUBG, também um jogo on-line competitivo com foco em multijogador, que pertence a desenvolvedora coreana, *Bluehole*, possui a palavra “Taiwan” censurada dentro dos chats do jogo, independente do país onde o jogador está localizado, agindo também como o panóptico tecnológico chinês. A empresa coreana teve ações compradas pela *Tencent*, uma parceria mais simples do que a aquisição total como foi o caso da *Riot Games*, mas, mesmo nesse cenário, a censura ainda sim veio da China para o restante do mundo por meio do jogo. Dessa forma, entende-se que é possível uma comparação entre a censura imposta sobre *Genshin Impact* e *League of Legends*.

League of Legends também traz a mesma característica que o outro objeto dessa análise de ser um jogo social que proporciona a escolha de um nome de usuário, uma mensagem que serve de *status* e um chat para interações entre os jogadores dentro das partidas. Na mudança de status, foi notado pelos jogadores que

43 Disponível em < <https://www.reuters.com/article/esports-lol-revenue-idUSFLM2vzDZL> > Acesso em: 22 ago. 2022.

a palavra “Uyghur”⁴⁴ era censurada, mesmo nos servidores fora da China. Essa descoberta levou com que outras palavras potencialmente controversas na China fossem testadas, sendo colocadas como mensagem de status dentro do jogo.

O jornalista Peter Hansen descobriu que palavras como 天安门 (*Tiananmen*), 自由 (liberdade), 真相 (verdade), genocídio e grande firewall estavam todas banidas, sendo que “Tiananmen,” “liberdade” e “verdade” foram todas escritas em mandarim enquanto “genocídio” e “grande firewall” foram digitadas em inglês. Todos esses testes realizados por Hansen foram feitos nos servidores norte-americanos do game, havendo relatos de que ainda mais palavras estariam sendo censuradas no servidor taiwanês⁴⁵. De acordo com os desenvolvedores na época, a palavra “Uyghur” foi tirada da lista de termos banidos após as discussões levantadas pelos jogadores sobre a censura dentro do game. Porém, os outros termos mencionados por Hansen seguem sendo banidos nos servidores internacionais, mostrando como o panóptico tecnológico continua sua vigilância por meio dos games que estão sob o comando de empresas chinesas.

44 Minoria étnica turca reconhecida como nativa da região autônoma de Xinjiang localizada no noroeste da China, sendo vítimas de perfilamento racial e violação de direitos humanos. Disponível em < <https://www.hrw.org/news/2019/07/10/un-unprecedented-joint-call-china-end-xinjiang-abuses> > Acesso em: 22 ago. 2022.

45 Disponível em < <https://www.vice.com/en/article/zmj8p3/how-reddit-users-caught-league-legends-censor-words-uyghur-genocide-tiananmen> > Acesso em: 22 ago. 2022.

5 A CENSURA SOBRE OS JOGOS CHINESES

Após as semelhanças e diferenças entre os objetos de análise terem sido esclarecidas e o cenário o qual torna possível a presença da censura chinesa mesmo fora da China ter sido estabelecido, o cerne da análise pode ser construído com a verificação e comparação dos elementos censurados especificamente nos jogos selecionados. A listagem dos elementos de acordo com o que foi registrado ao longo dos últimos anos sobre a censura em jogos on-line e a montagem dos quadros serão o foco deste capítulo.

As matérias foram selecionadas devido à relevância dos dados que os textos apresentam sobre a censura chinesa especificamente sobre os jogos, ficando divididas entre matérias que apresentam dados sobre as diretrizes gerais de censura colocadas sobre o mundo dos jogos chineses e outras que trazem exemplos pontuais sobre a censura aplicada à um dos dois objetos de análise, evitando trazer matérias que apresentam dados repetidos e buscando aquelas que apresentam mais detalhes sobre os casos de censura. É importante salientar que as matérias também funcionam como registros do que foi mudando ao longo do tempo desses games, já que não existem “cópias originais” desse tipo de jogo on-line.

5.1 Listagem dos elementos censurados

Como exposto no capítulo anterior, sobre os elementos que compõem ambos os jogos, é comum a censura de termos que remetem a fatores reais. Porém, não só nos chats, onde a escrita dos próprios jogadores é censurada, que esse tipo de censura acontece. A matéria "censura de palavras-chave em jogos *mobile* chineses"⁴⁶, escolhida pela relevância das informações apresentadas para a pesquisa, mostra como existe uma lista de termos que não podem aparecer dentro dos jogos chineses.

Os jogos, normalmente, trazem uma grande quantidade de texto dentro de si, seja para tutoriais ou para a narrativa da história contada dentro do produto. Esses textos, junto do texto que pode ser produzido pelos jogadores dentro dos chats

46 Disponível em < <https://citizenlab.ca/2017/08/chinese-games/> > Acesso em: 7 set. 2022.

internos, são colocados sobre o olhar dos departamentos de censura, através da disciplina autoimposta do sistema já descrito no primeiro capítulo.

A censura de aplicativos e mídias sociais na China é operada por meio de um sistema de responsabilidade intermediária ou “autodisciplina” no qual as empresas são responsabilizadas pelo conteúdo em suas plataformas. O não cumprimento dos regulamentos de conteúdo pode levar a multas ou revogações de licenças comerciais (KNOCKEL; RUAN; CRETE-NISHIHATA, 2017, tradução nossa).⁴⁷

De acordo com os dados apresentados na matéria, foram analisados mais de 200 jogos chineses e mais de 180 mil palavras proibidas. As análises mostraram como há uma limitada interseção desses termos em produtos diferentes, podendo evidenciar como uma lista com palavras proibidas não é fornecida por uma autoridade do governo chinês, que estaria contando com o modelo de vigilância para manter os produtos controlados.

Apesar dos vários testes para buscar em quais cenários surgem essa lista negra, “as descobertas mostram que os únicos preditores consistentes da similaridade da lista de palavras-chave foram seus editores e desenvolvedores” (KNOCKEL; RUAN; CRETE-NISHIHATA, 2017). Esse ponto mostra como a censura está atuando de forma descentralizada, afinal aqueles responsáveis pelo desenvolvimento dos jogos que estão tomando a decisão, até certo ponto, de quais palavras estão sendo censuradas ou não.

As duas matérias, utilizadas no capítulo anterior para ilustrar como os chats internos de ambos os jogos funcionam, apontam também casos específicos dessa censura de palavras-chave, também sendo levadas em consideração nessa listagem de fatores censurados. Os termos apontados por elas são: Taiwan, Hong Kong, Putin, Hitler, Stalin e *Falaun Gong* para *Genshin Impact*⁴⁸ e 天安门 (*Tiananmen*), 自由 (liberdade), 真相 (verdade), genocídio e grande firewall para *League of Legends*⁴⁹.

47 Censorship of apps and social media in China is operated through a system of intermediary liability or “self-discipline” in which companies are held responsible for content on their platforms. Failure to comply with content regulations can lead to fines or revocations of business licenses (KNOCKEL; RUAN; CRETE-NISHIHATA, 2017).

48 Disponível em < <https://www.eurogamer.net/genshin-impact-censors-taiwan-and-hong-kong> > Acesso em: 7 set. 2022.

49 Disponível em < <https://www.vice.com/en/article/zmj8p3/how-reddit-users-caught-league-legends-censor-words-uyghur-genocide-tiananmen> > Acesso em: 7 set. 2022.

Na matéria “Sem cultos, sem política, sem ghouls: como a China censura o mundo dos videogames”, é apresentado sobre como alguns regulamentos de censura chinesa ficaram mais rígidos a partir de 2018. Houve uma proibição total de sangue, independentemente da cor e de fatores considerados “violações da ética familiar”, como homossexualidade e gravidez antes do casamento.

Alguns exemplos particulares sobre *League of Legends* são apresentados pelo texto por uma desenvolvedora que trabalha na *Riot Games*, coisas como ossos expostos são censurados e esqueletos são reformulados, sendo adicionado carne sobre os ossos para escondê-los. Essa mesma desenvolvedora menciona como foi recomendado que personagens “bonitos, jovens e com estilo *anime*⁵⁰” tivessem preferência sobre personagens “grotescos e monstruosos”, pelo primeiro ser o que os jogadores chineses prefeririam. No geral, é relatado pela matéria que a violência forte e morte gráfica são coisas que os censores chineses não aprovariam, não só nos jogos, mas também em filmes e séries.

Outra matéria selecionada sobre o assunto traz mais informações relacionadas a esses termos mais vagos utilizados na censura chinesa. Na matéria “Explicando as Estranhas Regras de Censura da China nos Videogames”⁵¹, é apontado como o conteúdo dos jogos não pode prejudicar a “unidade chinesa” ou dar “um mau exemplo”, havendo a preferência que os jogos incentivem a “moral pública” e “virtudes familiares”. Seguindo essas diretrizes, os jogos deveriam evitar utilizar de designs afeminados para seus personagens, por ser um estilo que não promove a “cultura tradicional”. Um exemplo específico pertinente a *League of Legends*, são as artes dos personagens que são utilizadas apenas para o mercado chinês, dessa forma não seria necessário retirar o personagem do jogo, apenas alterando sua aparência e comportamento para a China. O primeiro caso que será analisado dessa discrepância entre a arte original e arte disponibilizada na China se trata do personagem Taric, representado na figura 3:

50 Um estilo de arte específico muito remanescente de desenhos animados orientais, onde personagens possuem características mais exageradas.

51 Disponível em < <https://gamerant.com/china-video-game-censorship-rules-depicting-body-types-play-limits-steam/> > Acesso em: 7 set. 2022.

Figura 3: Arte original de Taric como aparece em *League of Legends*



Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/taric/>

No caso de Taric, a arte disponibilizada na China cobre mais de seu peitoral e retira o caráter mais extravagante do personagem, também alterando seu rosto e expressão. A arte da versão chinesa do jogo é representada na figura 4:

Figura 4: Arte utilizada para Taric na versão chinesa do jogo



Fonte: <https://www.leaguesplash.com/taric/>

Ainda tratando-se sobre valores considerados impróprios pelos censores chineses, a matéria “China tenta banir videogames com 'amor gay'⁵²” aponta que a glorificação de dinheiro, homens afeminados e relações homossexuais devem ser evitados nos jogos, enquanto pornografia, violência com sangue e terror estão banidos. A matéria também traz que em um outro relatório todos esses fatores deveriam ser removidos. “As autoridades ordenaram que as empresas e plataformas aprofundassem o exame do conteúdo de seus jogos. Conteúdo obsceno e violento e aqueles que geram tendências doentias, como adoração ao dinheiro e efeminação, devem ser removidos⁵³” (CHINA, 2021, apud CHAPMAN, 2021, tradução nossa).

Apontando a preocupação dos censores sobre efeitos prejudiciais na juventude do país, a matéria “Novas regras de jogos na China proíbem sangue e apostas⁵⁴” informa sobre o banimento de games que trazem *mahjong*, poker, ambientação no passado imperial chinês e jogos que mostram sangue e cadáveres (DENT, 2019, tradução nossa), novamente ressaltando os possíveis efeitos que esse tipo de conteúdo teria nos jovens. Esse texto, de 2019, assim como diversos outros utilizados neste trabalho, mostra como as regras de censura sobre os jogos foram mudando ligeiramente desde que o artigo de Zhang (2013) foi publicado. Porém, o artigo ainda explica muito sobre as bases dessa censura e os meios utilizados para sua aplicação, havendo apenas um pouco de diferença nos elementos considerados impróprios, como foi apontado pela listagem construída por meio das matérias nessa pesquisa.

Fugindo um pouco dos exemplos mais gerais da censura sobre os games, as matérias “China censura Campeões do *League of Legends* Devido a Gráficos Visuais Sedutores; Aqui Estão as *Skins* Editadas⁵⁵” e “Jogadores de '*Genshin Impact*' descobrem que roupas chinesas censuradas são adições permanentes à história⁵⁶”

52 Disponível em < <https://www.ggrecon.com/articles/china-tries-to-ban-video-games-featuring-gay-love/> > Acesso em: 7 set. 2022.

53 The authorities ordered the enterprises and platforms to tighten examination of the contents of their games. Obscene and violent content and those breeding unhealthy tendencies, such as money-worship and effeminacy, should be removed. (CHINA, 2021, apud CHAPMAN, 2021)

54 Disponível em < <https://www.engadget.com/2019-04-22-china-gaming-rules-gambling-blood.html> > Acesso em: 7 set. 2022.

55 Disponível em < <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm> > Acesso em: 7 set. 2022.

56 Disponível em < <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/01/28/genshin-impact-players-discover-censored-chinese-outfits-are-permanent-story-additions/?sh=3ad8a4293e9b> > Acesso em: 7 set. 2022.

são registros de casos específicos de censura aplicada aos dois objetos de análise sobre o mesmo fator: *skins*. Muito comumente usadas em jogos on-line, as *skins* são roupas alternativas de um mesmo personagem, normalmente vendidas dentro do jogo ou dadas para o jogador por concluir algum objetivo dentro do game.

As primeiras artes que aparecem modificadas para a China da versão *mobile* de *League of Legends* são representações de personagens femininas, respectivamente Ahri, Ashe, Janna, Jinx, Miss Fortune e uma de suas *skins* (Miss Fortune Vaqueira), Shyvana Dragão de Gelo e Vi Demoníaca, que tiveram peças de roupas adicionadas ou alongadas para cobrir mais o corpo, algumas com mudanças mais radicais e outras apresentam detalhes modificados levemente para atingir o objetivo de mostrar menos pele. Além do aumento da quantidade de roupas, na arte de Shyvana é perceptível que o dragão e armadura passaram por uma mudança considerável de design, tornando-os mais cartunescos ao retirar muito dos detalhes afiados.

Figura 5: Arte original de Ahri em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

Ahri é uma personagem inspirada na mitologia japonesa, utilizando de elementos fantasiosos em seu design, como as suas nove caudas, combinados com uma roupa que também segue essas inspirações, porém construída de uma forma reveladora. As mudanças na arte da personagem para o mercado chinês podem ser vistas na figura 6:

Figura 6: Arte modificada de Ahri na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

Ashe, como pode ser vista na figura 7, utiliza de elementos fantasiosos em seu design, como o arco cercado de um brilho sobrenatural, porém suas roupas também possuem aspectos reveladores, como parte das costas exposta, saia curta e decote.

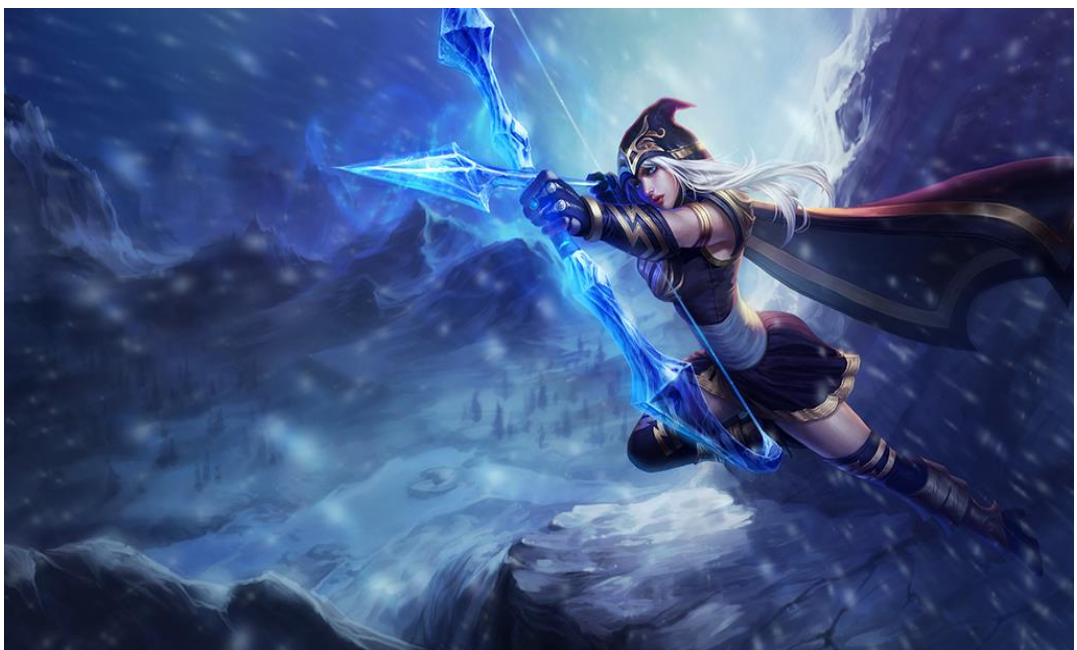
Figura 7: Arte original de Ashe em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

Na figura 8, é perceptível algumas das mudanças aplicadas na vestimenta da personagem para torná-la menos reveladora, cobrindo as costas, lateral do torso e o decote.

Figura 8: Arte modificada de Ashe na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A figura 9 traz a personagem Janna, que apresenta em seu design, além de mais elementos de fantasia, uma das roupas mais reveladoras das personagens aqui analisadas.

Figura 9: Arte original de Janna em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A sua arte foi uma das que mais sofreu alterações para a versão chinesa do jogo, tendo sua vestimenta incrementada com maior quantidade de pano para transformar as duas peças em um vestido, além de alguns pequenos detalhes adicionados em suas luvas.

Figura 10: Arte modificada de Janna na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

Jinx, diferente das personagens anteriores, apresenta características mais modernas, sendo também um dos designs mais reveladores analisados. A arte contém armas de fogo, ainda mantendo os aspectos fantasiosos, e munições.

Figura 11: Arte original de Jinx em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

Apesar do design revelador, a mudança aplicada na arte disponibilizada na China consiste em bandagens utilizadas por baixo do top da personagem. Essa alteração pode ser vista na figura 12:

Figura 12: Arte modificada de Jinx na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A personagem Miss Fortune é representada como uma capitã pirata, utilizando de armas de fogo com proporções exageradas igual o último exemplo, também possui uma vestimenta reveladora, com a barriga completamente exposta.

Figura 13: Arte original de Miss Fortune em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A figura 14 apresenta a mudança aplicada na arte de Miss Fortune, com o pano da roupa estendido de forma que toda a barriga exposta da personagem ficasse completamente coberta.

Figura 14: Arte modificada de Miss Fortune na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A arte na figura 15 mostra uma das *skins* da personagem Miss Fortune, que apresenta a personagem em um cenário remanescente do Velho Oeste, com suas armas substituídas e um cenário que lembra as cidades americanas da época.

Figura 15: Arte original de Miss Fortune Vaqueira em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

Assim como a modificação aplicada na arte original de Miss Fortune, as vestimentas modificadas para a versão chinesa da personagem novamente é a extensão da roupa para cobrir mais da barriga exposta.

Figura 16: Arte modificada de Miss Fortune Vaqueira na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A arte de Shyvana é uma de suas *skins*. O design apresenta elementos fantasiosos, com aspectos exagerados na armadura e estando acompanhada de um dragão. A vestimenta da personagem possui um decote e revela parte de sua barriga apesar de ser uma armadura.

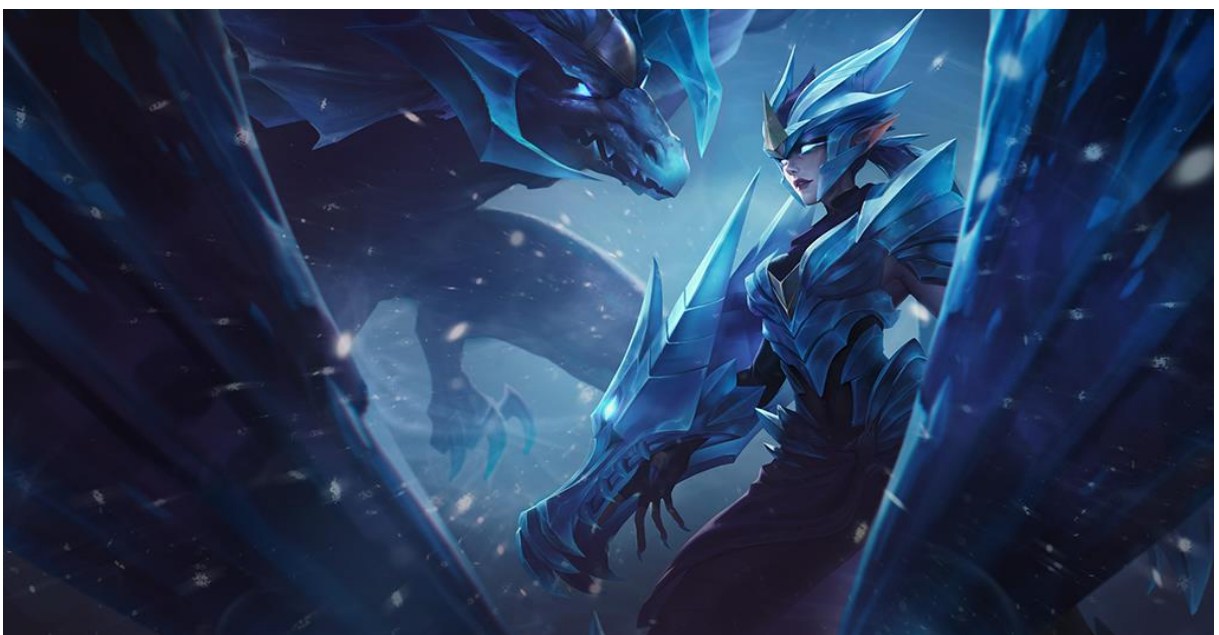
Figura 17: Arte original de Shyvana Dragão de Gelo em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A arte modificada para mercado chinês não só cobre o decote e a barriga que estava exposta na arte original, mas também modifica bastante o design da armadura e do dragão presente na imagem.

Figura 18: Arte modificada de Shyvana Dragão de Gelo na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A figura 19 traz uma das *skins* da personagem Vi, com um design fantasioso em sua forma, com chifres e asas, e em suas luvas que possuem proporções exageradas e um brilho sobrenatural.

Figura 19: Arte original de Vi Demoníaca em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A modificação realizada na arte da personagem disponibilizada na versão chinesa de *League of Legends*, como demonstrado na figura 20, é a expansão de sua vestimenta para cobrir o decote.

Figura 20: Arte modificada de Vi Demoníaca na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A última arte relevante para a análise apresentada pela matéria é do personagem Twisted Fate, que possui uma vestimenta escura, utilizando de uma longa capa, chapéu e com cartas mágicas flutuando ao seu redor.

Figura 21: Arte original de Twisted Fate em *League of Legends*



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

A figura 22 apresenta a arte de Twisted Fate que foi modificada para retirar a maioria das cartas que a original possuía. É perceptível no chapéu do personagem que a carta que possui o símbolo do naipe de espadas foi alterado para outro desenho que não remete mais a baralhos de cartas.

Figura 22: Arte modificada de Twisted Fate na versão chinesa



Fonte: <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm>

Tratando-se das *skins*, no caso de *Genshin Impact*, quatro personagens tiveram suas roupas alteradas: Amber, Jean, Mona e Rosaria. Todas tiveram, além da mudança em algumas cores, modificações para diminuir a quantidade de pele aparecendo ou modificações para alterar o tipo de roupa que a personagem está utilizando, delineando menos o corpo. Esse é o caso de Mona, que antes parecia utilizar de uma peça única que lembrava um maiô e, após a mudança, utiliza de um short.

Figura 23: Artes de personagem (da esquerda para a direita: Jean, Amber, Rosaria e Mona) modificadas e antes das alterações



*Images are for illustrative purposes only and are not indicative of the final product.



Fonte: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/01/28/genshin-impact-players-discover-censored-chinese-outfits-are-permanent-story-additions/?sh=5cb7b8b23e9b>

Essas *skins* modificadas substituíram as *skins* padrões das personagens dentro do jogo e no material promocional. Apesar das *skins* originais ainda estarem disponíveis como opção para os jogadores no resto do mundo, na China elas foram completamente retiradas do jogo.

Assim como nas personagens femininas de *League of Legends*, as quatro personagens de *Genshin Impact*, apresentadas ao longo da compilação de elementos censurados, também possuem alterações que tentam reduzir a exposição de certas partes do corpo, com modificações de suas vestimentas. Algumas mudanças, como

mudanças de cores e inclusão de mais detalhes nas vestimentas também são observáveis nas artes.

Com as matérias compiladas, diversos pontos podem ser observados sendo alterados para as versões chinesas especificamente ou afetando diretamente todos os jogadores ao redor do globo. Dessa forma, com a compilação dos materiais criteriosamente selecionados a análise como foi proposta pode ser estabelecida.

5.2 Análise dos objetos

Tendo estabelecido a lista de elementos censurados em ambos os jogos, para melhor visualização e posterior comparação entre os objetos de análise, dois quadros serão montados. Esses aspectos serão divididos em duas categorias, “diretamente ligado à censura chinesa” e “não necessariamente ligado à censura chinesa”, como pode ser visto no quadro a seguir de *League of Legends*, e posteriormente discutido o motivo de cada categoria ter sido atribuída ao respectivo tópico.

Quadro 1: Análise dos elementos censurados dentro de *League of Legends*

League of Legends	Diretamente ligado à censura chinesa	Não necessariamente ligado à censura chinesa
Censura da palavra 天安门 (<i>Tiananmen</i>)	X	
Censura da palavra 自由 (liberdade)	X	
Censura da palavra 真相 (verdade)	X	
Censura da palavra “genocídio”	X	
Censura do termo “grande firewall”	X	
Ausência de sangue e violência gráfica		X
Preferência por personagens “bonitos e jovens”		X
Uso da aparência menos extravagante do personagem “Taric”	X	
Ausência de conteúdo obsceno		X
Ausência de cadáveres realistas		X
Mudanças na arte da personagem “Ahri”	X	
Mudanças na arte da personagem “Ashe”	X	
Mudanças na arte da personagem “Janna”	X	
Mudanças na arte da personagem “Jinx”	X	
Mudanças na arte da personagem “Miss Fortune”	X	
Mudanças na arte da personagem “Miss Fortune Vaqueira”	X	
Mudanças na arte da personagem “Shyvana”	X	
Mudanças na arte da personagem “Vi Demoníaca”	X	
Mudanças na arte do personagem “Twisted Fate”	X	

Fonte: elaboração do autor

As mudanças nas personagens e a censura de cada um dos termos foram colocados como pontos separados no quadro para melhor visualização de tudo aquilo que foi compilado anteriormente. Para o quadro de *Genshin Impact*, o mesmo padrão será aplicado, com cada ponto que foi apresentado anteriormente na compilação de

elementos censurados sendo listado separadamente para posteriormente ser realizada uma discussão.

Quadro 2: Análise dos elementos censurados dentro de *Genshin Impact*

<i>Genshin Impact</i>	Diretamente ligado à censura chinesa	Não necessariamente ligado à censura chinesa
Censura da palavra “Taiwan”	X	
Censura da palavra “Hong Kong”	X	
Censura da palavra “Putin”	X	
Censura da palavra “Hitler”	X	
Censura da palavra “Stalin”	X	
Censura da palavra “ <i>Falaun Gong</i> ”	X	
Ausência de sangue e violência gráfica		X
Preferência por personagens “bonitos e jovens”		X
Ausência de conteúdo obsceno		X
Ausência de cadáveres realistas		X
Mudanças no design da personagem “Amber”	X	
Mudanças no design da personagem “Jean”	X	
Mudanças no design da personagem “Mona”	X	
Mudanças no design da personagem “Rosaria”	X	

Fonte: elaboração do autor

Os quadros permitem a visualização rápida e organizada dos elementos previamente compilados das matérias, também facilitando a comparação entre os dois objetos de análise. Porém, questões específicas de cada um dos pontos estabelecidos podem ser analisadas de forma mais aprofundada.

5.3 Discussão

Após a categorização dos pontos levantados neste capítulo, é necessária uma discussão sobre o motivo de cada escolha. Iniciando pelos termos e palavras censuradas na parte social dos jogos, os nomes de usuário, *status* e *chats*, apesar de

trazerem termos diferentes a relevância de algum deles para as questões chinesas (Taiwan, Hong Kong, *Falaun Gong*, 天安门 (*Tiananmen*), 自由 (liberdade), 真相 (verdade) e grande firewall) leva à conclusão de que a proibição dos termos são de fato motivados pela censura chinesa diretamente. É importante deixar claro que os termos considerados políticos que são relevantes para o ocidente, como Putin, Stalin, Hitler e genocídio, poderiam ser termos banidos de qualquer jogo social ocidental devido ao seu caráter político e sensível, porém foi optado por sua censura estar diretamente ligada a China já que também são termos restringidos dentro do jogo em países orientais.

Apesar do modelo chinês de autocensura discutido anteriormente poder sim ser o motivo que levou a ausência de violência gráfica e sangue em um dos objetos de análise, ambos os jogos optam por gráficos estilizados e efeitos especiais cartunescos, podendo ser uma escolha artística incongruente aliar esses pontos a violência gráfica e/ou realista, sendo mais provável que a ausência dos fatores seja motivada por uma questão mercadológica e para melhor atingir um público alvo. É importante nessa afirmação o fato de que antes da empresa responsável por *League of Legends* ser comprada pela *Tencent*, o jogo já não possuía violência gráfica, auxiliando a solidificar o fato de que a ausência não é necessariamente motivada pela censura chinesa.

Dá mesma forma que a ausência de violência e morte gráfica provavelmente foi motivada por um interesse mercadológico, a preferência por personagens “bonitos e jovens” também recai nesse mesmo aspecto desses games. É comum que os dois jogos, apelando para seu público na tentativa de vender personagens e suas *skins*, criem designs atraentes para tentar levar o máximo possível de seus jogadores a adquirirem esses produtos. Uma estratégia comum entre esses jogos é a criação de designs que apelem para o “olhar masculino”, construindo *skins* com foco em fetiches e aumentando a quantidade da exposição de pele das personagens às custas da lógica interna construída no jogo.

O exemplo citado não se trata de um caso isolado em *League of Legends* e acaba por reforçar o modo como a empresa vê o seu público-alvo (majoritariamente masculino), recorrendo ao “*male gaze*” como forma de entretenimento. O termo foi utilizado pela primeira vez por Laura Mulvey para se referir a fetichização da mulher no cinema como forma a reduzi-la de sua humanidade para tratar de partes isoladas de seu corpo. (ARANTES, 2016)

Devido a esse modelo de marketing dentro do gênero de games em questão, não é possível afirmar que a preferência pelo tipo de design descrito anteriormente seja por causa das diretrizes da censura chinesa. *Genshin Impact*, devido a todos seus paralelos com *League of Legends*, foi analisado desse mesmo ponto de vista, sendo a preferência do game por personagens “bonitos e jovens” atribuída a uma motivação mais ligada à questão mercadológica.

Ambos os jogos trazem cenários de campos de batalha e terras marcadas pela guerra, porém nenhum dos dois objetos trazem cadáveres realistas ou em evidência na construção dessas cenas. Apesar dessa aparente incongruência, essa ausência foi apontada como não necessariamente ligada à censura chinesa por ser uma escolha congruente com o tipo de violência retratada nessas batalhas, uma violência fantasiosa e estilizada. Esse tipo de escolha facilitaria a comunicação com um público mais amplo, sendo relevante apontar que, por exemplo, na classificação etária no Brasil sobre artes visuais, a “apresentação de níveis elementares e fantasiosos de violência, a exemplo dos atos agressivos vistos em tiras cartunescas destinadas ao público infantil, que não apresentem correspondência com a realidade” (BRASIL, 2020) é um fator apontado como livre para todos os públicos.

Ataques elementais, golpes físicos com efeitos brilhantes e coloridos, usos de armas com proporções exageradas e irrealistas são alguns dos tipos de violência que preenchem os combates de ambos os jogos. Nas armas de corte e de fogo que possuem um design mais próximo a realidade, os jogos também utilizam de efeitos brilhantes para representar seus impactos, não demonstrando cortes e perfurações aparentes nos personagens atingidos.

Esse mesmo olhar, sobre utilizar de representações fantasiosas de violência, também encaminhou a motivação da “ausência de conteúdo obsceno” não ser necessariamente relacionado com a censura chinesa. Essa ausência pode se justificar por uma tentativa de manter a comunicação com um público mais amplo de ambos os jogos, mantendo a narrativa dos games com um tom mais leve e sendo adequado ao tipo de violência representada.

As divergências na aparência da versão chinesa do personagem Taric (Figura 3 e 4) de *League of Legends*, foi apontado como diretamente ligadas à censura chinesa devido a arte, que traz uma mudança radical de sua aparência, ter sido

disponibilizada apenas na China. A alteração, mais extrema até que as mudanças feitas nas artes das personagens femininas do jogo, parece querer afastar as características que podem vir a ser consideradas afeminadas para um homem. O cabelo longo, exposição do peitoral e a expressão mais neutra e pacífica foram trocados por um cabelo mais curto, corpo coberto completamente por uma armadura e expressão mais intensa, parecendo demonstrar um semblante de guerreiro.

Esse tipo de mudança, principalmente na roupa do personagem, também exalta que a temática de personagens masculinos considerados "afeminados", que foi censurada em *League of Legends* não foi exatamente aplicada da mesma forma que em *Genshin Impact*. Enquanto Taric, de *League of Legends*, sofreu uma alteração completa de design, o personagem Venti, de *Genshin Impact*, traz muitos dos fatores de vestimentas e feições que podem ser apontadas como o oposto dos valores reforçados pela mudança da arte de Taric na China.

Figura 24: Arte do personagem Venti de *Genshin Impact*



Fonte: <https://genshin-impact.fandom.com/pt-br/wiki/Venti>

A opção de substituir a roupa de Taric por uma armadura, se colocada em contraste com as roupas utilizadas por Venti, demonstra como há padrões diferentes sendo aplicados em cada um dos games. Dessa forma, é observável como os certos valores impostos sobre o conteúdo dos dois jogos, apesar de certas semelhanças, são consideravelmente diferentes

As mudanças na arte do personagem Twisted Fate (Figura 21 e 22) também foram apontadas como diretamente ligadas à censura chinesa, não só por ter sido

uma modificação direcionada ao mercado chinês, mas também pelo tipo de modificação que foi realizada. Diferente do outro personagem masculino de *League of Legends*, que teve sua aparência completamente alterada, da arte de Twisted Fate apenas foram retiradas a maioria de suas cartas e houve alteração do desenho de uma delas. A substituição do símbolo do naipe de espadas na carta em seu chapéu por um símbolo original aponta para o fato de que os naipes de baralho de cartas muitas vezes são associados com poker e apostas, elementos que são proibidos em jogos na China.

Apesar desse ajuste de um símbolo real para retirar as ligações com temáticas invocadas pelo desenho, ambos os objetos de análise trazem simbologias reais que permanecem, aparentemente, intocados pelos censores. A flor-de-lis⁵⁷ e o nó celta⁵⁸, que estão presentes em *Genshin Impact*, são alguns dos exemplos de símbolos com peso político e religioso no mundo real, trazendo uma carga histórica para o jogo mesmo se passando em um universo fantasioso.

Não só simbologias europeias aparentam estar intocadas, *League of Legends* traz o continente de Ionia, com personagens inspirados fortemente em culturas orientais. O herói Wukong vem dessa região na história do game e é inspirado diretamente no personagem da mitologia chinesa "Sun Wukong", uma das figuras mais famosas do romance clássico chinês, de 1592, "Jornada ao Oeste". Nessa representação, dentro do game, o personagem traz seus artefatos inspirados fortemente nas descrições da história chinesa, conseqüentemente carregando consigo uma carga simbólica e histórica do passado da China.

As oito artes de personagens femininas que tiveram modificações foram também colocadas como diretamente ligadas à censura chinesa por terem sido modificadas especificamente para a versão chinesa do jogo. Com alguns padrões e especificidades entre elas, é relevante a discussão mais profunda dessas mudanças e suas motivações.

57 Muito usada na nobreza francesa, na construção de brasões e com ligações religiosas com o cristianismo por representar a Virgem Maria. Disponível em < <https://www.familysearch.org/en/blog/fleur-de-lis-symbolism-and-meaning> > Acesso em: 5 out. 2022.

58 Ligado ao misticismo e muito difundido em várias culturas ocidentais. Disponível em < <https://www.edublin.com.br/no-celta/> > Acesso em: 5 out. 2022.

Em todas essas artes de personagens femininas de *League of Legends*, as mudanças são feitas para deixar menos pele visível. Na arte de Ahri (Figura 5 e 6), a roupa foi ampliada para conectar suas mangas à peça principal, escondendo a região lateral do torso que estava exposta na arte original, o comprimento da saia foi levemente ampliado e um novo acessório foi colocado sobre uma das coxas da personagem, escondendo um pouco mais de sua pele.

No caso da arte de Ashe (Figura 7 e 8) o mesmo padrão se repete, a roupa da personagem é expandida para esconder mais da pele exposta de seu torso e decote. Na arte de Janna (Figura 9 e 10), a mudança é mais radical, o conjunto é fundido para formar um vestido longo, cobrindo a região da barriga e até parte do pescoço. Nas modificações da arte de Jinx (Figura 11 e 12), apesar da personagem também estar com a barriga exposta igual Janna, a mudança foi bem mais sutil, sendo adicionado apenas bandagens por baixo do top.

Para ambas as artes que foram modificadas da personagem Miss Fortune (Figuras 13, 14, 15 e 16) a modificação foi a mesma: a ampliação da roupa para cobrir mais da barriga. Nas alterações da próxima personagem, Shyvanna (Figura 17 e 18), também foram aplicadas expansões em sua armadura para cobrir a barriga e o decote, porém o design de tal armadura foi alterado junto do dragão presente na arte, tornando o design novo com menos lâminas e pontas. A arte de Vi Demoníaca (Figura 19 e 20), apresenta uma única modificação que, assim como muitas mudanças dos exemplos anteriores, foi cobrir o decote da personagem.

No caso das personagens de *Genshin impact* (Figura 23), além de algumas modificações de coloração, alterações parecidas foram aplicadas. Jean teve seu decote coberto, Rosaria teve seus ombros e pernas cobertos e sua roupa foi modificada para delinear menos seu corpo. A roupa original de Mona, que lembrava um maiô, foi substituída por um short, também gerando esse efeito de dar menos ênfase nas proporções do corpo. Mona também teve seu decote reduzido, assim como a principal modificação na roupa de Amber, a personagem das quatro censuradas que menos foi alvo de mudanças.

Apesar de nenhuma das matérias selecionadas mencionar sobre um padrão de vestimenta para personagens femininas em games e os designs originais estarem longe de serem considerados obscenos (levando em consideração o exemplo

apresentado a seguir na Figura 25), pode ser avaliado que essas mudanças feitas especificamente para a China são motivadas por algo mais subjetivo. Duas matérias selecionadas previamente no momento da compilação de dados para essa análise trazem fatores sobre como os jogos não podem dar “um mau exemplo” e que fatores considerados “violações da ética familiar” são proibidos para esses produtos. Ambos os pontos levantam subjetividades que podem ter sido a causa da modificação da vestimenta dessas personagens, já que elas não estariam dando “um bom exemplo” e violando algum tipo de norma de conduta. Esses quesitos, unidos ao fato de que as mudanças em ambos os jogos aconteceram para o público chinês, colocam essas modificações como diretamente ligadas à censura chinesa.

As quatro personagens de *Genshin Impact* tiveram suas vestimentas modificadas para delinear menos seus corpos e deixar menos pele aparecendo, como diminuir ou eliminar o decote. Apesar disso, outras personagens, lançadas no jogo após essas quatro terem sofrido alterações, possuem os mesmos pontos que nas quatro foram censurados. Um dos exemplos disso é a personagem Yelan, lançada 4 meses após as modificações citadas.

Figura 25: Arte da personagem Yelan de *Genshin Impact*



Fonte: <https://genshin.hoyoverse.com/en/home>

Por isso, as quatro personagens, que tiveram suas vestimentas antigas completamente substituídas na China, demonstram a falta de padrão e de um reforço sistemático dessa censura para os jogos on-line. Com o fator subjetivo apontado ao longo da análise, as quatro podem ter sido consideradas problemáticas e alternadas, enquanto outras personagens com os mesmos fatores, considerados anteriormente como impróprios, seguem "impunes".

Nas questões envolvendo a simbologia dos jogos mencionados ao longo do trabalho, como foi proposto que símbolos remetendo ao mundo real seriam cortados pela censura, apenas o símbolo do naipe de espadas apresentou mudanças. Dessa forma, fica aparente, que diversos aspectos envolvendo figuras carregadas de significados históricos, culturais e religiosos, amplamente presente nesses games, são permitidas de serem representadas em seus conteúdos, tirando casos específicos que implicam em uma interpretação possivelmente identificada como danosa, de alguma forma, para o público.

A censura aparenta não ter um padrão bem definido. Esse ponto pode ser associado com o fato de que ela é, muitas vezes, imposta pelos próprios desenvolvedores a fim de evitar o escrutínio dos departamentos de censura apontados por Zhang (2013). Porém, é possível verificar essa arbitrariedade não só pelo que foi substituído e alterado pela autocensura, mas também por aquilo que permanece nos jogos apesar de estarem sujeitos a essas alterações. Isso é aparente no caso das personagens de *Genshin Impact* que sofreram alterações específicas em suas vestimentas, mas, mesmo após essas alterações, outras personagens carregando as mesmas características de design (como é o caso de Yelan na Figura 25) que previamente foram modificados em outras personagens ainda são introduzidas no jogo.

Os desenvolvedores então se baseiam em uma linha invisível, seguindo com uma visão que pode vir ou não a ser tolhida pelos valores subjetivos dos responsáveis pela censura. Até mesmo os próprios desenvolvedores acabariam trabalhando com essa subjetividade do que pode ser representado ou não em se tratando de

vestimentas femininas e masculinas, já que atuam como censores das suas próprias criações.

Esse ponto também exalta como personagens censurados em *League of Legends* não são atingidos exatamente da mesma forma que aqueles censurados em *Genshin Impact*. Um exemplo disso que foi observado ao longo da análise é a temática de personagens masculinos considerados "afeminados" em relação aos personagens Taric, de *League of Legends*, e Venti, de *Genshin Impact*.

A preocupação com o que pode ou não ser uma "má influência" nos jovens é uma motivação para a censura dos games que aparece em várias das matérias selecionadas. Os valores que são "violações da ética familiar", que não incentivem a "moral pública" e dão "mau exemplo" são casos claros da preocupação do que é retratado para o público desses jogos.

As palavras censuradas trazem uma preocupação nítida com discussões de assuntos considerados tabu, até mesmo para jogadores localizados fora da China. Os fatores pertinentes a questões políticas e religiosas na China são as que mais aparecem como censuradas, mostrando a preocupação com o cenário moderno. Representações históricas, multiculturais e religiosas de outras partes do mundo são muito recorrentes nos dois objetos de análise, mostrando como há uma tolerância para representar diversas dessas temáticas reais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi elaborado com a intenção de analisar quais aspectos dos jogos on-line *Genshin Impact* e *League of Legends* estariam sendo impactados pela censura chinesa, realizando uma compilação de dados, de forma criteriosa, para também ser possível uma comparação entre os dois objetos de análise.

A discussão permite a visualização de como a censura chinesa sobre os jogos on-line é variada em diversos pontos ao mesmo tempo que não aparenta seguir diretrizes muito claras. Baseando-se no que pode ser extraído da análise, é esperado que o vasto material produzido para esses jogos, que são atualizados constantemente por anos, seja vigiado e censurado pelos próprios criadores por não desejarem chamar a atenção dos censores. Essa forma de vigilância, atuando como autocensura, aplicada para impedir a representação de vários tipos de conteúdo, acaba gerando certas inconsistências entre os jogos, afinal eles estariam sendo censurados por organizações diferentes que, na maioria das vezes, seriam as próprias empresas desenvolvedoras.

Não só essa falta de padrão na censura ficou clara ao longo da pesquisa, a preocupação com assuntos considerados tabu e a atenção dada para questões classificadas como uma "má influência" e "violações da ética familiar", também são pontos muito marcantes encontrados sobre esse modelo de censura. A preocupação com o público jovem também é algo muito aparente, sendo visível no tratamento dos aspectos subjetivos expostos ao longo da análise. Um último fator importante para a síntese do que foi evidenciado na discussão é a tolerância de diversos elementos e símbolos que carregam consigo valores culturais, políticos, religiosos e históricos de vários lugares do mundo, inclusive da própria China.

Os resultados obtidos apenas arranham a temática da censura chinesa, servindo como uma análise específica dos dois jogos, realizada com o intuito de responder às questões iniciais e verificar a hipótese proposta. O tema, como um todo, é composto por diversos aspectos ideológicos, mercadológicos e sociológicos com raízes muito profundas em um país que possui uma cultura milenar e extremamente complexa.

O levantamento de dados, apresentações e análises dos conteúdos desses jogos eletrônicos, aliados às contribuições geradas para os estudos sobre a censura

na China e seus possíveis efeitos no ocidente justificam a elaboração da pesquisa aqui realizada. Ao longo do trabalho foi possível aprofundar mais e ver na prática como atua essa censura chinesa sobre o mundo dos jogos on-line, permitindo um olhar recente sobre dois dos maiores representantes da influência e do mercado chinês no mundo dos jogos.

Tanto *Genshin Impact* quanto *League of Legends* são ferramentas de comunicação poderosas e transmidiáticas, alcançando milhões de jogadores pelo mundo com diversas abordagens diferentes. Seu conteúdo é alterado em diversos níveis, como simbólico, gráfico e em valores subjetivos, alcançando também seus consumidores fora da China.

Para o jornalismo, o estudo sobre a censura e seus impactos nos mais diversos meios de comunicação é de caráter essencial. As ferramentas de comunicação sempre serão afetadas pela onipresença da censura, desde as classificações indicativas até imposições ditatoriais, necessitando que as discussões se renovem com o avançar dos novos meios e tecnologias. O alcance da censura chinesa e do panóptico tecnológico nos jogos on-line que vem se expandindo para o restante do mundo, muito provavelmente, ainda passará por mudanças enquanto o mercado e seu público caminham e crescem ao longo dos próximos anos.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMNESTY INTERNATIONAL. *China: The crackdown on Falun Gong and other so-called "heretical organizations"*. Londres, 2000. Disponível em < <https://web.archive.org/web/20030711022606/http://web.amnesty.org/library/Index/engASA170112000> > Acesso em: 15 ago. 2022.

ARANTES, M. Sexismo nos campos de justiça: o posicionamento de marca interferido na jogabilidade de League of Legends. UFP, Paraná. Curitiba. 2016. Disponível em < <https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/45179> > Acesso em 20 de set. 2022.

BASHIR, Dale. *miHoYo Publicly Addresses Genshin Impact 'Spyware' Issue, Releases New Patch to Fix It*. **IGN Southeast Asia**, 29 set. 2020. Disponível em < <https://sea.ign.com/genshin-impact/164292/news/mihoyo-publicly-addresses-genshin-impact-spyware-issue-releases-new-patch-to-fix-it> > Acesso em: 22 ago. 2022.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Guia Prático de Classificação Indicativa para Artes Visuais**. Secretaria Nacional de Justiça, 2020. Disponível em < <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao> > Acesso em: 20 set. 2022.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Legislação sobre Classificação Indicativa (ClassInd). Disponível em < <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/legislacao> > Acesso em: 21 jul. 2022.

BROWNLIE, Siobhan et al. **Modes Of Censorship: National Contexts And Diverse Media**. 1. ed. Londres: Routledge, 2007.

Censorship on imported online games strengthened. **People's daily online**, 31 mai. 2004. Disponível em < http://en.people.cn/200405/31/eng20040531_144921.html > Acesso em: 26 mar. 2022.

CHAPMAN, Tom. *China tries to ban video games featuring 'gay love'*. **GGRcon**, 17 set. 2021. Disponível em < <https://www.ggrecon.com/articles/china-tries-to-ban-video-games-featuring-gay-love/> > Acesso em: 23 abr. 2022.

CHAPPLE, Craig. *Genshin Impact Races Past \$1 Billion on Mobile in Less Than Six Months*. **Sensor Tower**. mar. 2021. Disponível em < <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-one-billion-revenue> > Acesso em: 26 mar. 2022. Acesso em: 26 mar. 2022.

CHINA. Conselho de Estado da República Popular da China. **Chinese authorities summon online game platforms for talks**, 9 set. 2021. Disponível em < http://english.www.gov.cn/statecouncil/ministries/202109/09/content_WS61396250c6d0df57f98dfe70.html > Acesso em: 7 set. 2022.

CHINA. Conselho de Estado da República Popular da China. **Ordem nº 594 do Conselho de Estado da República Popular da China**, mar. 19, 2011. Disponível em

< http://www.gov.cn/zwggk/2011-03/19/content_1827821.htm > Acesso em: 26 mar. 2022.

CHINA. Partido Comunista da China. **Resolution on certain questions in the history of our party since the founding of the People's Republic of China**, 27 jun. 1991. Disponível em < <https://www.marxists.org/subject/china/documents/cpc/history/01.htm> > Acesso em: 29 mai. 2022.

DE LEON, J. Giuliano. *China Censors League of Legends Champs Because of Seductive Visual Graphics; Here are the Edited Skins*. **Tech Times**, 28 jul. 2020. Disponível em < <https://www.techtimes.com/articles/251419/20200728/china-censors-league-of-legends-champs-because-of-seductive-visual-graphics-here-are-the-edited-skins.htm> > Acesso em: 7 set. 2022.

DENT, Steve. *China's new gaming rules prohibit blood and gambling*. **Engadget**, 22 abr. 2019. Disponível em < <https://www.engadget.com/2019-04-22-china-gaming-rules-gambling-blood.html> > Acesso em: 7 set. 2022.

DREYER, June Teufel. Unrest in Tibet. **Current History**, Califórnia, v. 88, n. 539, p. 281–89, 1989. Disponível em < <http://www.jstor.org/stable/45316232> > Acesso em: 26 mar. 2022.

DOCHERTY, Martin. *Explaining China's Weird Video Game Censorship Rules*. **Game Rant**, 21 set. 2021. Disponível em < <https://gamerant.com/china-video-game-censorship-rules-depicting-body-types-play-limits-steam/> > Acesso em: 23 abr. 2022.

ENSIGN, Alison. **The Fleur-de-lis and Its Meanings and Uses**. Family Search, 21 ago. 2020. Disponível em < <https://www.familysearch.org/en/blog/fleur-de-lis-symbolism-and-meaning> > Acesso em: 30 set. 2022.

EMPRESA chinesa vai usar reconhecimento facial para barrar menores jogando até tarde. **G1**, 8 jul. 2021. Disponível em < <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/07/08/empresa-chinesa-vai-usar-reconhecimento-facial-para-barrar-menores-jogando-ate-tarde.ghtml> > Acesso em: 21 mai. 2022.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: história da violência nas prisões**. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

Freedom in the world - China. **Freedom House**. 2021. Disponível em < <https://freedomhouse.org/country/china/freedom-world/2021> > Acesso em: 26 mar. 2022.

GOMES, Mayra Rodrigues. **Enciclopédia INTERCOM de Comunicação**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.

HOLMES, Oliver. *No cults, no politics, no ghouls: how China censors the video game world*. **The Guardian**, 15 jul. 2021. <

<https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard> > Acesso em: 23 abr. 2022.

HOYOLAB. **Avoid Getting Ban For 1-15+ Years.** 3 jul. 2021. Disponível em < <https://www.hoyolab.com/article/513304> > Acesso em: 22 ago. 2022.

HOYOVERSE. *How to Change Languages in Genshin Impact.* 04 out. 2020. Disponível em < <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/5863> > Acesso em: 15 ago. 2022.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** Nova York: New York University Press, 2006.

KNOCKEL, Jeffrey; RUAN, Lotus; CRETE-NISHIHATA, Masashi. *Keyword Censorship in Chinese Mobile Games.* **The Citizen Lab**, 24 ago. 2017. Disponível em < <https://citizenlab.ca/2017/08/chinesegames/> > Acesso em: 23 abr. 2022.

KURLANTZICK, Josh. **China's Charm: Implications of Chinese Soft Power.** Washington: *Carnegie Endowment for International Peace*, 2006. Disponível em < https://carnegieendowment.org/files/PB_47_FINAL.pdf > Acesso em: 31 mai. 2022.

LIOTTA, Edoardo. *How Reddit Users Caught 'League of Legends' Censoring Words Like 'Uyghur,' 'Genocide,' and 'Tiananmen'.* **Vice**, 22 out. 2019. Disponível em < <https://www.vice.com/en/article/zmj8p3/how-reddit-users-caught-league-legends-censor-words-uyghur-genocide-tiananmen> > Acesso em: 23 abr. 2022.

MADUREIRA, Daniele; MOURA, Júlia. Mercado de games que atraiu Magalu já fatura US\$ 300 bi ao ano, mais do que filmes e música juntos. **Folha de S. Paulo**, 15 jul. 2021. Disponível em < <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/07/mercado-de-games-que-atraiu-magalu-ja-fatura-us-300-bi-ao-ano-mais-do-que-filmes-e-musica-juntos.shtml> > Acesso em: 26 mar. 2022.

MESSNER, Steven. *Every game company that Tencent has invested in.* **PC Gamer**, 9 ago. 2020. Disponível em < <https://www.pcgamer.com/every-game-company-that-tencent-has-invested-in/> > Acesso em: 26 mar. 2022.

NYE, S. Joseph. **Soft Power.** *Foreign Policy*, Washington DC, No. 80, pp. 153-171, 1990. Disponível em < <https://www.jstor.org/stable/1148580> > Acesso em: 26 mar. 2022.

OPPEL JR., Richard A.; TAVERNISE, Sabrina. *Spit On, Yelled At, Attacked: Chinese-Americans Fear for Their Safety.* **The New York Times**, 05 mai. 2021. Disponível em < <https://www.nytimes.com/2020/03/23/us/chinese-coronavirus-racist-attacks.html> > Acesso em: 15 ago. 2022.

PHILLIPS, Tom. *The Cultural Revolution: all you need to know about China's political convulsion.* **The Guardian**, 11 mai. 2016. Disponível em < <https://www.theguardian.com/world/2016/may/11/the-cultural-revolution-50-years-on-all-you-need-to-know-about-chinas-political-convulsion> > Acesso em: 29 mai. 2022.

PRESSE, France. Menores de idade terão limite de 3 horas por semana para jogar on-line na China. **G1**, 30 ago. 2021. Disponível em < <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/08/30/china-limitara-videogames-on-line-a-tres-horas-semanais-para-menores.ghtml> > Acesso em: 21 mai. 2022.

REDDIT recebe investimento de US\$ 300 milhões, liderado pela chinesa *Tencent*. **G1**, 11 fev. 2019. Disponível em < <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/02/11/reddit-recebe-investimento-de-us-300-milhoes-liderado-pela-chinesa-tencent.ghtml> > Acesso em: 21 mai. 2022.

REPORT: League of Legends produced \$1.75 billion in revenue in 2020. **Reuters**, 11 jan. 2021. Disponível em < <https://www.reuters.com/article/esports-lol-revenue-idUSFLM2vzDZL> > Acesso em: 22 ago. 2022.

RODRIGUES, Wéverton. Nó celta: qual o significado desse símbolo milenar? Edublin, jan. 2022. Disponível em < <https://www.edublin.com.br/no-celta/> > Acesso em: 30 set. 2022.

SAHBEGOVIC, Alan. *Genshin Impact at The Game Awards 2021: All nominations and results*. **Sportskeeda**, 11 dez. 2021. Disponível em < <https://www.sportskeeda.com/esports/genshin-impact-the-game-awards-2021-all-nominations-results> > Acesso em: 22 ago. 2022.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo – a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. Disponível em < <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1365> > Acesso em: 21 mai. 2022.

SHONE, Tom. *Surveillance State*. **The New York Times**, 18 jul. 2013. Disponível em < <https://www.nytimes.com/2013/07/21/books/review/the-panopticon-by-jenni-fagan.html> > Acesso em: 31 mai. 2022.

SULLIVAN, R. Lawrence. ***Historical Dictionary of the Chinese Communist Party***. Maryland: Scarecrow Press, 2011.

TASSI, Paul. 'Genshin Impact' Players Discover Censored Chinese Outfits Are Permanent Story Additions. **Forbes**, 28 jan. 2022. Disponível em < <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/01/28/genshin-impact-players-discover-censored-chinese-outfits-are-permanent-story-additions/?sh=3ad8a4293e9b> > Acesso em: 7 set. 2022.

TIME. **Time 100: The Most Important People of the Century**. Nova York, 1999. Disponível em < <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,26473,00.html> > Acesso em: 21 mai. 2022.

UN: *Unprecedented Joint Call for China to End Xinjiang Abuses*. **Human Rights Watch**, 10 jul. 2019. Disponível em < <https://www.hrw.org/news/2019/07/10/unprecedented-joint-call-china-end-xinjiang-abuses> > Acesso em: 22 ago. 2022.

VAN DE VEN, Hans. ***China at War: Triumph and Tragedy in the Emergence of the New China***. Massachusetts: Harvard University Press, 2018.

WIJMAN, Tom. Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. **Newzoo**, 30 abr. 2018. Disponível em < <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> > Acesso em: 26 mar. 2022.

WOLF, Michaela. ***Censorship as Cultural Blockage: Banned Literature in the Late Habsburg Monarchy***. Érudit, Viena, jan. 16, 2004. Disponível em < <https://id.erudit.org/iderudit/007478ar> > Acesso em: 23 abr. 2022.

YE, Josh. *Western gamers up in arms after mega-hit Genshin Impact censors words like 'Taiwan' and 'Hong Kong' in chat feeds*. **South China Morning Post**, 8 out. 2020. Disponível em < <https://www.scmp.com/tech/apps-social/article/3104556/western-gamers-arms-after-mega-hit-genshin-impact-censors-words?module=inline&pgtype=article> > Acesso em: 23 abr. 2022.

YIN-POOLE, Wesley. *Genshin Impact censors "Taiwan" and "Hong Kong"*. **Eurogamer**, Brighton, 7 out. 2020. Disponível em < <https://www.eurogamer.net/genshin-impact-censors-taiwan-and-hong-kong> > Acesso em: 15 ago. 2022.

ZHANG, Xiaochun. ***Censorship and Digital Games Localisation in China***. Érudit, Viena, feb. 2013. Disponível em < <https://id.erudit.org/iderudit/1013949ar> > Acesso em: 23 abr. 2022.

最新！中国共产党党员总数为9514.8万名. **CCTV**, 30 jun. 2021. Disponível em < <https://web.archive.org/web/20210630033240/https://mp.weixin.qq.com/s/CVmzqS1to5VuCBG0ujclYA> > Acesso em: 23 abr. 2022.