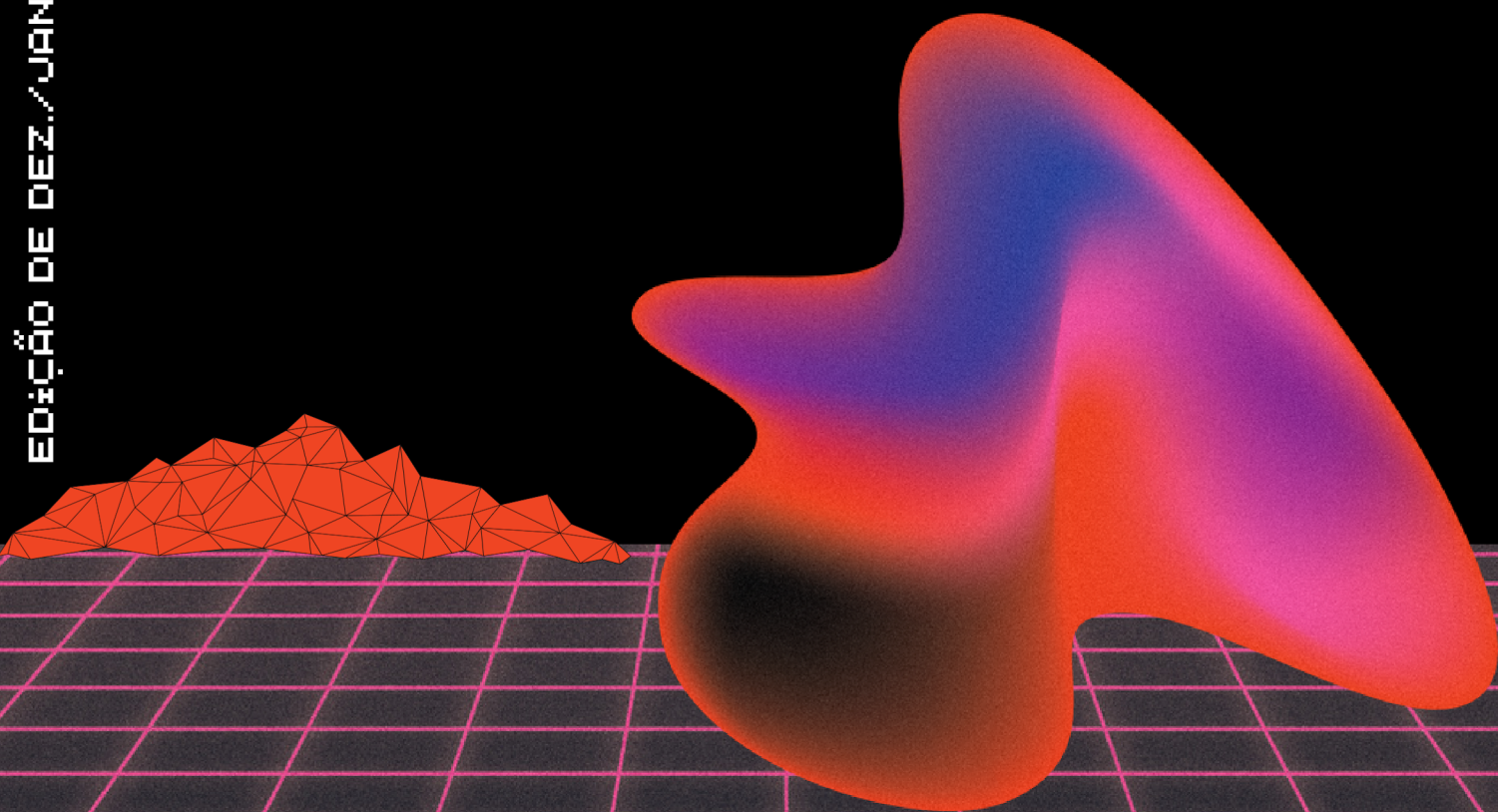


ENTREVISTA COM RIEKO KODAMA

Gabriel Castilho

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

ENTREVISTA COM RIEKO KODAMA¹

INTERVIEW WITH RIEKO KODAMA.

Gabriel Castilho

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV)
da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro
(UFRJ), Rio de Janeiro (RJ), brielbilly@gmail.com, ORCID ID:
0000-0003-3589-4246.

RECEBIDO EM: 24 de janeiro de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

¹ Entrevista realizada por Gabriel Castilho. Tradução das perguntas de Português para japonês realizada por Max Daniel Silveira de Freitas; Tradução das respostas de Japonês para Português realizada por Elen Mika Takatsuki.

Resumo: Esta é uma entrevista com a artista visual e designer japonesa Rieko Kodama a respeito da série de jogos eletrônicos *Phantasy Star*, realizada em setembro de 2020. As perguntas buscam esclarecer quais foram as referências objetivas e imaginárias que permitiram a produção da série, bem como a utilização do protagonismo feminino entre os personagens, que era uma inovação para a época (em 1987, foi lançado o primeiro jogo da franquia).

Palavras-chave: Rieko Kodama; Phantasy Star; Designer de jogos.

Abstract: This is an interview with Japanese visual artist and game designer Rieko Kodama about the Phantasy Star video game series. The questions seek to clarify which were the objective and imaginary references that allowed the production of the series, as well as the use of female protagonism in the characters, which was an innovation for the time (1987 was the first Phantasy Star).

Keywords: Rieko Kodama, Phantasy Star, Game designer.

A artista japonesa Rieko Kodama (23 de maio de 1963, Yokosuka, Kanagawa, Japão) foi uma das primeiras mulheres do mundo em posição de destaque dentro da produção de jogos eletrônicos. Trabalhando para a empresa SEGA, Kodama foi artista de diversas franquias de sucesso como *Sonic*, *Alex Kidd*, *Altered Beast* (e etc); e já em 1987 foi *designer* chefe do jogo *Phantasy Star* (1987), que possuía uma das primeiras protagonistas femininas dos videogames, Alis Landale. (CRUZ, 2010, p. 141) Kodama, ao longo de sua carreira, tornou-se destaque nas construções de personagens, dos quais suas protagonistas femininas não tinham visuais objetificados sexualmente e são consideradas empoderadas por suas fortes personalidades.

Além da forte questão de gênero, *Phantasy Star* é considerada uma das principais franquias de RPG eletrônico devido a utilização de diferentes referências imaginárias, como o uso da ficção científica robótica e espacial, bem como mitologias celtas, gregas, e referências da idade média europeia e oriental.

Kodama, pelo conjunto de seus trabalhos como artista, diretora e produtora de jogos, ganhou em 2018 o *Pioneer Award* do *Game Developers Choice Awards*, o principal prêmio estadunidense de produção de jogos eletrônico. Ela foi a segunda pessoa japonesa a receber este prêmio desde sua criação. (PINHEIRO, 2020)

Phantasy Star foi o primeiro jogo de RPG eletrônico traduzido para o português no Brasil, em 1991, pela empresa TECTOY, sendo o primeiro contato do público brasileiro com o gênero. (ORAKIO, 2009)

Nesta entrevista, Rieko Kodama fala sobre os mecanismos que permitiram a criação do universo imaginário de *Phantasy Star*, além de como a participação feminina na produção dos jogos da série podem ter influenciado este universo imaginário.

1. Qual foi a sua função no *Phantasy Star I*? Sabemos que você foi a *designer* dos personagens e de cenários, entretanto você é apresentada como a mãe da série (e muitas vezes mãe dos JRPGs). Ao que nos parece, já no *Phantasy Star I* você exercia funções de liderança de decisões, como uma diretora. Como foi seu trabalho nesse jogo? E por que você é considerada a mãe da franquia?

Rieko Kodama: O primeiro jogo de RPG de criação original produzido pela Sega foi o *Phantasy Star*. A Sega era conhecida principalmente pelos seus jogos de fliperama (*arcade*) e por trazer ao mundo inúmeros jogos do gênero ação e corrida. Quando a Sega decidiu desenvolver um RPG, [um tipo de jogo] que não era destinado a fliperama (*arcade*), foi um acontecimento marcante para mim que estava no departamento de produção de jogos para console na época. Além disso, o motivo dessa decisão não era pelo enorme sucesso do *Dragon Quest* e pelos lucros que o empreendimento poderia gerar, tudo começou com a paixão e vontade dos desenvolvedores de produzir um jogo de RPG que eles mesmo achassem realmente divertido de jogar.

Eu era a designer chefe no primeiro jogo do *Phantasy Star*, mas não estava envolvida na produção de cenários. Obviamente, não era diretora também. Eu fui líder do time de produção apenas no *Phantasy Star IV*.

Fico feliz que me chamem de “mãe”. Contudo, no Japão, o *Phantasy Star* não é tão popular como *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, por essa razão não me sinto totalmente como uma. Se os usuários me chamam de mãe por pensarem que o primeiro jogo de *Phantasy Star* tem as características essenciais de um jogo *Phantasy Star*, é uma imensa alegria para mim ser chamada assim.



Figura 1 – Artes conceituais de personagens do jogo Phantasy Star (desenhos na esquerda feitos por Rieko Kodama)

Fonte: Sega-Brasil. Disponível em: <<https://sega-brasil.com.br/forum/viewtopic.php?p=71730>>. Acesso em: 10 de outubro de 2021

2. O que busco nessa entrevista é perceber que mecanismos e referências você utilizou para desenvolver um universo imaginário tão incrível. Sabemos que uma das principais inspirações suas foi *Star Wars*. O que mais de jogos, filmes, mangas, animes, pinturas etc. ,serviu de referência para a série?

Rieko Kodama: A primeira vez que tive contato com a franquia *Star Wars* foi na minha adolescência. Fiquei encantada com o universo e os filmes da franquia, que foram revolucionários na

época. Como por exemplo, personagens que moravam no ambiente hostil do espaço sideral ou nos diversos planetas, o design do figurino que misturava elementos da Ásia e da Europa, e também a sabre de luz e a técnica da espada dos Jedi que se assemelham a Bushido (código de conduta e modo de vida para os samurais). Acredito que a obra que mais influenciou *Phantasy Star* foi *Star Wars*. Uma outra obra de referência foi o anime *Mobile Suit Gundam*, do qual eu gosto muito. Há alguns figurinos de *Phantasy Star* que são parecidos com o traje militar do Exército de Zeon (risos). É uma brincadeira (*easter egg*) que apenas alguns criadores sabem.

3. No primeiro *Phantasy Star* vemos elementos de fantasia medieval e mitologias celtas e gregas, como a Medusa, o Grifou e os Dragões. Não me recordo bem, mas em uma entrevista você disse que isso foi inserido por um dos designers de inimigos. Foi isso mesmo? Reparo que no *Phantasy Star 2* e *4*, os dragões e a medusa de fato sumiram.

Rieko Kodama: Um outro designer estava responsável pelo design dos monstros. Ele adorava RPG de mesa, ao ponto de colecionar bonecos de pequenos monstros que eram utilizados nesses jogos. Ele gostava muito do mundo da Idade Média e dos livros do gênero fantasia ambientados nessa época. Por essa razão, há no jogo elementos de fantasia da Idade Média e de mitologia celta e grega. O que caracteriza o universo do *Phantasy Star* é a diversidade dos monstros que são de diferentes mundos.

4. Em uma entrevista (ALEXANDRA, 2019) a respeito de *Skies of Arcadia* você disse que tinha vontade de ser arqueóloga, e que essa paixão por arqueologia te ajudou na série. De alguma forma, essa paixão também ajudou em *Phantasy Star*?

Rieko Kodama: Tenho grande interesse por coisas antigas, por exemplo, civilização egípcia, civilização hidráulica da China e Idade Média. Ao ler de forma compenetrada os documentos e livros de qualquer período histórico, minha imaginação vai longe e começa a criar um mundo de fantasia, ambientado na era egípcia ou na época dos Registros dos Três Reinos da China [e etc.]. Possivelmente a minha imaginação esteja ligada ao desenvolvimento de jogos. Talvez *Phantasy Star* tenha sido o primeiro jogo em que combinei a minha imaginação que alçava voo no meu adorado mundo antigo com o meu trabalho de desenvolvimento de jogos.

5. Como foi seu processo de aprendizado de desenho? Você fez um curso de Design Gráfico, certo? Nesse curso você teve aulas de desenho e pintura? Você já desenhava antes? Quais técnicas você geralmente usa (ou usava)? Lápis, caneta, aquarela, óleo, etc.?

Rieko Kodama: Eu sempre gostei de desenhar. Pensei em cursar Design Gráfico se eu não tivesse passado no vestibular do curso de História. Amava tanto desenhar ao ponto de não conse-

guir me decidir quanto ao meu futuro. Como não tinha me preparado para ingressar numa faculdade de Artes, estudei numa escola técnica profissional e depois comecei a trabalhar.

Usava diversos tipos de materiais artísticos na época de estudante. Usei giz pastel e pinceis finos no meu Projeto de Conclusão de Curso para desenhar um padrão de arabescos a partir de linhas brancas, que formava uma paisagem da Rota da Seda em 5 pôsteres.

Quando eu era estudante, poucas pessoas conseguiam estudar Computação Gráfica, pois era uma área muito exclusiva. Só depois de ser admitida na Sega que pude aprender a desenhar na plataforma digital.



Figura 2 – Ilustração do personagem Lutz de Phantasy Star I feita por Rieko Kodama em 1993 para o art book “Phantasy Star Collection”.

Fonte: Phantasy Star Wiki. Disponível em: <[https://phantasystar.fandom.com/wiki/Phantasy_Star_Collection_\(art_book\)?file=Pscollection_lutz_art.png](https://phantasystar.fandom.com/wiki/Phantasy_Star_Collection_(art_book)?file=Pscollection_lutz_art.png)>. Acesso em: 10 de outubro de 2021.

6. Na prática do desenho/pintura, quais artistas te influenciaram? Você acha que alguns desses artistas acabaram tornando-se influência direta para Phantasy Star?

Rieko Kodama: Dante Gabriel Rossetti, Edward Burne-Jones e Gustave Moreau da Irmandade Pré-Rafaelita, e também Odilon Redon.

Quando jovem, queria muito comprar um livro de coletânea da arte que tinha um preço elevado. Então, juntei dinheiro e consegui comprá-lo. Guardo com cuidado esse livro até hoje.

Ao mesmo tempo que gostava dos pintores acima, apreciava a animação japonesa e o mangá. Acredito que animes japoneses de Ficção Científica, animes de robôs e mangás influenciaram na produção de *Phantasy Star*. Dentre eles, gostava especialmente de *Mobile Suit Gundam*.



Figura 3 – Ilustração do personagem Lutz de Phantasy Star I feita por Rieko Kodama em 1993 para o art book “Phantasy Star Collection”.

Fonte: Phantasy Star Wiki. Disponível em: <[https://phantasystar.fandom.com/wiki/Phantasy_Star_Collection_\(art_book\)?file=Pscollection_lutz_art.png](https://phantasystar.fandom.com/wiki/Phantasy_Star_Collection_(art_book)?file=Pscollection_lutz_art.png)>. Acesso em: 10 de outubro de 2021.

7. Você desenhou para outras mídias além dos games? Mangá, publicidade, audiovisual, algo assim? Você ainda desenha hoje?

Rieko Kodama: Raramente eu desenho hoje. Sofri um derrame cerebral há mais de 10 anos e perdi um pouco da sensibilidade do dedo mindinho e do dedo anelar da mão direita. Dessa forma, fazer os desenhos detalhados que eu mais fazia antes se tornou uma atividade difícil para mim. Não desenhei mais depois do derrame.

8. No Brasil, estamos em um momento de afirmação da representatividade feminina. Temos uma sociedade considerada machista por aqui. Então, todo dia 8 de março, que é comemorado o dia internacional das mulheres, as páginas (nas mídias sociais) de jogos de videogames costumam colocar imagens da Alis, por ser uma heroína forte e que não é sexualizada. Ela usa roupas não sexualizadas e não é uma pessoa submissa, ela é decidida e está em uma jornada por vingança.

Como você acha que conseguiu, em um jogo com textos não tão profundos (o primeiro Phantasy Star), criar uma personagem tão complexa e que representa o desejo feminino de tantas pes-

soas hoje? Isso sem apelar para nenhum tipo de sexualização. E você acha que uma personagem assim é importante para as mulheres “gamers”?

Rieko Kodama: Penso que o mundo da produção de jogos, antes de eu começar a trabalhar na área, era de homens que produziam jogos para a diversão de outros homens. Nas gerações posteriores a minha, aumentou-se a quantidade de desenvolvedoras mulheres. Naturalmente, com a maior participação de mulheres nos times de desenvolvimento de jogos, deixou de se retratar a mulher de uma forma absurda e procurou-se representá-la numa posição de igualdade (aos homens).

Alis parte para viagem e luta no mundo de *Phantasy Star* na mesma posição que Lutz e Odin (Tylon na versão japonesa). Os homens e as mulheres não são considerados diferentes nesse mundo, todos são companheiros que compartilham os mesmos objetivos. Não havia necessidade de descrever uma mulher especialmente mais forte do que todo mundo, tentou-se retratá-la de forma igual (aos personagens homens) em todos os aspectos.



Figura 4 – Tela do jogo Phantasy Star de Master System com a protagonista Alis Landale iniciando sua jornada.

Fonte: Youtube. Disponível em: <<https://youtu.be/9gQ9wZRNCYE>>. Acesso em 10 de outubro de 2021.

9. Você acha que o fato de você ser mulher e estar cuidando do design dos personagens assegurou que Alis não tivesse roupas mais curtas como a Tyris flare do Golden Axe ou a Blaze do Streets of Rage? Você trabalhou com outras mulheres com participações de destaque na equipe de produção dos Phantasy Star 1, 2 e 4, como Chieko Aoki, Izuho Numata (Ippo) e Miki Morimoto. Vocês sofriam algum tipo de discriminação por serem mulheres? Você acredita que com a participação de vocês, parte de todo o encanto de Phantasy Star pode estar na participação feminina na construção da franquia?

Rieko Kodama: Acredito que foi muito importante a entrada de mulheres no time de produção. Não me recordo de ter sofrido um assédio que tenha me ferido emocionalmente e fisicamente. Obviamente, em se tratando de antigamente, é provável que os homens ainda dissessem coisas cruéis (às mulheres). Em geral, trabalhar era agradável.

Como você disse, eu também penso que a presença de algumas mulheres no time influenciou o jogo. Pois, as situações ou visões sobre mulheres que as ofendiam foram descartadas. E mais, as mulheres ficaram encarregadas de cargos importantes nos times para que os desenvolvedores homens não pudessem ignorar a opinião delas.

10. Você acha que a ambientação da série Phantasy Star nova, que veio a partir do Online, tem ainda a mesma atmosfera da série antiga? No Brasil, os fãs se dividem, os mais puristas não aceitam bem os novos jogos e tem saudades de Algol^{1,2}.

Rieko Kodama: Acredito que o tema principal do jogo não tenha mudado. Isto é, não apenas os habitantes da Terra, mas também os povos dos diversos planetas, animais e até mesmo as máquinas e robôs certamente conseguem se entender... Esse é o tema que representa a base do Phantasy Star que continua até hoje.

11. Lembro que em mais de uma entrevista você disse que a equipe que produziu com você o Phantasy Star 4, pensou em fazer um Phantasy Star V. Esse projeto ainda é possível? Se fosse, como você imagina que seria o Phantasy Star V? E caso não pense mais em fazer um jogo, você não pensa em continuar as histórias nesse universo de outra forma, como um manga ou novel?

Rieko Kodama: Não acho que produziremos mais algum jogo do Phantasy Star. Acredito que os novos funcionários que entraram na Sega que já jogaram Phantasy Star devem pensar na continuação do jogo!

12. Ainda sobre Phantasy Star V. Vimos que recentemente Yu Suzuki conseguiu dar continuidade em Shenmue através do kickstarter. Streets Of Rage ganhou uma sequência, e Alex Kidd foi anunciado em uma versão nova. Em última instância, você não pensaria em fazer uma campanha no Kickstarter para que um novo episódio de Phantasy Star no universo antigo acontecesse? Tenho certeza que os brasileiros fariam uma boa campanha pelo jogo.

1 Algol é o sistema estelar onde acontecem as histórias dos primeiros jogos de Phantasy Star, que tinham Kodama na equipe de produção.

2 Debates recorrentes em grupos de redes sociais como SEGA [<https://www.facebook.com/groups/1607052432930122/>]. Acesso em 10 de outubro de 2021] e Phantasy Star Brasil [<https://www.facebook.com/groups/299923706722367/>]. Acesso em 10 de outubro de 2021].

Rieko Kodama: Não se trata apenas de dinheiro. Penso que o trabalho de produção de jogos é algo a ser passado para as próximas gerações. Quando surgir alguém que tenha se divertido com os jogos que produzimos e possua interesse e paixão em desenvolver um jogo como o nosso, Phantasy Star pode vir a retornar algum dia.

13. Você é tida com muito carinho pelos fãs brasileiros. Teria algum recado para nós?

Obrigado demais pelas respostas!

Rieko Kodama: Muito obrigada pelo constante apoio! Quando criamos o Phantasy Star, não pensávamos que as pessoas do Brasil fossem gostar tanto. Para mim é uma grande honra que vocês do Brasil, que estão tão distantes do Japão, amem Phantasy Star. Se vocês sentirem, nem que seja um momento de felicidade, ao jogarem o título que criamos, eu me sentirei muito feliz também.

Senhor Gabriel Castilho, muito obrigada por me proporcionar essa oportunidade (de responder a entrevista). Espero ter colaborado pelo menos um pouco. Muito obrigada.

REFERÊNCIAS.

ALEXANDRA, Heather. ‘My Childhood Dream Had Come True’: A Belated Interview With Skies Of Arcadia’s Producer. **Kotaku**, 2019. Disponível em: <<https://kotaku.com/my-childhood-dream-had-come-true-a-belated-interview-w-1834310414>>. Acesso em: 10 de outubro de 2021.

CRUZ, Thiago de Paula. **Jogando phantasy star: trajetória compreensiva ao sentido de jogar videogame**. 2010. Dissertação (Mestrado em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/D.47.2010.tde-21102010-114431. Acesso em: 2021-10-10.

ORAKIO, Rob. Phantasy Star eterno. **Old!Gamer**, São Paulo, volume 2, p. 16-37, outubro, 2009. Disponível em: <http://www.gazetadealgol.com.br/media/diversos/scans/scan-ps1_oldgamer02.pdf>. Acesso em: 10 de outubro de 2021.

PINHEIRO, Jéssica. Rieko Kodama, a “primeira-dama dos JRPGs”: de Phantasy Star a Skies of Arcadia. **The Enemy**, 2020. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/retro/perfil-rieko-kodama-sega-phantasy-star>>. Acesso em: 10 de outubro de 2021.

PHANTASY STAR. Edição 1. Japão: SEGA, 1987. Jogo eletrônico.