

## A influência do tarô na construção de personagens na franquia *Persona*<sup>1</sup>

Ana Raquel Romeu AGUIAR<sup>2</sup>  
Ricardo Jorge de Lucena LUCAS<sup>3</sup>  
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

### RESUMO

Esse artigo procura mostrar como o tarô, mais especificamente o Tarô de Marselha, teve impacto nos personagens de *Persona*, sendo isso mais evidente nos três últimos jogos. Para isso, cada Arcano será explicado de acordo com Kaplan (1972), Nichols (1995) e Peradejordi (1993). Depois, será mostrada a sua aplicação nos personagens dos jogos, que pode variar de seu *background* ao *character design*, passando pelas habilidades.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Persona*; Personagens; Tarô

### INTRODUÇÃO

Tarô é um assunto complexo. Não se sabe a origem exata. Há diversos tipos, com cartas extremamente diferentes, e pode ser comparado a diversos jogos, do xadrez às cartas indianas, passando pelo jogo indiano e pelo Fez, que é marroquino. Nota-se que o tarô foi bastante forte na Itália, já que os Tarocchi de Mantegna, de Veneza, de Bolonha, bem como o Minchiate de Florença e o baralho Vinconti-Sforza, são nomes de cidade do país.

Para esse trabalho, focaremos em um dos principais, que é o Tarô de Marselha, porque é o mais evidente nos jogos estudados. Além disso, pode ser considerado o tarô mais tradicional e é fácil de achar comercialmente (PERADEJORDI, 1993, p. 23). Foi bastante popular no sul da França, e foi baseado e modificado dos baralhos italianos mencionados no parágrafo anterior. As cartas são enumeradas de 0 a XXI e normalmente possuem figuras coloridas.

Figura 1 – Tarô de Marselha

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Especialização em Design Gráfico e Digital na UNIFOR, e-mail: [ikbenanar@gmail.com](mailto:ikbenanar@gmail.com).

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC, e-mail: [ricardo.jorge@gmail.com](mailto:ricardo.jorge@gmail.com).



Fonte: Slideshare<sup>4</sup>

Há uma razão para as cartas serem ordenadas assim. Com exceção do Louco,

Podemos ver a fileira superior representando o Espírito; a fileira inferior representando a Natureza; e a fileira média representando o Homem, que funciona como mediador entre os deuses e os animais (NICHOLS, 1995, p.139).

Isso considerando filas horizontais, porém,

Pela maneira que estão arranjadas em nosso mapa, as cartas podem ser vistas não só como três fileiras horizontais de sete cartas cada uma, mas também como sete fileiras verticais de três cartas cada uma (NICHOLS, 1995, p.33).

Nichols dá o exemplo da primeira fileira vertical, em que a carta da justiça serve como equilíbrio para a carta do mago (mais benigna) e a do diabo (mais maligna). Além de cada carta possuir um significado por si só, ela pode mudar seu sentido caso ela esteja de cabeça para baixo (invertida), o que tornaria o efeito da carta negativo.

Além disso, o Louco “é o mais poderoso de Todos os Trunfos do Tarô” (NICHOLS, 1995, p. 39), graças a, principalmente, não ter um lugar fixo como os outros.

<sup>4</sup> Disponível em: [https://cdn.slidesharecdn.com/ss\\_thumbnails/arcanosmaioresdotar-130102154309-phpapp02-thumbnail-4.jpg?cb=1357141461](https://cdn.slidesharecdn.com/ss_thumbnails/arcanosmaioresdotar-130102154309-phpapp02-thumbnail-4.jpg?cb=1357141461). Acesso em: 27 jun. 2019.

Ele pode estar ao lado do mago, mas também pode ficar acima do Sol – e, dependendo do lugar, seu significado pode mudar.

Iremos, trabalhando com as definições de Kaplan (1972), Nichols (1995) e Peradejordi (1993), explicar rapidamente cada Arcano.

**Tabela 1** – Arcanos e seus significados

<b>Arcano</b>	<b>Significado</b>
Louco	Impulsividade, imaturidade e a guia pela intuição
Mago	Criatividade, espontaneidade e força de vontade
Papisa	Sabedoria e intuição
Imperatriz	A figura da “mãe” e da sabedoria
Imperador	A figura do “pai” e do poder
Papa	Tradição e lealdade
Namorados	Juventude, amor e emoção
Carro	Êxito e conquista
Justiça	Justiça, prudência e equilíbrio
Eremita	Medo da vida e cautela
Roda da Fortuna	Mudanças favoráveis e iniciativas
Força	Energia e saúde
Pendurado	Mudança e sacrifício
Morte	Transformação e renovação
Temperança	Paciência e harmonia
Diabo	Maldade, fracasso, sexualidade e paixão
Torre	Liberdade
Estrela	Inspiração e êxito
Lua	Solidão e desilusão
Sol	Felicidade e realização
Julgamento	Conclusão de um conflito
Mundo	Perfeição e recompensa

Fonte: Kaplan (1972), Nichols (1995) e Peradejordi (1993)

Fora isso, há ainda os Arcanos menores e os naipes, mas eles não serão explicados no artigo, pois não estão fortemente presentes no objeto de estudo.

---

## 1. A Franquia *Persona*

*Persona* é uma franquia alternativa da também franquia *Shin Megami Tensei* (ou SMT) e que se tornou mais popular no Ocidente do que a segunda quando o assunto são vendas – 8,5 versus 7,2 milhões de unidades vendidas<sup>5</sup>. *Persona* possui seis jogos principais, além de diversos remakes e *games* alternativos.

Os três primeiros, *Persona 1*, *Persona 2: Innocent Sin* e *Persona 2: Eternal Punishment*, são dirigidos por Shoji Meguro e são mais similares com os outros jogos da *Shin Megami Tensei*. Nos *Persona*, os personagens possuem o poder de invocar *personas* para derrotar demônios, nos SMT, se batalha com demônios usando os próprios demônios.

A partir do *Persona 3*, passando pelo *Persona 4* até o *Persona 5* (que foi o último lançado, em 2016), a direção dos jogos é de Katsura Hashino e, em vez de batalharem demônios, se precisa derrotar *shadows*, porém, seguem invocando *personas*. Além disso, cada um desses jogos possui um tema central e os outros acontecimentos giram ao redor dele.

*Persona 3* foi lançado em 2006 e seu tema principal é a morte. Desde a abertura, é possível perceber o impacto da expressão *Memento Mori* (“lembre-se de que você é mortal”) e, segundo KUSHIMA (2015, p.9), “o jogo aborda a relação dos personagens com a morte ao decorrer da história do jogo, envolvendo-os em dilemas e traumas que o fim da vida causa nas pessoas”. A história é focada em um grupo chamado SEES, que investiga um fenômeno chamado *Dark Hour*, a 25ª hora do dia que é imperceptível para a população. Nesse tempo, é possível explorar uma torre chamada *Tartarus*, onde diversas *shadows* habitam e precisam ser derrotadas. É também o primeiro jogo de *Persona* a aparecerem os *social links*, que medem o nível de profundidade de um relacionamento. Cada um desses *social links*, que são representados por um Arcano, pode ser evoluído até o nível 10 e, durante esse trajeto, é possível ganhar benefícios no jogo. Esse recurso se mantém nos *Persona* seguintes (sendo, no mais recente, renomeado de *Confidant*).

*Persona 4* foi lançado em 2008 e é focado em identidades. Pearson (2017, pp. 6-7) afirma que “o jogo acompanha os personagens principais através de seus processos de individuação – uma maturação psicológica do ‘eu’ que unifica os aspectos do inconsciente, como a sua sombra, com o ego e *persona* da mente consciente. [...] *Persona*

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://gematsu.com/2017/10/persona-series-sales-top-8-5-million-megami-tensei-series-sales-top-7-2-million>. Acesso em: 29 jun. 2019.

4 dramatiza a batalha interior com o ego e sombra via a personificação literal da sombra”<sup>6</sup> (tradução nossa<sup>7</sup>). A história se passa pela pequena cidade de Inaba, onde, de repente, começa a ocorrer uma série de assassinatos estranhos. Dito isso, um grupo de adolescentes começa a investigar a causa dessas mortes e percebe que estão relacionadas com um mundo alternativo que existe dentro de uma televisão e está repleta de *shadows*. Nesse jogo, os personagens precisam confrontar e aceitar o lado que eles mais reprimem para poderem acordar suas *Personas* e desvendar o caso.

*Persona 5* foi lançado em 2016 e gira em torno da rebeldia. De acordo com Aguiar,

No jogo anterior, *Persona 4*, as *Shadows* se tornavam mais fortes quando seu “dono” negava que são parte deles, e a partir do momento em que seu dono a aceita, elas se tornam *Personas* e batalham junto com o personagem. Em *Persona 5* é semelhante, porém a liberação da *Persona* acontece quando o dono aceita seu “lado rebelde”. (AGUIAR, 2018, p.73).

A história é focada no grupo chamado *Phantom Thieves*, que busca reformar a sociedade e lutar contra adultos corruptos, forçando uma mudança de comportamento neles. Isso é possível em um mundo chamado *Metaverse*, em que há *palaces*, criados pela distorção cognitiva do indivíduo, que são habitados por *shadows*.

## 2. “*The Arcana is the means by which all is revealed...*”

Para essa análise, o foco será nos três últimos jogos – *Persona 3*, *Persona 4* e *Persona 5* –, pois, além de serem mais recentes, a influência é mais evidente e são dirigidos pela mesma pessoa.

Primeiramente, na tabela abaixo, é possível saber que personagem representa certo Arcano nos três jogos.

**Tabela 2 – Personagens e seus Arcanos<sup>8</sup>**

Arcano	Persona 3	Persona 4	Persona 5
Louco	SEES	Time	Igor
Mago	Junpei Iori	Yosuke Hanamura	Morgana

<sup>6</sup> Ego, sombra e *persona* são termos Junguianos (*apud* Frosi & Steffen, 2015, p. 345) que podem ser definidos como parte consciente do sujeito, parte reprimida (e geralmente negativa) do sujeito e máscara ou forma que o sujeito se porta diante da sociedade, respectivamente.

<sup>7</sup> “The game follows the main characters through their processes of individuation – a psychological maturation of the self that unifies the aspects of the unconscious, such as one’s shadow, with the ego and persona of the conscious mind. [...] *Persona 4* dramatizes the inner battle with the ego and the shadow through the literal embodiment of the shadow.”

<sup>8</sup> O Arcano do Mundo não aparece na tabela, porque não aparece nos jogos analisados.

	Kenji Tomochika		
Papisa	Fuuka Yamagishi	Yukiko Amagi	Makoto Nijjima
Imperatriz	Mitsuru Kirijo	Margaret	Haru Okumura
Imperador	Akihiko Sanada Hidetoshi Odagiri	Kanji Tatsumi	Yusuke Kitagaea
Papa	Bukinchi e Mitsuko	Ryotaro Dojima	Sojiro Sakura
Namorados	Yukari Takeba	Rise Kujikawa	Ann Takamaki
Carro	Aigis (início) Kazushi Miyamoto Rio Iwasaki	Chie Satonaka	Ryuji Sakamoto
Justiça	Ken Amada Chihiro Fushimi	Nanako Dojima	Goro Akechi
Eremita	“Maya” Saori Hasegawa	Fox	Futaba Sakura
Roda da Fortuna	Keisuke Hiraga Ryoji Mochizuki	Naoto Shirogane	Chihaya Mifune
Força	Koromaru Yuko Nishiwaki	Kou Ichijo Daisuke Nagase	Caroline e Justine
Pendurado	Maiko Oohashi	Naoki Konishi	Munehisa Iwai
Morte	Pharos	Hisano Kuroda	Tae Takemi
Temperança	Andre Laurent Jean Geaux	Eri Minami	Sadayo Kawakami
Diabo	Presidente Tanaka	Sayoko Uehara	Ichiko Ohya
Torre	Mutatsu	Shu Nakajima	Shinya Oda
Estrela	Akihiko Sanada (Social Link) Mamoru Hayase	Teddie	Hifumi Togo
Lua	Shijiro Aragaki Nozomi Suemitsu	Ai Ebihara	Yuuki Mishima
Sol	Akinari Kamiki	Yumi Ozawa Ayane Matsunaga	Toranosuke Yoshida

Julgamento	Time de Aniquilação do Nyx	Buscadores da verdade	Sae Nijjima
------------	----------------------------	-----------------------	-------------

Fonte: Wikia<sup>9</sup>

Não será possível analisar cada Arcano separadamente, pois não haverá espaço para esse artigo. Dito isso, serão vistos diferentes tipos de influência que elas causam, seja em personagens jogáveis, seja em personagens não-jogáveis (NPCs).

### 2.1. O Character Design dos personagens

Isso é mais evidente nos *Personas*. Por exemplo, um número considerável dos *Personas* do Arcano da Morte são caveiras e esqueletos, que nem a carta do tarô (KAPLAN, 1972, p. 104).

Figuras 2 a 5 – Loa, Matador, Pale Rider e Hell Biker, respectivamente



<sup>9</sup> Disponível em: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Arcana>. Acesso em: 26 jun. 19.



Fonte: Wikia<sup>10</sup>

Outros exemplos seriam o fato de a maioria dos *Personas* do Arcano da Justiça serem anjos, ou todos da Força em *Persona 3* portarem, ao menos, uma espada.

Já nos personagens humanos, as semelhanças são mais sutis, mas perceptíveis. As representantes do Namorados, por exemplo, são justamente as meninas consideradas mais femininas do grupo. Há também os humanos do Carro, que possuem um estilo mais esportista. Os representantes do Papa são figuras mais velhas do que as que os protagonistas normalmente se relacionam, e isso pode ser referência à própria carta, que normalmente possui a imagem de um homem idoso (KAPLAN, 1972, p. 91).

## 2.2. As habilidades das *Personas*

Em alguns Arcanos, há tipos de ataque ou defesa em todas as *Personas* desse grupo, mesmo que não exclusiva a elas. Por exemplo, todas as *Personas* do Arcano Justiça possuem uma habilidade “Hama” (ataque de luz que pode matar instantaneamente) em diferentes níveis de poder, de acordo com seu nível. Já *Personas* da Papisa possuem alguma magia de cura. Às vezes, não precisa haver um ataque específico. *Personas* do Carro, por exemplo, usam majoritariamente, mas não restritamente, ataques físicos.

É importante ressaltar que, às vezes, *Personas* mudam de Arcano de um jogo para outro: Cybele, por exemplo, nos *Persona 3* e *Persona 4*, é do Namorados, mas no *Persona 5* é da Papisa. Pode também acontecer de a *Persona* de um personagem jogável se tornar

<sup>10</sup> Disponíveis em: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Loa>, <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Matador>, [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Pale\\_Rider](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Pale_Rider) e [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Hell\\_Biker](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Hell_Biker). Acesso em: 27 jun. 2019.



uma *Persona* normal nos jogos seguintes. Vejamos o exemplo de Isis, a *Persona* final de Yukari Takeba em *Persona 3*, que se torna uma *Persona* adquirível nos *Persona 4* e *5*. Com isso, muitas de suas habilidades somem de um jogo para o outro, já que *Personas* dos membros de seu grupo possuem mais opções de ataques à medida que vão subindo de nível. Há ainda um caso, em *Persona 3*, em que um dos personagens, *Aigis*, na história do *The Answer*, muda de *Persona*, passando de Carro para Louco. Porém, consideramos isso uma exceção, pois, quando ocorreu, ela se tornou a protagonista da história e a personagem que o jogador controla.

### 2.3. A história e a representação dos personagens

O exemplo mais evidente aqui são os personagens com o Arcano da Justiça.

Figuras 6 a 8 – Ken, Nanako e Akechi, respectivamente



Fonte: Wikia<sup>11</sup>

Ken Amada é um dos principais personagens de *Persona 3*. Ele é o membro mais novo do SEES e controla a *Persona* Nemesis. O menino não aparece no início do jogo – a data inicial é 7 de abril, mas somos introduzidos a Amada em 18 de julho –, mas segue até o fim da história. O motivo principal para ele ter se juntado ao grupo é para descobrir mais sobre a morte de sua mãe – mais especificamente, se vingar. Essa morte foi

<sup>11</sup> Disponíveis em: [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ken\\_Amada](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ken_Amada), [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Nanako\\_Dojima](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Nanako_Dojima) e [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Goro\\_Akechi](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Goro_Akechi). Acesso em: 27 jun. 2019.

considerada um acidente, mas, na verdade, ela foi morta por um usuário de *Persona* que não conseguiu controlar seus poderes, e ele viu tudo. O usuário em questão era Shinjiro Aragaki, membro do SEES. Dois anos após sua morte, Ken possui a oportunidade de vingança, que acaba sendo interrompida por um membro de outro grupo chamado Strega, Takaya Sasaki. Em vez de ter Shinjiro morto pelas suas próprias mãos, a imagem que Amada vê é a de Aragaki se sacrificando para salvar Ken de um ataque de Takaya. Após isso, o garoto reflete e percebe que o seu senso de justiça estava errado e que a vingança não traria paz à sua mãe. Por fim, decide continuar a viver e lutar pela justiça.

Nanako Dojima, por outro lado, já aparece desde o início. Ela é a filha de Ryotaro Dojima, que acolhe o protagonista de *Persona 4* quando chega a Inaba. Mesmo com apenas seis anos, é a responsável pelas atividades domésticas, já que o pai (detetive da cidade) passa o dia todo no trabalho e a mãe morreu em um acidente de carro. Diferentemente de Ken, ela não busca se vingar do motorista que a matou. Ryotaro, por outro lado, faz de tudo para capturá-lo, e isso o torna muito focado no trabalho, fazendo Nanako sentir que está sendo deixada de lado. Certo dia, a menina é sequestrada e levada para um *dungeon* chamado *Heaven*, que representa o “céu” em que Nanako acha que a mãe está. Depois de salvá-la, a garota fica extremamente doente até falecer. É nesse momento que há uma decisão importante no jogo: o que fazer com Namatame, o sequestrador e suposto assassino? Caso o matem como vingança, o problema da névoa nunca se solucionará e Nanako seguirá morta; caso o poupem e não descubram o verdadeiro assassino, Nanako reviverá (mas ficará em coma) e a névoa continuará; caso o poupem e percebam que há outro culpado na história, Nanako miraculosamente reviverá e o jogo continuará. No caso, a melhor decisão é a mais justa.

Por fim, Akechi Goro é um detetive em *Persona 5*. Durante boa parte do jogo, ele é considerado o antagonista dos *Phantom Thieves* por questionar seus métodos e não considerar a *change of heart* (mudança brusca de comportamento dos alvos do grupo) algo justo. No início, ele era apoiado pela população, mas, à medida que mais casos são solucionados pelo grupo, os *Phantom Thieves* ganham mais popularidade. Isso é, até o momento que um plano é criado para sujar a imagem deles e os colocarem como assassinos, quando um de seus alvos morre em uma conferência ao vivo. Em uma parte do jogo, Goro alega saber que o protagonista e seus amigos são os *Phantom Thieves* e propõe mais um caso de *change of heart* a eles, desde que seja a última missão. Akechi se junta ao grupo e eles quase completam o caso, porém descobre-se que é uma armadilha

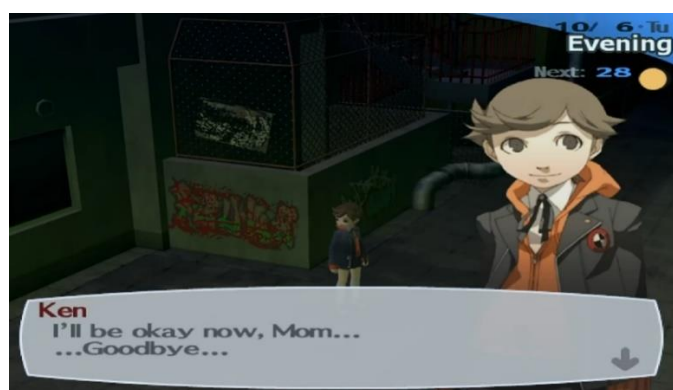
para capturar o protagonista. Na prisão, é revelado que Akechi é, na verdade, o verdadeiro assassino do alvo mencionado acima, sob o comando de Shido Masayoshi, além de também tentar assassinar o protagonista. Ele falha nesse último ato e precisará confrontar o grupo novamente em outro *palace*. Nesse encontro, Goro afirma que sua missão é se vingar de Shido, seu pai, que nunca o deu valor a ele por ser um filho bastardo. Após ser derrotado na batalha contra os *Phantom Thieves*, um terceiro inimigo vai ao encontro deles e revela a visão que Shido tem, que Goro é uma marionete. Com isso, Akechi pede ao grupo para derrotarem Shido e os crimes deles, ou seja, pela justiça. Por fim, ele morre na luta com o outro inimigo.

Nota-se que as três histórias estão relacionadas à morte, e isso é explicado no tarô

O número deste Arcano corresponde na astrologia à casa VIII, a Casa da Morte, regida pelo planeta Marte. À primeira vista não parece haver nenhuma relação entre a morte e este Arcano, mas no fundo se referem à mesma experiência. Assinalemos que a espada é um instrumento de natureza marciana, serve para cortar, para matar, para separar. A morte é, antes de tudo, uma separação. [...] Trata-se, sem dúvida, da separação do corpo e da alma que tem lugar na morte. Esta separação aqui está simbolizada pela espada. (PERADEJORDI, 1993, p.75).

A questão da separação é mais evidente na história de Ken, principalmente após conseguir acordar sua *Persona* máxima quando ele, finalmente, aceita a morte de sua mãe (e, conseqüentemente, de Shinjiro) e desiste da vingança.

Figura 9 – Resolução de Ken



Fonte: Youtube<sup>12</sup>

Às vezes, a representação é bem mais simples. Vamos pegar, por exemplo, o Arcano do Carro. Dos três personagens com esse Arcano em *Persona 3*, será analisada

<sup>12</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=0N2V\\_tHLOmI](https://www.youtube.com/watch?v=0N2V_tHLOmI). Acesso em: 28 jun. 2019.

somente a Aigis, porque é a única personagem jogável dos três, e a análise seria mais justa, já que tanto Chie Satonaka quanto Ryuji Sakamoto são jogáveis.

Figuras 10 a 12 – Aigis, Chie e Ryuji, respectivamente



Fonte: Wikia<sup>13</sup>

Aigis é um androide de forma humanoide criada para derrotar *shadows*. Já Chie e Ryuji possuem em comum o fato de ambos serem os membros mais atléticos de seus respectivos grupos. Chie é uma grande fã de artes marciais, principalmente kung fu, enquanto Ryuji era membro do clube de atletismo até ter sido descontinuado. É o caso semelhante com o Arcano da Força, também representado por quem é mais focado em esportes (no caso de *Persona 5*, são as guardas da prisão, que são extremamente fortes em combate).

A representação também se aplica a personagens não-jogáveis. Há, por exemplo, o Arcano do Papa.

Figuras 13 a 15 – Bunkichi, Mitsuko, Ryotaro e Sojiro, respectivamente

<sup>13</sup> Disponíveis em: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Aigis>, [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Chie\\_Satonaka](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Chie_Satonaka) e [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryuji\\_Sakamoto](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryuji_Sakamoto). Acesso em: 26 jun. 2019.



Fonte: Wikia<sup>14</sup>

Os três possuem uma relação parental com os protagonistas. Isso é mais óbvio com Dojima, pelo personagem principal viver com ele. Sojiro é o guardião do protagonista em *Persona 5* e, ainda que não viva no mesmo teto, é possível perceber o carinho que Sakura possui pelo personagem, principalmente depois de se aproximar de sua filha, Futaba. Já o casal de *Persona 3* aparenta ser quem possui mais esse afeto, e isso se torna mais evidente ao se descobrir que eles tiveram um filho que foi professor na mesma escola que o protagonista estuda, e que esse filho morreu em um acidente de carro.

É importante ressaltar, porém, que nem sempre as relações funcionam com os três jogos. Se pegarmos o Arcano da Estrela, percebe-se que, nos *Persona 3* e *5*, seus

---

<sup>14</sup> Disponíveis em: [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Bunkichi\\_and\\_Mitsuko](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Bunkichi_and_Mitsuko), [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryotaro\\_Dojima](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Ryotaro_Dojima) e [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Sojiro\\_Sakura](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Sojiro_Sakura). Acesso em: 26 jun. 2019.

representantes são pessoas campeãs em algo (Akihiko sendo campeão estudantil de boxe e Hifumi, de shogi), mas não é o caso em *Persona 4*. Além disso, há casos em que a figura possui o mesmo significado, mas é feita de forma diferente. O Arcano do Julgamento é representado por times nos *Persona 3* e *4*, mas no *5*, apenas por uma mulher: Sae Nijijima. Além disso, enquanto Sae começa a se aproximar mais do protagonista antes da metade do jogo, enquanto os Arcanos dos times dos *games* anteriores só aparecem nos últimos momentos, já que o Julgamento representa, justamente, a conclusão de um conflito.

## CONCLUSÃO

É possível notar que boa parte do desenvolvimento dos personagens, ou a própria imagem deles, é baseada em Arcanos, mesmo que em níveis diferentes e de formas diferentes nos três jogos.

É importante ressaltar, também, que uma analogia de Arcanos e arquétipos faria bastante sentido. Dorin (2003, p. 47), inclusive, faz essa relação e alega que “mesmo que em diferentes baralhos alguns traços sejam dessemelhantes, essas figuras possuem características eternas da espécie e se encontram em situações que se repetem em todos os tempos”. E repetição foi vista de sobra, seja nos esqueletos da Morte, na vingança da Justiça ou na figura parental do Papa.

Essa relação Tarô-Arquetipia na séria *Persona* não poderia ser mais apropriada. A franquia é conhecida por explorar os conceitos de Jung (a começar pelo próprio nome dos jogos) de *self*, *shadow* e *persona*, principalmente. Além disso, arquétipos são um conceito junguiano relacionado ao inconsciente coletivo, que, coincidentemente, é a origem da *persona*.

Mesmo assim, todo o Tarô não é totalmente explorado – os Arcanos menores só servem para dar algum bônus aos personagens durante as batalhas em *Persona 3*, e não apareceram em jogos mais recentes. Não obstante, já é um bom começo para facilitar a conexão entre os jogos, o Esoterismo e a Psicologia.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Ana Raquel Romeu. **A construção da imagem do rebelde**: uma análise do jogo *Persona 5*. 2018. 112f. TCC (Graduação em jornalismo) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo, Fortaleza (CE), 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/35614>. Acesso em: 29 jun. 2019.

DORIN, Lannoy. Tarô e Arquétipos. **Argumento**. Ano V, Vol 9, pp. 47-64, abril/2003.

KAPLAN, Stuart. **Tarô clássico**. São Paulo: Pensamento, 1972.

KUSHIMA, Fernanda Muto. **A representação da Morte em Shin Megami Tensei: Persona 3 FES**. In: Congresso Internacional Comunicação e Consumo. 2015. Disponível em: [http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GTGRAD/Fernanda\\_Kushima.pdf](http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GTGRAD/Fernanda_Kushima.pdf). Acesso em: 29 jun. 2019.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o tarô: uma jornada arquetípica**. São Paulo: Cultrix, 1995.

PARADEJORDI, Julio. **O tarô esotérico: o Livro do Toth: origem, simbolismo e interpretação dos arcanos do tarô**. Tradução de Aluízio José Rosa Monteiro Jr. São Paulo: IBRASA, 1993.

PEARSON, Ashley. **The Legal Persona of the Video Game: The Self of Persona 4**. In: Law, Culture and Humanities. Sage Journals, 2017. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1743872117701204>. Acesso em: 29 jun. 2019.