

João Gabriel dos Santos

Acadêmico do 5º período do curso de Direito,
bacharelado, da Universidade Federal de
Goiás - UFG.

E-mail: santos_silva@discente.ufg.br

DE *PERSONA 5* A *PHOENIX WRIGHT*: Um retrato mórbido do sistema inquisitório japonês

Resumo: A partir dos anos 2000 e particularmente na última década, jogos de videogame, como muitas outras obras artístico-culturais, começaram a deixar de ser simples passatempos para o público infanto-juvenil para serem paradigmas da “arte transformadora”, trazendo à tona reflexões sobre a sociedade e questionando o status quo de forma sutil, utilizando-se do entretenimento proporcionado pela mídia para chamar a atenção do consumidor para problemáticas que pairam sobre o corpo social de forma descontraída, mas efetiva. Nesse contexto, se destacam os jogos *Persona 5* e a trilogia *Phoenix Wright: Ace Attorney*, que abordam um tema extremamente sensível para a comunidade oriental e de relevância singular para a ocidental: o impacto que o sistema processual inquisitório e a sede por justiça têm na vida dos agentes do direito e da sociedade civil. Esse artigo apresenta pesquisa bibliográfica quali-quantitativa, histórica e indutiva. Tem como tema o controverso modelo judiciário japonês conhecido como “sistema de reféns” e como *Persona 5* e a trilogia de jogos *Phoenix Wright: Ace Attorney* abordaram e divulgaram a questão para fora do continente asiático. Sua finalidade é entender como ambos os jogos enxergam e expõem a mesma problemática e como transmitem a discussão para o público alvo..

Palavras-chaves: Japão; Processo penal; Sistema inquisitório; Sistema de reféns.

João Gabriel dos Santos

Acadêmico do 5º período do curso de Direito,
bacharelado, da Universidade Federal de
Goiás - UFG.

E-mail: santos_silva@discente.ufg.br

FROM PERSONA 5 TO PHOENIX WRIGHT: A morbid portrait of the japanese inquisitory system

Abstract: *From the 2000s onwards and particularly in the last decade, video games, like many other artistic-cultural works, began to stop being simple pastimes for children and adolescents to become paradigms of “transformative art”, bringing to light reflections on society and questioning the status quo in a subtle way, using the entertainment provided by the media to draw consumer attention to problems that hover over the social body in a relaxed but effective way. In this context, Persona 5 and the Phoenix Wright: Ace Attorney trilogy stand out, which address an extremely sensitive topic for the eastern community and of singular relevance to the western one: the impact that the inquisitorial procedural system and the thirst for justice have on the lives of agents of law and civil society. This article presents qualitative-quantitative, historical and inductive bibliographic research. Its theme is the infamous Japanese judicial model known as the “hostage system” and how Persona 5 and the Phoenix Wright: Ace Attorney game trilogy addressed and publicized the issue outside the Asian continent.. Its purpose is to understand how both games see and expose the same problem and how they convey the discussion to the target audience.*

Keywords: *Japan; Criminal procedure; Inquisitorial system; Hostage system.*

Submissão: 13/05/2022

Revisão: 09/07/2022

Aprovado: 14/07/2022

Publicação: 14/09/2022



INTRODUÇÃO

O pesquisador do direito criminal japonês Hirano Ryuichi define o judiciário nipônico da seguinte forma: “O sistema criminal de justiça japonês é anormal, até mesmo doente” (HIRANO, 1989, p. 407). A pesada afirmação está relacionada a algumas particularidades da justiça do país: a adoção do modelo processual inquisitório, a não existência da presunção de inocência e seu índice de convicção extremamente elevado, de modo que, por mais de 3 décadas, 99,8% dos acusados criminalmente eram condenados (atualmente o índice é de 99,9%). À primeira vista, o alto número de convictos é uma estatística invejável; afinal, teoricamente é um demonstrativo de que um grande número de criminosos está pagando por seus crimes, aspecto muito exaltado pela sociedade brasileira como um todo ao externalizar sua decepção com o Poder Judiciário nacional, o elevado número de suspeitos liberados e de processos arquivados. Porém, tais dados revelam também uma característica sombria comum às nações que adotam o modelo inquisitório: o país é um dos que mais condena inocentes.

Casos como o de Igarashi Megumi¹, artista presa por possuir fotos da própria genitália que utilizaria em uma obra, Ishikawa Tomohiro², preso por corrupção, mas com

poucas evidências que sustentavam a alegação, e Hakamada Iwao³, sentenciado a morte por matar a família de seu chefe, mesmo argumentando que as evidências foram fabricadas, revelam uma tendência de construção de criminosos para manter as estatísticas sempre altas, dando a falsa impressão de um sucesso judicial que mascara sérias ofensas aos direitos humanos.

Como anteriormente afirmado, todos esses problemas estruturais da justiça japonesa encontram suas raízes no sistema processual penal vigente no país, qual seja o sistema inquisitório ou inquisidor. Tal modelo se originou na Europa e persistiu em alguns países até o final do século XX (ITO, 2013, p. 1246), quando foi substituído pelo sistema acusatório através de reformas específicas em cada país, sendo a mais importante delas a Comissão Real de Justiça Criminal⁴.

O sistema inquisitório converte todo o processo judicial em um grande inquérito, em que o juiz assume o papel não só de julgador, mas também acusa e defende à medida que toma ciência das informações pertinentes ao caso. Nesse contexto, é notório a ausência de advogados e promotores no processo, visto que era desnecessário em uma situação em que o juiz concentrava as responsabilidades desses profissionais. O fato jurídico era apresentado pelo prejudicado ou pelo agente da lei,

¹ Conhecida também como Rokudenashiko, a artista plástica foi presa por “distribuir” fotos que permitiriam a criação de modelos 3D de sua vagina. Ocorre que a “distribuição” foi a mera entrega das fotos para os designers encarregados de fazer o modelo, que seria utilizado para a construção de um bote no formato da genitália para fins artísticos. Foi solta uma semana depois, visto que o material era parte de seu trabalho e não tinha como objetivo o uso sexual.

² Ishikawa Tomohiro era um parlamentar japonês acusado em 2010 de receber propina. Foi mantido em uma cela pequena e fria, sendo interrogado diariamente por períodos superiores a 12h sem comida ou água, por 23 dias. Ao final do processo, ele confessou um crime

menor para se ver livre da influência da “tríplice coroa japonesa”: polícia, promotoria pública e juiz.

³ Ex-pugilista acusado de roubo, incêndio criminoso e de matar seu chefe e sua família. Foi sentenciado a morte e esperou 48 anos para ser executado. Alegava que as provas contra ele eram falsas, tendo sido liberado após novo julgamento quase 50 anos depois devido a sua idade e frágil estado mental.

⁴ A Comissão Runciman, como também é conhecida, foi instaurada em 1991 na Inglaterra com o objetivo de examinar o sistema de justiça criminal inglês e fazer alterações necessárias para aumentar sua eficiência.



momento a partir do qual “a perseguição dos fatos controladas pela corte não poderia ser limitada pelo consentimento mútuo das partes” (DAMASKA, 1973, p. 564).

Todo o julgamento era sigiloso e ocorria longe dos olhos da população. Isso porque o procedimento era desumanizado, no sentido literal e figurativo da palavra, pois o réu era considerado mero objeto do processo e o “autor” se abstinha assim que prestava a queixa formal. Desse modo, não havia de se falar em Direitos Humanos ou Constitucionais pois o réu não era sujeito de direitos.

Tal sistema, que ainda é predominante no processo legal japonês, é tema constante de debates e estudos na comunidade asiática, mas chama pouca atenção dos países ocidentais. Entre os motivos para isso estão o *sakoku* (isolamento nacional, fechamento) e o *rangaku* (aprendizagem holandesa, estudos holandeses)⁵, políticas externas predominantes no sistema feudal nipônico que afastavam o país dos olhos externos e vice-versa, afinal “ao *sakoku* nunca fora aberrante o valer-se — ou, ainda, não é temerário dizer, o copiar, ou transliterar — da sofia das outras gentes” (Moreira, 2018, p. 8). Por muitos anos, a política interna do Japão não era apresentada à comunidade global, o que ajudou a fazer com que certos problemas de sua estrutura passassem incógnitas a não ser pelos poucos estudiosos estrangeiros que se debruçaram sobre o tema e a pleora de grandes mentes japonesas que se opuseram e ainda se opõe ao Código de Processo Penal e suas aplicações.

Hodiernamente, no entanto, poucas são as informações que não alcançam o público internacional. A globalização ajudou a divulgar as mazelas que afligem silenciosamente as diversas sociedades

mundiais, sendo os *videogames* parte importante nesse movimento de transformação.

Nesse viés, os jogos *Persona 5* e a trilogia *Phoenix Wright: Ace Attorney* podem ser considerados o epítome desse esforço para a exteriorização das crises invisíveis proporcionada pelas mídias de entretenimento. Ao abordar de forma densa e crítica, mas compreensível para o público jovem, o modelo processual japonês e suas consequências na sociedade, os *videogames* expõem sua relevância na transformação social e promovem um debate importantíssimo sobre a influência que o sistema processual adotado e os anseios gritantes da sociedade por justiça a qualquer custo tem na vida de cada indivíduo envolvido no processo legal, discussão essa que será de suma importância para definir os rumos do Direito nos próximos anos.

SISTEMA INQUISIDOR JAPONÊS: ORIGEM E O “SISTEMA DE REFÊNS”

O sistema judiciário japonês tem raízes no século XIX, quando o primeiro Código de Procedimento Penal (CPP) do país foi criado, inspirado no sistema de direito civil alemão (Ito, 2013, p. 1246). Assim como nos demais modelos inquisitórios, o sistema implantado no Japão não previa qualquer direito para o réu, que era visto como apenas um objeto do processo a ser analisado pelo juiz.

A primeira grande transformação no CPP japonês ocorreu em 1928. Na tentativa de humanizar o sistema jurídico nacional após a onda democrática do início do século XX, o Primeiro Ministro Hara Takashi (1856-1921) introduziu o sistema de júri no direito japonês.

⁵ Traduções não oficiais, mas respeitando ao máximo a ordem e significado dos ideogramas originais, bem como a forma como são conhecidos no ocidente.



Em estado inicial e deficitário pela tentativa súbita de humanizar a corte, o sistema de júri não afetou significativamente o *status quo*. Apesar do nome, o modelo consistia mais em um corpo de juízes assessores do que de fato em um júri como há hoje. Segundo Maruta Takashi:

O rascunho original do Ato de Júri que o Primeiro Ministro Hara propôs era altamente baseado no modelo anglo-americano, mas o rascunho foi moldado em algo completamente diferente no Conselho Privado (*Sumitsuin*). Os membros do Conselho, que consistiam em nacionalistas extremos e conservadores, resistiram fortemente ao plano original de Hara alegando que era inconstitucional e finalmente rejeitaram-no para proteger a autonomia e supremacia do juiz sobre o júri. (MARUTA, 2001, p.215).

O conceito original do sistema de júri a ser implementado nas cortes foi completamente deturpado. Muito da função do júri se restringia a emitir pareceres sobre perguntas específicas feitas pelo juiz, que muitas vezes o fazia por mera formalidade, pois a opinião dos membros da bancada pouco afetava a sua.

Apesar de todos os problemas, o sistema de júri permaneceu no ordenamento japonês até 1943. Dado o número de pessoas mobilizadas para a Segunda Guerra Mundial, algumas instituições presentes no judiciário japonês, como o júri, foram revogadas na metade do século XX devido ao contexto bélico (MARUTA, 2001, p. 218).

Após a derrota japonesa na guerra, o país passou por uma reestruturação legal completa. Uma nova constituição foi elaborada (a *Kenpo*), focando principalmente nas pautas jurídicas em voga mundialmente nesse período

pós Segunda Guerra: democracia e direitos humanos. De forma semelhante, o Código de Processo Penal nipônico passou a incluir em seu texto um rol de direitos para o réu e adotar certas práticas do *common law* americano. Esperava-se que o novo *Keisoho*, como era chamado o CPP do país, fosse o ponta pé necessário para a humanização do sistema judiciário nacional (ITO, 2013, p. 1247).

Todavia, a situação do Direito do país sofreu pouquíssima alteração. O sistema de júri não foi restaurado após a guerra, de modo que o centro das decisões, defesa e acusação ainda era o juiz. Em verdade, pode-se dizer que o cenário se tornou ainda mais centralizado, burocrático e elitizado. Os novos juízes a ocuparem os cargos passaram a ser selecionados a dedo entre aqueles que passaram no Exame da Ordem nos últimos dois anos (ITO, 2013, p. 1247). Esse seletivo grupo de jovens estudiosos do Direito eram então treinados e apartados gradativamente da sociedade civil, seja pelo alto salário atribuído ao cargo, seja pelo árduo trabalho de formação da mentalidade dos novos magistrados, que eram educados para se familiarizarem com o poder que advinha da profissão.

O modelo era excessivamente burocrático, corrupto⁶ e se distanciava muito do ideal de humanização do sistema legal japonês (Ito, 2013, p. 1247). Começa aí uma queda vertiginosa no número de vitórias em processos contra o Estado e no número de derrotas da promotoria nos casos criminais, ambos atingindo a marca de menos de 1%.

Em 2009, em uma tentativa desesperada de reverter os aspectos negativos do modelo em voga, o país introduz o sistema *Saiban-in*⁷. Semelhante, na teoria, ao sistema

⁶ Algumas seleções de juízes eram claramente tendenciosas. Em 1971, a turma seletora passou a recusar candidatos que tinham algum tipo de associação com grupos de ativismo judicial. Em 1998, a mera

participação em protestos civis contra atos jurídicos era motivo para recusa na seleção. (Hailey, 2002, p. 23)

⁷ *Saiban-in* significa “juiz leigo”. O Governo Japonês não disponibiliza tradução oficial de seus textos legais



de júris, o *Saiban-in* é um sistema que, nas palavras de Yanase Noburo:

Permite que o público em geral participe de julgamentos criminais, deliberando e tomando decisões com juízes profissionais sobre a culpa ou inocência dos réus, bem como sobre as sentenças. Nesse sistema, os crimes mais graves são julgados por um painel composto por três juízes profissionais e seis *saiban-ins*, escolhidos aleatoriamente entre aqueles com direito a voto para membros da Câmara dos Deputados (YANASE, 2016, p. 327).

O sistema *Saiban-in* passa uma impressão muito positiva, pois leva a crer que os vereditos deixaram de ser monocráticos e passaram a ser uma decisão tomada em conjunto com membros da sociedade, verdadeiros interessados. Ocorre que, na realidade, o juiz ainda possui a mesma influência e poder que possuía no século XX. Por participar da ponderação dos *saiban-ins*, o presidente da sessão pode facilmente induzir e manipular os votos do corpo deliberativo, de modo que, ao final, o veredito determinado em comum acordo dificilmente diverge do entendimento pessoal do juiz.

Se houve algum tipo de mudança significativa na distribuição de poder dentro dos tribunais, foi o crescimento exponencial do poder dos promotores nas investigações preliminares até o trânsito em julgado.

O *Keisoho*, além de todas as normas já apresentadas até então, trouxe consigo uma série de artigos referentes a atuação da polícia, do juiz e do promotor que ajudam a explicar como o processo legal japonês funciona nos dias de hoje.

Em seu art. 192 e 193, o Código de Processo Criminal japonês afirma:

Artigo 192: deve haver cooperação mútua e coordenação por parte dos promotores públicos e da Comissão Municipal de Segurança Pública e da polícia judicial a respeito da investigação.

Artigo 193: (1) um promotor público pode, dentro de sua jurisdição, fornecer instruções gerais à polícia judicial a respeito da investigação [...]

(2) um promotor público pode, dentro de sua jurisdição, também emitir quaisquer ordens gerais necessárias à polícia judicial para assegurar a cooperação com a investigação

(3) um promotor público pode, quando é necessário que um(a) promotor(a) investigue ele(a) mesmo(a) uma ofensa, emitir ordens para a polícia judicial e fazê-los ajudar na investigação

(4) no caso dos três parágrafos acima, a polícia judicial deve seguir as ordens e instruções do promotor público. (JAPÃO, 1948).

É permitido ao promotor, ainda, deter suspeitos exercendo a mesma autoridade policial. Aqui, a situação fica ainda mais sensível. O promotor não é obrigado a entregar o suspeito à polícia de pronto, podendo ficar com ele por 48h para, segundo o art. 204 do *Keisoho*, “achamento da causa justa” (Japão, 1948). Na prática, isso significa que um promotor pode restringir fisicamente um suspeito por 48h enquanto procura por provas substanciais que justifiquem o pedido de prisão para um juiz. Esse prazo ainda se estende por mais 24h se a prisão foi feita por policial e então encaminhado ao promotor público.

Após o primeiro contato, alegando as chamadas “causas inevitáveis” (*unavoidable circumstances*), um promotor pode pedir para o juiz um prazo de detenção de dez dias. Esse tempo pode ser renovado caso as

para o português, de modo que esta é uma tradução livre. Outra conversão possível poderia ser “assessor leigo”.



circunstâncias declaradas ainda persistam, totalizando um prazo máximo de restrição e detenção de 23 dias. A necessidade do aval de um juiz pode parecer uma força limitante a atuação demasiadamente rigorosa do promotor, mas o fato é que o pedido inicial de extensão de prazo é requisitado 85% das vezes e concedido 99,9% das vezes, enquanto o pedido secundário também é concedido na mesma proporção, totalizando, em média, um índice de 99,9% de casos em que um suspeito fica preso por 23 dias (FOOTE, 1991, p. 431), isso na fase pré processual.

Nesse período de 23 dias, o suspeito é interrogado, agredido verbal e fisicamente e pressionado pelo corpo policial e pela promotoria pública. O caso de Ishikawa Tomohiro se tornou emblemático nas discussões sobre o sistema judiciário japonês por trazer à tona como funciona o período de restrição. Esse tipo de tratamento faz parte da ideologia inquisitória que considerava a confissão “a rainha das provas”. Ao privar o indivíduo de seus direitos básicos por semanas a fio enquanto o agride e o aterroriza, busca-se obter uma confissão e facilitar o processo de condenação do indivíduo, de modo a manter os números elevadíssimos correspondentes às taxas de condenação no país. Só a taxa de confissões gira em torno de 93%.

Por fim, tem-se o momento do julgamento propriamente dito. Devido a uma cultura implícita de “presunção de culpa” existente no judiciário japonês, não é raro visualizar a promotoria e o juiz trabalhando em conjunto. Apesar de não dispor de um momento próprio para questionamento das testemunhas como a defensoria e a promotoria possuem, o juiz pode, a qualquer momento, interromper a declaração da testemunha para elucidar qualquer dúvida. Há, nesse caso, um ciclo vicioso consistente em um número alto de condenações que estimula o juiz a condenar cada vez mais para manter o índice elevado, como um sinal de efetividade.

Todo esse procedimento, que vai da apreensão ao julgamento e envolve a promotoria pública e sua íntima relação com o juiz e a polícia, recebe o nome de “sistema de reféns”, pois torna cativo o suspeito que entrega nas mãos da promotoria e do juiz seu destino. As implicações do sistema de reféns são muitas, principalmente para a defensoria e a promotoria. É nesse aspecto que os jogos de *videogame* vêm se destacando, apresentando de forma detalhada o impacto do modelo japonês na vida dos agentes do Direito.

PERSONA 5: OS JULGAMENTOS COMO UMA SÉRIE DE APOSTAS ALL-IN

Persona 5 é um JRPG – jogo de interpretação de papéis japonês – desenvolvido em conjunto pela Atlus e P Studio e lançado inicialmente em 15 de setembro de 2016.

O jogo conta a história de um grupo de estudantes que descobre que possuem o poder de manipular os desejos e opiniões das pessoas sob certas circunstâncias. Cientes disso, os jovens decidem utilizar tal poder para eliminar os desejos malignos e deturpados de adultos que não eram punidos pela lei. Ao destruírem a fonte psicológica dos atos criminosos de seus alvos, os *Phantom Thieves*, nome do grupo formado por esses estudantes especiais com objetivos em comum, geravam um súbito arrependimento no alvo da transformação, que, alguns dias, depois confessava seus crimes e era julgado de acordo com o direito nacional.

Muitas são as “vítimas” dos *Phantom Thieves* no decorrer do *game* e muitas são as problemáticas que surgem dos diálogos e situações vividas pelas personagens. Por ora, o foco será em um “vilão” específico e a crise nacional silenciosa revelada por suas ações.

Primeiramente, cabe esclarecer melhor como ocorre essa transformação de mentalidade, ou “mudança de coração” como o jogo classifica, das pessoas afetadas pelos poderes especiais dos protagonistas. Nem



todos os seres humanos podem ser alvos dessa drástica mudança de opinião, apenas aqueles que possuem um grande desejo negativo, desejo grande o suficiente para afetar a forma como esse indivíduo enxerga o mundo. Nesses casos, os vilões passam a enxergar pessoas e locais do mundo real de forma completamente deturpada em seus corações, ao mesmo tempo que o desejo maligno se torna tão grande e especial que toma forma “física” em seu psicológico. Caso esse desejo/objeto seja retirado de dentro de seu coração pelos *Phantom Thieves*, o alvo perde a vontade de continuar com seus crimes e se arrepende profundamente daqueles que já cometeu.

Para ficar mais claro, um exemplo: no *game*, um professor de vôlei do ensino médio chamado Kamoshida Suguru abusava sexualmente de suas alunas e fisicamente de seus alunos, tanto nos treinos quanto fora deles. Por ser um ex-campeão olímpico, poucos eram aqueles que tinham coragem de confrontá-lo e dentro da quadra ninguém ousava questioná-lo. Em seu coração ele enxergava a si mesmo como um rei, às alunas como suas rainhas e escravas sexuais e aos seus alunos como serviçais. A quadra, onde tinha poder absoluto no mundo real, em seu coração se tornou um castelo, enquanto seu desejo corrompido por continuar abusando de seus estudantes se materializou como a medalha olímpica que recebeu no auge de sua carreira, por ser o objeto que primeiro despertou sua arrogância há muitos anos.

Dito tudo isso, passemos à análise de um caso específico do jogo. Uma das membras dos *Phantom Thieves* é Níjima Makoto, irmã da competente promotora pública Níjima Sae. Nesse momento do jogo, Sae encabeça a investigação criminal do grupo de adolescentes, que é visto como criminosos por forçar confissões em membros da sociedade; isso sem saber que a própria irmã faz parte do grupo que ela tanto busca apreender.

Apesar da clara oposição aos *Phantom Thieves* representada por Sae, superficialmente

não havia nada singular em relação a ela, era apenas uma promotora pública normal exercendo sua função com primazia. Ocorre que, para a surpresa dos protagonistas e do jogador, Sae é a detentora de um “Palácio”, uma manifestação deturpada de um local da realidade em seu coração, semelhante ao castelo de Kamoshida. Tais “Palácios” só se manifestam para aqueles que possuem um desejo negativo a proteger, ou seja, a irmã de Makoto possuía uma vontade criminosa dentro de si.

Ao explorar o espaço mental da promotora, os *Phantom Thieves* descobrem algumas coisas relacionadas ao “Palácio”. A localidade real alvo de sua visão deturpada era o tribunal onde trabalhava todos os dias, que em seu coração era manifestada como um grande cassino. Nesse cassino, seus colegas advogados e promotores eram vistos como apostadores, a maioria malsucedidos, e ela mesma se enxergava como uma mulher bem vestida, dona do cassino e sua maior e mais bem-sucedida apostadora. Nesse viés, faz-se necessário uma análise minuciosa dessa ficção criada por Sae.

O cassino é a forma como Sae enxerga o tribunal de Tóquio, onde exerce sua profissão. Em primeira análise, poucas relações podem ser traçadas entre um local e outro, mas observando-se mais detalhadamente os aspectos que caracterizam ambos os ambientes como um “cassino” e um “tribunal”, os pontos em comuns começam a surgir.

Um cassino é um estabelecimento de apostas. Pessoas entram com pelo menos um objeto de valor e saem de lá com muito mais posses ou então mais vazios do que quando entraram, muitas vezes até zerados. O princípio básico de uma aposta é que os demais jogadores são seus oponentes e que todo o ganho de um jogador vem às custas das posses de outro. Não é incomum também que, para vencer e proteger seus bens, um jogador recorra a táticas questionáveis e trapaças. O



maior apostador do lugar, especialmente, dificilmente atingirá seu posto sem alguma estratégia alternativa, afinal, ninguém chega ao topo de um ranking contando apenas com a sorte. Mesmo que um não recorra a nenhum ardil e escale seu caminho ao topo contando apenas com a sorte e inteligência, dificilmente esses atributos serão suficientes para competir com os demais jogadores que certamente não são tão honestos.

Pois bem, analisando criticamente a estrutura das sessões da corte japonesa, percebe-se muitos pontos em comum com a realidade de um cassino. Na carreira de advogado e de promotor público, a reputação é o aspecto precípua de um bom profissional. É com uma boa reputação que um advogado capta mais clientes, enquanto uma alta taxa de vitórias no tribunal favorece o promotor por melhorar a imagem do sistema judiciário nacional e, conseqüentemente, a sua própria, como o herói que tira das ruas um grande número de criminosos. Apesar do valor que a reputação tem para ambos os polos, diariamente eles a colocam em risco nas sessões dos tribunais. Cada embate entre os representantes significa um risco e a vitória de um representa a queda da reputação do outro.

Em outra situação, a perda de reputação não deveria ser algo tão preocupante, pois todos os dias no mundo todo advogados vencem a promotoria e vice-versa, sem grandes impactos na vida das partes. Contudo, quando o índice de vitória da promotoria é de 99,9%, quando os juízes geralmente trabalham a seu favor, quando você tem 23 dias pra procurar evidências mínimas que suportem seu caso e pode recorrer a métodos brutais para forçar uma confissão, subitamente a derrota da promotoria se torna um fardo extremamente oneroso e a “aposta” no tribunal se torna um *all-in* pra acusação.

Uma derrota da defensoria não significa grandes perdas. É comum da profissão não ser bem-sucedido em todos os casos, principalmente quando as chances são

de nove pra um. Para a promotoria, entretanto, a primeira derrota pode muito bem representar o fim de uma carreira, já que denota uma “incompetência” gritante por parte do promotor ao mesmo tempo que põe em xeque a infalibilidade do Estado.

Por essa perspectiva, os estratagemas utilizados pelos jogadores do cassino se assemelham aos recursos que a promotoria possui para obter o veredito favorável: restrição por 23 dias, o comando da polícia, violência física, assédio verbal, pressão psicológica, auxílio do juiz, entre tantos outros. Assim, com essa informação preliminar e uma pequena inferência, é possível determinar um ponto chave da carreira de Nijima Sae: se ela é a maior apostadora, certamente é também a que mais abusou dos mecanismos hediondos da justiça japonesa para vencer seus casos.

Evidência complementar do abuso dos mecanismos da justiça japonesa são os diversos diálogos em que ela ressalta querer enfrentar os *Phantom Thieves* de forma “limpa”, mesmo que durante o confronto ela utilize de uma trapaça. Na ocasião, o jogador participa de uma aposta em que tem que escolher a cor em que a bola cairá na roleta. Contudo, independentemente da cor escolhida pelo jogador, há uma placa de vidro acima da casa que traria a vitória para os protagonistas, de modo que a bola sempre cairá em um espaço favorável à vilã. (FIGURA 1).



Figura 1. Sae trapaceando durante a luta.

Fonte: Atlus, 2016.



Sae representa uma das vítimas do sistema, forçada a sujar suas mãos para manter o emprego que sustenta tanto ela quanto sua irmã, visto que são órfãs. Apesar de superficialmente o sistema de reféns favorecer a promotoria, não existe vencedores em um modelo que incentiva a corrupção, tortura e a prisão de inocentes.

Após ser derrotada pelos heróis, Sae decide sair da promotoria pública e se tornar uma advogada, trajetória semelhante ao de Gohara Nobuo⁸, proeminente figura na luta pela transformação do direito japonês. Como ele, muitos outros promotores abandonam a profissão por não conseguirem lidar com os problemas estruturais da função ou após perderem um caso e serem vistos como um fracasso.

Persona 5 é um marco na indústria do entretenimento por apresentar diversas críticas a sociedade japonesa e conseguir divulgar as falhas basilares do sistema jurídico japonês para o público jovem ocidental e oriental. A escolha por divulgar esse tipo de crítica entre os jovens não é coincidência, dado o papel proeminente que a nova geração tem e terá na luta pela democracia e direitos humanos internacionalmente. Nesse sentido, a arte e o entretenimento são as maiores apostas para a transformação social que há de ocorrer nos próximos anos.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY E A PRESSÃO DOS INVICTOS

A primeira trilogia de jogos Phoenix Wright: Ace Attorney é uma série de visual novels desenvolvida pela Capcom composta pelos jogos Phoenix Wright: Ace Attorney, Phoenix

Wright: Ace Attorney – Justice for All e Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations. O primeiro jogo foi lançado em 12 de outubro de 2001, o segundo em 18 de outubro de 2002 e o terceiro em 23 de janeiro de 2004.

A premissa de todos os jogos é fundamentalmente a mesma e é bem simplista. O jogador controla a personagem Phoenix Wright, um advogado extremamente competente que deve lutar com unhas e dentes para defender seus clientes. Para isso, deve questionar testemunhas, apontar contradições, investigar, coletar evidências e apresentá-las na hora certa para convencer o juiz e provar a inocência do réu, tudo isso enquanto tem que lidar com promotores experientes tão competentes quanto que farão de tudo para colocar suspeito na cadeia.

Apesar de se passar em um país desconhecido e as localidades mencionadas serem todas fictícias, é clarividente que o sistema processual penal utilizado na franquia é o modelo inquisitório utilizado no Japão, dada suas semelhanças com o emblemático Direito nipônico e o fato do ancestral do protagonista também ter sido um advogado no período feudal do país.

O jogo tem um estilo cartum, cheio de piadas simples e reações extravagantes. Justamente por isso, os jogadores geralmente não levam a sério os julgamentos que ocorrem no game, acreditando que aspectos mostrados no game, como a leniência do magistrado com os erros da acusação e o esforço hercúleo que o advogado tem que fazer para provar a inocência de seu cliente enquanto o polo oposto convence o juiz com evidências deficitárias, são caricaturas lúdicas para

⁸ Ex-promotor que abandonou a função e hoje é advogado e professor na Universidade de Tóquio. Escreveu um livro sobre o emblemático caso de Carlos Ghosn, em que relata, entre outras coisas, as

experiências do empresário nas mãos da justiça japonesa e como o caso foi levantado em cima de alegações fracas.



chamar a atenção das crianças e adolescentes. Entretanto, o que para o consumidor do extremo oposto do globo possa parecer “exageros” voltados para o público infantil, mascaram a bruta realidade encarada por advogados, promotores e todos os demais envolvidos no sistema judiciário japonês diariamente.

Um dos aspectos mais notáveis das personagens que ocupam o assento dos réus nos jogos da franquia é a forma como todos eles se sentem culpados pelos crimes de que são acusados, mesmo não tendo os cometido. O que a princípio se assemelha ao exagero cômico típico de um jogo infantil, ao ser observado com frequência em todos os acusados se torna um alerta para a maneira como os réus são tratados no país.

Casos como o de Onikoroshi⁹, Ishikawa Tomohiro e tantos outros expõem como a cultura da confissão no Japão utiliza-se de inocentes para manter os índices de condenação tão próximos do 100%. Em Phoenix Wright, a maioria dos casos começa com uma confissão do réu, que, mesmo sendo inocente, cede a pressão da polícia e da promotoria que possuem acesso exclusivo ao suspeito durante os 23 dias de restrição provisória, sem contato com advogado. O motivo disso é que o ponto principal da prisão não é livrar a sociedade de um criminoso, mas fazer do suspeito um exemplo para que casos semelhantes não se repitam. Para isso, uma confissão de um inocente é tão eficiente quanto a do culpado.

⁹ Hacker que invadia o computador de outras pessoas e postava ameaças terroristas em fóruns virtuais. Antes de capturarem o verdadeiro culpado, a polícia prendeu quatro suspeitos que inicialmente se declaravam inocentes, mas que ao final de duas semanas sempre confessavam os crimes. O caso ganhou repercussão nacional, pois Onikoroshi enganou os policiais por meses antes de ser preso e revelou a cultura da confissão

O Japão, como muitos de seus vizinhos, segue uma filosofia comunitária, onde o todo é muito mais importante que o individual. Para John Rawls, uma sociedade deve ser complacente com as demais comunidades e promover o bem comum e a justiça internamente, assim como estipular uma hierarquia consultiva (Rawls, 1999, p. 59-64). Essa é também a ideologia geral que baseia o pensamento confucionista que, por sua vez, fundamenta o pensamento oriental. Um dos maiores expoentes dessa filosofia é o Dokkodo, código de conduta elaborado por Musashi Miyamoto em 1645. Composto por 21 preceitos, os 4 primeiros resumem os demais e norteiam o pensamento de algumas sociedades orientais até hoje:

Dokkodo

1. Aceite as coisas como elas são
2. Não busque prazer em benefício próprio
3. Em nenhuma circunstância dependa de uma emoção parcial
4. Pense pouco de si mesmo e profundamente do mundo

[...] (MUSASHI, 2012, p. 32)

Por essa perspectiva, o indivíduo tem pouco valor singular e o seu sacrifício para o bem maior da sociedade é algo a ser abraçado de bom grado. Tal mentalidade é transmitida desde a infância, de modo que a pressão agressiva exercida pelos promotores na fase pré-processual não encontra dificuldades em dobrar a fragilizada mente de um suspeito encarcerado por três semanas. O lema “alguém

para todo o país ao chamar a atenção para o fato de quatro pessoas inocentes terem admitido serem o verdadeiro Onikoroshi em um curto espaço de tempo, inferindo que estes foram pressionados a confessar para passar a impressão de que a polícia foi eficiente em solucionar o caso rapidamente.



deve pagar pelo crime para deter criminosos futuros” é uma regra velada que sutilmente os japoneses são levados a internalizar. (FIGURA 2).



Figura 2: Larry Butz, um dos clientes de Phoenix, se declara culpado mesmo sabendo que não cometeu nenhum crime. Fonte: Capcom, 2014.

Outro ponto chave do jogo é como ele expõe a figura dos promotores. Durante sua carreira, Phoenix se vê argumentando com um número estranhamente alto de “*ace prosecutors*”, promotores experientes e invictos em suas longas carreiras.

À primeira vista, isso pode parecer uma hipérbole do game para sempre colocar oponentes poderosos para o protagonista, mas a verdade é que promotores invictos no sistema judiciário japonês não é algo raro de se observar. Gohara Nobuo, afirmou em conferência para a The Foreign Correspondents’ Club of Japan que “os juízes e autoridades tendem a confiar nos promotores, o que leva a taxa de condenação de mais de 99,9%” (FCCJ, 2021) expondo a facilidade que a promotoria pública tem em convencer os magistrados da culpa dos réus.

Essa confiança dos juízes se manifesta de forma clara na leniência que eles tendem a mostrar com a acusação. No jogo, não são raros os momentos em que a promotoria desmonta a argumentação da defesa, baseada na autópsia, ao simplesmente declarar que “o relatório da autópsia está desatualizado”, entregando um novo documento durante a sessão que é prontamente aceita pelo juiz sem

mais questionamentos. Não só isso, como as extensões de prazo na fase pré-processual e as postergações cirúrgicas do julgamento que ocorrem a pedido da promotoria também representam todo o zelo que o sistema judiciário tem para com a promotoria pública.

Felizmente, no jogo, apesar de todas as tentativas da promotoria, o herói da franquia sempre termina conseguindo o veredito de inocência, para desespero da acusação. Literalmente “desespero”, pois é essa a reação de todos os promotores enfrentados por Phoenix após perder um caso pela primeira vez.

Justamente pela promotoria ter acesso a diversas vantagens durante o processo é que o peso de uma derrota na corte tem um significado tão duro. A pressão sobre os profissionais da promotoria é grande, de modo que a primeira derrota geralmente determina o fim de sua carreira por incompetência e serviço desleixado. É exatamente por isso que Phoenix se depara com tantos promotores invictos ao longo de sua jornada, pois aqueles que possuíam o histórico manchado raramente voltavam para uma nova tentativa.

Gohara Nobuo apresenta esse fato como um dos motivos para o seu afastamento da carreira de promotor, enquanto Stephen Givens questiona, em entrevista para a BBC, a solidez das acusações contra Carlos Ghosn, caso emblemático que baseou grande parte do ativismo judicial de Gohara nos últimos anos. Tais pontos são interessantes de se considerar, pois faz questionar o destino dos promotores ao perder o caso de Ghosn ou pior: que tipo de recurso hediondo utilizarão para conseguir o veredito favorável?

Phoenix Wright: Ace Attorney, mesmo 20 anos depois de seu lançamento continua sendo um dos retratos mais fidedignos da realidade dos tribunais japoneses, ao mesmo tempo que encarna um pedido silencioso de socorro vindo dos diversos advogados, promotores e réus que diariamente tem que



lidar com a pressão de uma sociedade pouco preocupada com seus indivíduos. Com seu jeito caricaturado e personagens carismáticos, a franquia consegue cativar os jogadores e fazê-los simpatizar com as personagens, o que torna os jogos tão únicos na representação do sofrimento dessa classe de trabalhadores que operam com o Direito.

A forma como os games apresentam cada personagem como um ser humano único, dotado de sentimentos, anseios e sonhos além das portas do tribunal é uma contraposição direta aos mais de 100 anos de história do sistema legal japonês, em que, por muito tempo, os réus nem eram considerados humanos para todos os efeitos e ainda hoje não são protegidos como indivíduos, necessitando de buscar a aceitação do corpo coletivo ao se tornar um mártir pelo bem do sistema jurídico. Phoenix Wright mostra como o Direito japonês é cego para determinar quem é culpado e quem é inocente. Tudo o que eles podem fazer é ter a certeza de que, ao final do julgamento, o réu saia de lá declarado “culpado”.

CONCLUSÃO

Não é recente o uso do entretenimento para transmitir críticas e questionamentos sociais, mas a feliz coincidência da explosão dos videogames com o advento da globalização permitiu que esses tópicos se expandissem para além das fronteiras nacionais, alcançando outros continentes e um público que de outra maneira jamais teria contato com tais tópicos.

Nesse sentido, tanto Persona 5 quanto Phoenix Wright: Ace Attorney são grandes representantes dessa nova forma de crítica e comunicação, ao transmitir para o hemisfério ocidental as problemáticas que afetam gravemente o Japão e demais países do leste asiático. A popularização do “sistema de reféns” e as críticas relacionadas a ele não poderiam vir em momento mais oportuno, visto que o anseio popular em diversos países

americanos, principalmente no Brasil, por justiça e o clamor por mais condenações abre brechas perigosas para a adoção de um sistema semelhante ao japonês em um futuro próximo.

De forma brilhante, ambos os games focam em transmitir sua mensagem não para os estudiosos, profissionais do direito, políticos ou semelhantes. Afinal, para estes, há muitas outras fontes mais densas que abordam o assunto, além do fato de ser um problema ainda muito distante para os países do continente europeu e americano. Seu público-alvo são os jovens, que tem uma vida inteira de luta e trabalho em prol dos direitos humanos e da democracia e são os verdadeiros agentes da mudança dessa geração. São eles que muito provavelmente terão que lidar com as possíveis consequências da popularização do sistema fora do Japão e, portanto, são eles também que devem, desde já, se prepararem para lutar e questionar o modelo de Direito que é introduzido em suas nações. Persona 5 e a trilogia Phoenix Wright marcam e reforçam a chegada de uma nova era em que o entretenimento audiovisual interativo deixa de conter o aspecto meramente lúdico para ser uma força mobilizadora e transformadora.

REFERÊNCIAS

DAMASKA, Mirjan. Evidentiary Barriers to Conviction and Two Models of Criminal Procedure: A Comparative Study. **University of Pennsylvania Law Review**, Pensilvânia, ano 1973, v. 121, ed. 3, p. 506, 1973. Disponível em: https://scholarship.law.upenn.edu/penn_law_review/vol121/iss3/10/. Acesso em: 13 maio 2022.

FOOTE, Daniel H. Confessions and the right to silence in Japan. **Georgia Journal of International and Comparative Law**, Atenas, ano 1991, v. 21, n. 3, p. 415-488.



FCCJ, **Former legislative secretary of Isshu Sugawara and Nobuo Gohara, Lawyer.**

Produção: 日本外国特派員協会 オフィシャルサイト FCCJchannel. Japão: The Foreign Correspondents' Club of Japan | FCCJ, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N7HgC1gsc-g>. Acesso em: 12 maio 2022.

HAILEY, John Owen. **LAW IN JAPAN: AT THE TURNING POINT**, 2002, Seattle, Washington. **The Japanese Judiciary: Maintaining Integrity, Autonomy and the Public Trust** [...]. [S. l.: s. n.], 2002. 30 p.

HIRANO, Ryuichi. Genkō keijisoshō no shindan [Diagnosis of Current Criminal Procedure]. **Dandō Shigemitsu Hakushi Koki Shukuga Ronbunshū [Collection Of Works To Commemorate The Seventieth Birthday Of Dr. Shigemitsu Dando]**, [s. l.], ano 1989, p. 407

ITO, Kazuko. Wrongful Convictions and Recent Criminal Justice Reform in Japan. **University of Cincinnati Law Review**, Cincinnati, ano 2013, v. 80, n. 10, ed. 4, p. 1245-1275, 2013. Disponível em: <https://scholarship.law.uc.edu/uclr/vol80/iss4/10>. Acesso em: 13 maio 2022.

JAPÃO. Criminal Procedure Act, de 10 de julho de 1948. **Lei: Code of Criminal Procedure**. Tóquio, p. 1-167. Disponível em: <http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?id=3364&vm=02&re=02>. Acesso em: 12 maio 2022.

MARUTA, Takashi. The criminal jury system in Imperial Japan and the contemporary argument for its reintroduction. **Revue internationale de droit pénal**, [s. l.], ano 2001, v. 72, ed. 1, p. 215-224, 2001. DOI 10.3917/ridp.721.0215. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-internationale-de-droit-penal-2001-1-page-215.htm>. Acesso em: 13 maio 2022.

MOREIRA, Paulo. O Direito Ao Silêncio e o Elevado Índice De Condenação Na Justiça Criminal Japonesa. **Unisanta Law And Social Science**, São Paulo, ano 2018, v. 7, p. 78-98, 2018.

MUSASHI, Miyamoto. **The Book of Five Rings**. 2. ed. Boulder, Colorado: Shambhala Publications, 2012. 121 p.

O QUE É O 'SISTEMA DE REFÊNS' DA JUSTIÇA DO JAPÃO E POR QUE CARLOS GHOSN O CRITICA. Tóquio, 31 dez. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-1-50958927>. Acesso em: 13 maio 2022.

PERSONA 5. Tóquio, Japão: Atlus, 2016. 1 jogo eletrônico.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY. Osaka, Japão: Capcom, 2014. 1 jogo eletrônico.

RAWLS, John. **O Direito dos Povos**. 2. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2019. 280 p.

YANASE, Noburo. Deliberative Democracy and the Japanese Saiban-in (Lay Judge) Trial System. **Asian Journal of Law and Society**, Japão, ano 2016, v. 3, p. 327-349, 11 ago. 2016.

Como citar este artigo:

SILVA, João Gabriel dos Santos. De Persona 5 a Phoenix Wright: Um Retrato Mórbido do Sistema Inquisitório Japonês. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.4, n.7, jan.jun. 2022. p. 38-51.