



IV Encontro de Pesquisa PUC-SP/TIDD 2011

Final Fantasy VII - do jogo ao livro

Autor: Ernane Guimarães Neto (alegorista@gmail.com)

Orientador: Luís Carlos Petry

Linha de pesquisa: design digital e inteligência coletiva

O resumo a seguir apresenta o percurso de uma pesquisa de mestrado. As mudanças de objetivo e as diferentes estratégias adotadas ajudam a revelar o jogo dialógico desempenhado pelo pesquisador nas relações entre a motivação inicial, os obstáculos metodológicos, a influência do orientador e da banca de qualificação, as descobertas bibliográficas e a recepção dos textos publicados¹. Não se almeja portanto meramente fazer a cronologia de uma pesquisa que chega a seus estágios finais, mas mostrar como diferentes caminhos levaram ao produto que ora se apresenta.

¹ A imagem do jogo como forma de compreensão do ato criativo é o tema central da tese *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*, de Arlete Petry, um dos atores do percurso aqui descrito.

1. O jogo eletrônico como subversor de campos semânticos

Buscou-se como objeto de estudo um produto cultural de impacto, portanto relevante para a formação do imaginário. O escolhido foi o jogo eletrônico *Final Fantasy VII*, título que vendeu cerca de 10 milhões de unidades (sem contar as cópias piratas) e é considerado um dos melhores *role-playing games* de todos os tempos.

Uma característica notável desse jogo é a frequência e a mistura de citações da cultura geral, ressignificadas em seu universo próprio. Temos a poderosa Shiva como uma mulher azulada, um Heidegger que não é filósofo e um vilão com o cabalístico nome Sephiroth.

Poder-se-ia dizer que a série *Final Fantasy* é “subversiva” no uso de certos nomes. Afinal, o uso é suficiente próximo da convenção para ser tomado como citação, mas frequentemente não corresponde a elementos básicos do campo semântico citado. O Shiva da mitologia hindu é do sexo masculino; Heidegger, por ser um sobrenome incomum, passa por ironia quando é aplicado a um vilanete atrapalhado; Sephiroth não é um nome de gente, é um conceito iniciático da cabala.

Esse uso da ressignificação evidentemente não é exclusivo deste jogo. Toda citação, toda tradução interssemiótica, toda referência é incompleta. Mas tomar esse jogo como documento seria importante não só porque é relevante fazer a exegese de produtos culturais influentes em seu período histórico, mas também porque ainda é recente a análise da forma específica de comunicar dos jogos eletrônicos.

O jogador passa mais tempo diante de *Final Fantasy VII* do que diante de um filme; a interatividade também muda a relação do leitor com o texto. A pesquisa

consequentemente concentrou-se na fundamentação da questão da especificidade do jogo como forma narrativa. Embora um experimento comportamental com jogadores pudesse parecer um caminho para a compreensão da “subversão semântica” operada pelo jogo, sua elaboração dependeria do exame teórico mais detalhado do qual se ocupou esta pesquisa. A proposta poderia ser retomada com mais solidez em um projeto posterior.

2. A versão de mundo de *Final Fantasy VII*

Autores como James Paul Gee² e Marie-Laure Ryan³ ajudaram a refinar a compreensão de como o jogador interage com o texto.

Ryan classificaria a interatividade de *Final Fantasy VII* como interna e ontológica: o jogador participa da história como personagem e é capaz de alterar o roteiro com sua interação.

James Paul Gee discute como o jogador “adquire” vocabulário pela exposição demorada a palavras do jogo, o que é diferente do aprendizado mediado por manuais ou professores. Ainda pelo modelo de Gee, as pessoas circulam entre “domínios semióticos”, isto é, sabem que cada área do conhecimento e da cultura tem seu vocabulário e tentam relacionar o conhecimento prévio de outros domínios semióticos (por exemplo, a Mitologia e a História da Filosofia) às palavras

2 Em “Learning in Semiotic Domains - A Social and Situated Account”.

3 Em “Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media”.

encontradas num novo domínio (por exemplo, os jogos eletrônicos).

Até que ponto o “domínio semiótico” reproduzido por *Final Fantasy VII* está em desacordo com as convenções culturais? Para responder a essa pergunta, seria necessária uma análise que permitisse atribuir um “valor de verdade” a cada correspondência entre nome do jogo e convenção. A determinação de critérios para um tal levantamento seria factível, mas arbitrária.

No entanto, não foi somente por conta da dificuldade metodológica que a questão da “subversão semântica” perdeu sua centralidade na pesquisa. A todo momento, a comparação com outras formas narrativas pede uma abordagem da especificidade do jogo como meio.

Como diria o filósofo estadunidense Nelson Goodman, há formas de construir o mundo. As artes “subvertem” as convenções para construir seu próprio mundo, que tem uma função diferente do mundo como construído pelas ciências ou pela Filosofia. Portanto, a alternância entre os nomes como aparecem nos livros de História ou na ficção não é meramente a circulação entre “domínios semióticos”; para Goodman, trata-se de diferentes versões de mundo.

As diferentes versões do mundo são reconhecidas como válidas ou não segundo sua função. A Física “funciona” se suas fórmulas são de fato utilizadas para prever o movimento dos objetos; a Medicina funciona quando é usada para curar.

O jogo funciona se é divertido para quem joga; mas certos jogos, e *Final Fantasy VII* é um deles, possuem também uma clara função narrativa. Independentemente do reconhecimento desse produto cultural como “artístico” ou não, cabe portanto pensar como se dá a narrativa no jogo eletrônico.

3. Do jogo ao livro

Walter Benjamin, com seu “O narrador”, é frequentemente invocado para explicar o que a narrativa lúdica tem de especial: seja na contação de histórias, seja no jogo, supõe-se uma interação entre narrador e ouvinte (ou “entre sistema e jogadores”). Nessa interação, o ouvinte testa sua experiência, as imagens e situações ganham concretude.

O que não pode ser negligenciado, neste caso, é uma distinção entre usos possíveis dessa experiência. Se abordarmos a questão pelo viés de Nelson Goodman, podem-se buscar pelo jogo uma função lúdica, uma função didática, uma função artística, entre outras possibilidades.

Benjamin defende a narrativa oral em oposição ao romance psicológico. Diz que o narrador tem a pretensão de dar uma moral à história, ensinar, enquanto o romance psicológico apresenta-se como fato, como realidade que não é (e, tal qual a experiência do real, apresenta-se desordenado, sem a pretensão de chegar a uma conclusão ou verdade). Nesse sentido, a narrativa oral parece aproximar-se mais da alegoria, que ele defende em *Origem do drama barroco alemão*, do que o romance psicológico.

É portanto compreensível que o jogo, se tem a pretensão de dizer algo pela própria estrutura de sua narrativa, limite as possibilidades do jogador no que concerne ao enredo. Parece ser esse o caso com *Final Fantasy VII*, cuja estrutura narrativa básica não se altera com as escolhas do jogador e fez dele um dos enredos mais

comentados da história dos jogos eletrônicos⁴.

Mas *Final Fantasy VII*, jogo de 1997, não é mais novidade. Novas tecnologias proporcionam novas formas de narrar, lembra-nos Marshall McLuhan. Esse pensador aponta a importância de pensar e aproveitar a potencialidade específica dos novos meios, mais do que meramente replicar neles velhos esquemas.

A tecnologia narrativa do presente é o livro eletrônico. A interatividade, proporcionada pela computação e facilitada por tecnologias como a tela sensível ao toque, pode trazer algo daquela riqueza de experiência da narrativa oral e do videogame ao livro.

Assim a presente pesquisa chega à proposta de converter *Final Fantasy VII* em livro eletrônico: um texto em prosa, mas que contemple as reviravoltas que deram fama ao jogo e a possibilidade de interação efetiva (como a personalização de nomes e a tomada de decisões). Uma plataforma que permita uma navegação mais livre, mas que possibilite a referência em capítulos.

A feitura do livro, em estágio final de desenvolvimento, tem ajudado a reunir elementos para uma discussão mais profunda das especificidades narrativas do jogo e do livro eletrônico, que serão apresentados na dissertação final da pesquisa.

4 A separação visual, funcional e semântica entre os momentos de jogabilidade e leitura “passiva” do jogo é discutida com mais vagar em “A versão de mundo de *Final Fantasy VII*”, disponível em www.feevale.br/gamepad2011.

Bibliografia

Benjamin, Walter - “O narrador”. In *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985 .

Benjamin, Walter - *Origem do drama barroco alemão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

Gee, James Paul - “Learning in Semiotic Domains - A Social and Situated Account”. In D. Schalert, C. Fairbanks, J. Worthy, B. Maloch, & J. Hoffman, Eds., *The 51st yearbook of the National Reading Conference*. Oak Creek, WI: NRC, 2002, pp. 23-32.

Goodman, Nelson - *Ways of worldmaking*. Indianapolis: Hackett, 1998.

Guimarães Neto, Ernane. “A versão de mundo de *Final Fantasy VII*”. In *GamePad: level 4*. Novo Hamburgo: Feevale, 2011.

McLuhan, Marshall - “Visão, som e fúria”. In *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978, págs. 141-154.

Petry, Arlete dos Santos - *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.

Ryan, Marie-Laure - “Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media”. In *Game Studies*, 1, vol. 1, 2001.