

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

NARRATIVA E LUDUS EM FINAL FANTASY

Cleo Leiva Soares¹, Newton de Castro Pontes²

Resumo

O presente projeto pretende identificar e analisar, dentro de uma concepção simultaneamente estética e histórica, o surgimento e evolução de mecanismos narrativos presentes na série *Final Fantasy* (tendo como recorte as obras lançadas entre 1987-2000), especialmente mecanismos adaptados a partir da literatura escrita e transformados pelas funções lúdicas que assumem nos jogos. A pesquisa se baseia principalmente nos estudos de Johan Huizinga e de Roger Caillois sobre o jogo como elemento da cultura e o caráter estético do jogo, nos estudos de Mikhail Bakhtin sobre estética literária, nos estudos de Tzvetan Todorov sobre estruturas narrativas e ainda em outros estudos sobre aspectos estéticos, linguísticos, lúdicos e culturais dos *videogames* (por exemplo, os estudos de Daniel Floyd sobre animação em jogos ou de Clyde Mandelin sobre questões culturais e linguísticas na localização/tradução de jogos).

Palavras-chave: Jogo. *Videogames*. *Final Fantasy*. Gêneros do discurso.

1. Introdução

Em *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura, Johan Huizinga (2019, p. xxiii) considerou que as definições anteriores de nossa espécie (*homo sapiens*, *homo faber*) foram insuficientes para dar conta da atividade humana: o *saber* refletia o otimismo científico iluminista no século XVIII e seu culto da razão; já sua correção moderna, o *fabrico de objetos*, seria também insuficiente por descrever grande quantidade de espécies animais. Acima de tudo, ambas as definições acabaram por delimitar uma atividade humana mecânica, esvaziada, ao ignorar a sua principal força propulsora: o seu aspecto lúdico. A cultura, atributo profundamente humano, é não só um saber ou um fazer dentro do mundo, mas também um modo de jogar/brincar com ele – esse traço embasaria a óbvia existência de elementos da cultura que não estão voltados apenas para a sobrevivência e que não parecem ter uma finalidade prática, mas que ainda assim são essenciais para a formação e manutenção de nossas sociedades. O jogo não seria apenas uma das atividades presentes na cultura, mas sim um elemento ubíquo, que propulsionaria a cultura como um todo e que estaria presente nas competições, nas artes, nas representações rituais, nas festividades, na ciência, no direito e até mesmo na guerra. Consequentemente, a

1 Universidade Regional do Cariri, email: cleo.leiva@urca.br

2 Universidade Regional do Cariri, email: newton.pontes@urca.br

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: “CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES”

sugestão de Huizinga seria a de pensarmos a espécie humana não só como *sapiens e faber*, mas também como *homo ludens*.

O presente projeto de pesquisa parte dessa confluência para levantar uma questão: em objetos da cultura que sejam claramente identificados como jogos e que contenham elementos distintamente poéticos/literários, como aqueles elementos em comum (ritmo, harmonia, tensão, equilíbrio etc.) atuam simultaneamente nas duas esferas? Ou, mais ainda, como elementos lúdicos podem ser convertidos em elementos composicionais e arquitetônicos da poesia e vice-versa? Para isso, delimitamos nossa pesquisa aos *videogames*, e mais especificamente a um gênero de jogo, os *role playing games* (RPGs) dirigidos a um único jogador. Por meio dessa escolha, pretendemos discutir jogos em que o elemento verbal, narrativo, se sobressai na comparação com outros gêneros, tornando-se uma das principais forças motivadoras – o jogo conta uma história; joga-se para ver e ler o desenvolvimento dessa história, que se torna a motivação da própria tensão agonística. Os elementos lúdicos, visuais e verbais são enlaçados em uma função narrativa, central, que os organiza. Dentre as várias obras possíveis, buscamos selecionar alguma série de jogos em que se percebesse, ao longo do tempo, a evolução simultânea de mecanismos lúdicos e narrativos, em que se percebesse as várias transformações deles como componentes de construção dos enredos – o que nos levou a *Final Fantasy*, com o recorte dos nove jogos principais da série lançados entre 1987 (o seu início) e 2000 (quando foi lançado o último jogo com o envolvimento criativo direto de seu criador e usual diretor/produtor/escritor, Hironobu Sakaguchi).

Quanto aos aspectos lúdicos e seu potencial de produzir uma dimensão estética, recorreremos principalmente ao modo como Huizinga (2019, p. 16) identifica no jogo dois aspectos fundamentais: “uma luta *por* alguma coisa e uma representação *de* alguma coisa”. O que significa que o jogo pode possuir, simultaneamente, um aspecto agonístico e mimético. Tal concepção é complementada por Roger Caillois (2017), que, em *Os jogos e os homens*, denominou quatro papéis principais que o jogo pode assumir: a competição (*Agon*), o acaso (*Alea*), a representação (*Mimicry*) ou a vertigem (*Ilinx*), com um ou mais de um sendo predominantes em cada tipo de jogo. No caso de *Final Fantasy* e do RPG eletrônico como gênero, consideramos que os três primeiros estão no centro: há uma luta agonística contra vários inimigos, cujo sucesso ou derrota depende parcialmente de elementos aleatórios, e que visa representar uma história. Pretendemos, então, compreender como a capacidade mimética (*Mimicry*) se coaduna com *Alea* e *Agon* de modo que o efeito de sentido do jogo não poderia ser produzido sem a atuação das três.

Compreendido o jogo como gênero lúdico, mas também narrativo, pretendemos recorrer aos estudos de Tzvetan Todorov (2006) sobre análise estrutural da narrativa. Entretanto, para não limitarmos nossa discussão a um aspecto puramente estrutural, associaremos tais estudos ao conceito bakhtiniano de *gênero*, uma vez que estamos tentando compreender o desenvolvimento dos mecanismos narrativos e lúdicos de *Final Fantasy* como

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

algo associado à evolução do próprio RPG eletrônico como gênero lúdico-poético e sua relação com a cultura (com o avanço da globalização e da era digital) nos anos 1980 e 1990. Entendemos que tal concepção não deve ser rígida, mas sim formulada em termos históricos, ou seja, que não tome os gêneros por um viés idealista que os considere como construções abstratas anteriores à realidade, mas sim como produtos de certas relações discursivas que estão dialogicamente relacionadas ao domínio da cultura como um todo. Ademais, também não se deve abordar o gênero de um ponto de vista estritamente composicional, isto é, como organização verbal (em seu lado literário) e de mecanismos de interação (em seu lado lúdico); cremos que os gêneros são, para além disso, formas arquitetônicas que organizam valores humanos, de modo que diferentes gêneros expressam diferentes relações com a realidade ou pontos de vista em relação ao mundo. Tomamos, então, como base da noção de gênero, a teorização feita por Mikhail Bakhtin no ensaio "Os gêneros do discurso". Para Bakhtin, o uso da linguagem é o que caracteriza primordialmente a atividade humana. A linguagem, por sua vez, é composta de enunciados concretos e únicos, sendo que cada um deles reflete as condições específicas de seu surgimento e a sua finalidade única por meio de seu conteúdo, de seu estilo de linguagem e por sua estrutura composicional. Ora, embora cada enunciado seja único, em certos campos de utilização da língua (determinados por contextos concretos, os quais são definidos por relações sociais, ideológicas, artísticas, políticas, religiosas etc.) se elaboram tipos estáveis de enunciados; tais tipos são, justamente, aquilo que Bakhtin denomina gêneros do discurso.

Consideramos que as diferenças entre os gêneros não estão limitadas à organização da massa verbal. Nos capítulos introdutórios da obra *O Teatro Épico*, Anatol Rosenfeld, considerando os traços estilísticos fundamentais dos gêneros literários, notou que a diferença essencial entre eles se dava por causa das variadas posições que a consciência pode assumir diante dos conflitos do mundo ficcional. Assim, a Épica se definiria a partir da distância temporal entre o autor (ou seja, o *eu* que se percebe na obra) e os eventos, permitindo-lhe tratar deles como fenômenos concluídos e já avaliados pelo seu ponto de vista atual; a Dramática, por outro lado, situaria tudo no presente, objetivando o conflito em seu devir sem que haja uma posição segura, estável em relação a ele; por último, a Lírica "tende a ser a plasmação imediata das vivências intensas de um Eu no encontro com o mundo, sem que se interponham eventos distendidos no tempo (como na Épica e na Dramática)" (Rosenfeld, 2006, p. 22). Consequentemente, as relações de tempo e de espaço, assim como a objetivação das personagens e de seus atos, seriam profundamente alteradas entre um gênero e outro: afinal, tempo, espaço, personagens e ações não existiriam como coisas em si, mas como coisas dadas por uma consciência cuja posição definiria o caráter de cada elemento ficcional. Para dar conta dessas relações entre tempo, espaço, personagens e enredo na narrativa, recorreremos, novamente, a Bakhtin, dessa vez ao seu conceito de *cronotopo* – a unidade de tempo e espaço que contextualiza e

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

configura as ações da narrativa, e em que "ocorre a fusão dos indícios do espaço e do tempo num todo apreendido e concreto" (Bakhtin, 2018, p. 12).

2. Objetivo

- Identificar e analisar, dentro de uma concepção simultaneamente estética e histórica, o surgimento e evolução de mecanismos narrativos presentes na série *Final Fantasy* (tendo como recorte as obras lançadas entre 1987-2000), especialmente mecanismos adaptados a partir da literatura escrita e transformados pelas funções lúdicas que assumem nos jogos.
- Examinar e definir os diversos cronotopos presentes na série, considerando-os simultaneamente como tempos-espacos de desenvolvimento da narração e de eventos lúdicos (por exemplo, cenas de batalhas e de exploração de novos espacos, que oferecem uma alternância entre tensão e distensão agonística ao mesmo tempo em que representam momentos e lugares de alteração no percurso do enredo).

3. Metodologia

De modo geral, a pesquisa será desenvolvida a partir de levantamentos bibliográficos, da discussão coletiva entre bolsista, orientador e outros membros do *Gennova* (Grupo de Estudos em Narrativa e Novas Variantes) sobre as teorias em pauta, e da redação de artigos científicos a serem divulgados em eventos e publicações. Os levantamentos bibliográficos e leitura de referências relevantes da teoria e da fortuna crítica se darão em periódicos especializados on-line, bibliotecas virtuais, por meio da aquisição de livros pela internet e também nos acervos pessoais dos pesquisadores.

4. Resultados

Nossa pesquisa se encontra em estágio deveras incipiente, com menos de um mês de aprovação e início dos trabalhos no projeto de iniciação científica, portanto discorreremos acerca dos resultados esperados. Espera-se, com a pesquisa, estabelecer as bases de uma compreensão de alguns gêneros de *videogame* (no caso deste projeto, o RPG eletrônico) como poético-lúdicos, analisando-os de um ponto de vista histórico-estético – a transformação, ao longo do tempo, das técnicas audiovisuais, narrativas e lúdicas, dos modos como estas interagem entre si para formar um todo arquitetônico – e cultural. Mais especificamente, espera-se obter uma compreensão mais profunda de como o uso do *videogame* como plataforma artística permitiu o surgimento de novos gêneros narrativos, capazes de representar tipos de histórias que não poderiam ser completamente realizados na literatura escrita, oral, no cinema ou em outros meios de criação narrativa existentes anteriormente. Pretendemos, outrossim, elaborar artigos científicos e submetê-los a periódicos com Qualis.

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: “CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES”

A pesquisa também tem como intenção formar novos pesquisadores. Ela deve ser vista como o início de uma relação contínua com o bolsista, que terá o devido acompanhamento em suas atividades a fim de que esteja apto a, uma vez concluído o curso, ter a possibilidade de dar continuidade à carreira acadêmica, eventualmente atuando no desenvolvimento científico – por isso consideramos importante a integração entre o presente projeto e nosso projeto de pesquisa de *Narrativa lúdica e intersecções entre literatura e jogos* em desenvolvimento no PPGL-URCA.

5. Conclusão

Conforme mencionado no item 4, nossa pesquisa teve início há cerca de um mês, assim estamos, com base no cronograma estabelecido no projeto, em fase de levantamento bibliográfico e leitura dos textos.

6. Agradecimentos

Gostaríamos de render agradecimentos à FUNCAP, sem a qual não haveria viabilidade financeira para a realização da pesquisa, e também à URCA e ao DLL, ao qual o projeto está atrelado, e ao meu orientador, prof. Dr. Newton de Castro Pontes, pela idealização e consecução do projeto e as sempre sagazes contribuições e sugestões.

7. Referências

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Prefácio à edição francesa de Tzvetan Todorov; introdução e tradução do russo de Paulo Bezerra. 5. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. *Teoria do romance II: as formas do tempo e do cronotopo*. Tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra; organização da edição russa de Serguei Botcharov e Vadim Kójinov. São Paulo: Editora 34, 2018.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro; revisão de tradução: Newton Cunha. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

ROSENFELD, Anatol. *O Teatro Épico*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.