

# A JORNADA DO HERÓI NOS JOGOS ELETRÔNICOS CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII E NIER

Bruno Silva de Oliveira<sup>1</sup>, Diego Genu Klautau<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fundação Educacional Inaciana

brunoliverasilva@gmail.com<sup>1</sup>, dklautau@fei.edu.br<sup>2</sup>

**Resumo:** No projeto de Iniciação didática apresentado a seguir será abordada a construção do enredo de dois jogos sob a ótica da teoria do Monomito de Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*<sup>[1]</sup>, teoria essa apresentada e adaptada por Christopher Vogler em seu livro *A Jornada do Escritor*<sup>[2]</sup>. A partir disto, será analisada a questão dos valores presentes em cada um dos jogos, utilizando como referencial teórico a obra de Josef Pieper, *O que é filosofar*<sup>[3]</sup>.

## 1. Introdução

O projeto de Iniciação Didática *A Jornada do Herói nos jogos Eletrônicos* do Centro Universitário da FEI tem por objetivo comparar a construção da narrativa (que pode ser entendida também, como história e roteiro) de dois jogos eletrônicos (Crisis Core: Final Fantasy VII e Nier) com a teoria do Monomito proposta por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*<sup>[1]</sup> (2007), posteriormente adaptada pelo autor Christopher Vogler em seu livro *A Jornada do Escritor*<sup>[2]</sup> (2006). A pesquisa visa ainda levar os estudantes a uma reflexão filosófica sobre os personagens e sobre os valores encontrados na história dos jogos escolhidos.

## 2. Metodologia

Vogler, em seu livro, condensou para 12 os 17 estágios que Campbell apresenta em sua obra, são eles: 1. Mundo Comum/ 2. Chamado à Aventura/ 3. A Recusa ao chamado/ 4. O Encontro com o Mentor/ 5. A travessia do primeiro Limiar/ 6. Testes Aliados e Inimigos/ 7. Aproximação da Caverna Oculta/ 8. A Provação/ 9. Recompensa/ 10. Caminho de volta/ 11. Ressureição/ 12. Retorno com o Elixir. Segundo ambos os autores, há uma fórmula na construção dos mitos e das narrativas em geral que, de diferentes formas, passam por esses estágios. O método utilizado nessa pesquisa consiste na comparação da narrativa dos jogos com os 12 estágios e as 7 funções arquetípicas dos personagens descritas na obra de Vogler (1. O Herói/ 2. O Mentor/ 3. O Guardião de Limiar/ 4. O Arauto/ 5. O Camaleão/ 6. A Sombra/ 7. O Pícaro). Na segunda parte, foi utilizada como base a obra de Josef Pieper, *O que é filosofar*<sup>[3]</sup> (2007), para uma análise filosófica do enredo e dos personagens, com a utilização dos conceitos de Investigação existencial, apresentados no livro *O Senso Religioso*<sup>[4]</sup> (1988), de Luigi Giussani. À partir da investigação existencial, conseguiu-se identificar quais os principais valores presentes nos enredos dos jogos. Em Crisis Core: Final Fantasy VII discutiu-se o valor da Amizade e em Nier, o valor da família.

## 3. Resultados

Foi possível comparar o enredo de ambos os jogos às ideias defendidas por Campbell e Vogler, assim como identificar as funções arquetípicas dos personagens e dividir o enredo nos 12 estágios propostos por Vogler, com pequenas alterações decorrentes das diferenças na construção da narrativa de um jogo para o outro, porém, essa diferença não interferiu na análise, divisão entre os estágios e na identificação das funções arquetípicas.

A análise filosófica foi realizada, a fim de destacar quais os valores que ambos os jogos possuem, valores esses capazes de despertar o interesse dos jogadores.

## 4. Conclusões

A teoria de Campbell, posteriormente adaptada por Vogler, ganha força ao ser possível sua aplicação, também, para enredos de jogos eletrônicos, que, por sua vez, também sofrem influência direta de inúmeros mitos (como mitologia nórdica e grega, por exemplo) culturas (medievais, orientais, momentos históricos e guerras, por exemplo) e religiões ao redor do mundo e ganham cada vez mais espaço no mercado e na vida das pessoas.

## 5. Referências

- [1]CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 2007.
- [2]VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- [3]PIPER, Josef. **O que é filosofar**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- [4]GIUSSANI, Luigi. **O senso religioso**. São Paulo: Companhia Ilimitada, 1988. 205 p.
- KLAUTAU, Diego. Do cinzento ao branco: o processo de individuação a partir de Gandalf em o senhor dos Anéis. **Ciber Teologia – Revista de Teologia & Cultura**, Brasil, n. 10, p. 1-12.
- SILVA, Aline Conceição Job da. Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy: a jornada do herói no video game. **Letrônica**. Porto Alegre, Brasil, v. 3, n. 2, p. 219-234, dez. 2010.

## Agradecimentos

À minha família, ao professor Diego Genu Klautau e ao Centro Universitário da FEI, por me proporcionar essa experiência.

<sup>1</sup> Aluno de ID do Centro Universitário da FEI.