

A JORNADA DO HERÓI NOS JOGOS DIGITAIS: Journey e The Elder Scrolls V: Skyrim

Henrique Diniz Silva, Diego Genu Klautau
Centro Universitário da FEI
hdiniz@outlook.com, dklautau@fei.edu.br

Resumo: O Monomito, ou a Jornada do Herói é uma estrutura narrativa mítica proposta por Joseph Campbell, segundo ele essa estrutura pode ser achada em inúmeros mitos e lendas de diversas culturas pelo mundo. Christopher Vogler, um roteirista de Hollywood, no seu livro *A jornada do escritor*, traduz a ideia de Campbell em uma forma de contar histórias em filmes e livros que criem ressonância com os leitores. Os jogos digitais, cada vez mais evoluindo como mídia de entretenimento e arte, também se utilizam dessa estrutura mítica para contar suas histórias. Os jogos digitais se mostram como uma mídia capaz de passar valores e experiências significativas para os jogadores. O objetivo deste trabalho é realizar uma análise da narrativa de dois jogos a partir das ideias de Campbell e Vogler

1. Introdução

Joseph Campbell, grande estudioso na área de mitologia comparada, propôs em *O Herói de Mil Faces* sua teoria do Monomito, na qual ele identifica nas mais diversas culturas pelo mundo semelhanças narrativas e simbólicas em seus mitos e contos. Essa estrutura narrativa proposta por Campbell trouxe para o nível do consciente humano ideias que antes eram talvez expressas somente de forma inconsciente, de forma que o seu livro chegou a influenciar vários escritores e artistas a disporem suas histórias nos moldes do monomito.

Christopher Vogler, um roteirista de Hollywood, vendo o monomito de Campbell como uma ferramenta para a criação de histórias que sejam de fácil identificação e ressonância com o público criou um memorando^[2] expondo algumas ideias resumidas do monomito para roteiristas de Hollywood. O memorando de Vogler se tornou tão popular que Vogler acabou transformando-o em um livro, *A Jornada do Escritor*, e podemos constatar sua influência na presença de diferentes versões da Jornada do Herói em diversas histórias de livros, filmes, jogos e quadrinhos.

Percebemos a presença do monomito nas mídias de entretenimento mais tradicionais e a importância que possui dentro das mesmas para a criação de histórias com valor significativo. Também vemos como os jogos digitais, uma mídia muito mais recente, ainda é alvo de muito preconceito acerca da sua capacidade de criar histórias de igual valor às encontradas nos livros, filmes e séries de televisão. Nesse sentido, esse trabalho se propõe à análise de dois jogos para identificarmos dentro deles a estrutura narrativa mítica proposta por Campbell e Vogler.

2. Metodologia

A metodologia desse trabalho se baseia no estudo das teorias de Campbell e Vogler, utilizando os estágios de

uma jornada mítica proposta por estes dois autores para uma análise comparativa da narrativa dos jogos escolhidos. Em seguida, investigaremos os valores e experiências presentes nos objetos desse estudo através dos conceitos de valor e experiência filosófica apresentados nos trabalhos de Joseph Piper e Luigi Giussani

3. Resultados

Até o presente momento, foi concluída a análise do jogo Journey no que se refere à narrativa do mesmo sobre a ótica da Jornada do Herói. Foram identificados nesse jogo os 12 estágios de Vogler assim como as funções exercidas pelos personagens na forma de arquétipos. A análise narrativa de Skyrim segue em andamento, assim como a investigação filosófica dos dois jogos.

4. Conclusões

O Monomito foi apresentado por Campbell em uma tentativa de encontrar uma estrutura comum aos mitos, histórias e épicos presentes nas diversas culturas pelo mundo. Atualmente essa estrutura se mostrou muito eficiente para a criação de histórias, como evidenciado pela quantidade de histórias, nos mais diversos meios, que se adaptam à Jornada. Vogler foi em grande parte responsável pela popularidade do uso desta na criação de enredos de filmes, livros e também jogos. Ao apresentarmos a participação dos jogos digitais nesse conjunto, ao mesmo tempo em que identificamos valores e experiências significativas intrínsecas a cada um dos jogos, esperamos criar uma maior apreciação por esse meio como forma de contar histórias.

5. Referências

- [1] CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- [2] VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- [3] PIPER, Joseph. **O que é filosofar**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- [4] GIUSSANI, Luigi. **O Senso Religioso**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2000.
- [5] KLAUTAU, Diego Genu. **Do cinzento ao branco: o processo de individuação a partir de Gandalf em O senhor dos Anéis**. Ciberteologia - Revista de Teologia & Cultura. Disponível em: <http://ciberteologia.paulinas.org.br/ciberteologia/wp-content/uploads/2009/05/01docinzentoaobranco.pdf>. Acesso em: 29/03.2013.