

Alegoria, fabulação e narratividade em *Final Fantasy VII*

Allegory, fabulation and narrativity in *Final Fantasy VII*

Aluísio Ferreira de Lima¹, Soraya Madeira da Silva²,
Thiago Henrique Gonçalves Alves³

Resumo

Nosso artigo tem como objetivo analisar a relação entre os jogos digitais e a sociedade atual por meio de conceitos como alegoria, fabulação e narratividade. Para tanto, realiza um estudo de caso que envolve o jogo *Final Fantasy VII*, em sua versão original de 1997, que se desdobra em uma reflexão entre teóricos que tratam dos conceitos citados. As teorias empregadas incluem conceitos de alegoria de Benjamin (1984, 2018a, 2018b), a narratividade de Kearney (2012) e a importância da fabulação na construção de significados (Bal, 2021; Eco, 2011). Na discussão, destaca-se a capacidade dos jogos digitais de transmitir mensagens e reflexões sobre assuntos importantes para a sociedade, como a responsabilidade ambiental e a luta contra a exploração, seja por meio de sua história ou jogabilidade. A análise revela a potencialidade dos jogos eletrônicos de entender o mundo e de colocar o jogador como parte ativa no desenvolvimento de sua história. Assim, conclui-se que *Final Fantasy VII* é um jogo de *video game* que tem um potencial a ser explorado principalmente no tocante a como as narrativas influenciam e são influenciadas pela sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Alegoria; Fabulação; Narratividade; *Final Fantasy VII*; Jogos eletrônicos.

Abstract

Our paper aims to analyze the relationship between digital games and current society through concepts such as allegory, fabulation and narrativity. For that, realise a case study that involves the analysis of *Final Fantasy VII*, in its original version from 1997, for this, we carry out a reflection between theorists who deal with the concepts mentioned. Theories employed include concepts of allegory by Benjamin (1984, 2018a, 2018b), narrativity by Kearney (2012) and the importance of fabulation in the construction of meanings (Bal, 2021; Eco, 2011). In the discussion, the ability of digital games to transmit messages and reflections on important issues for society stands out, such as environmental

¹ Doutor em Psicologia Social pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, São Paulo, Brasil. Professor Associado do Departamento de Psicologia da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: aluisiolima@ufc.br

² Doutora em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. Professora do curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: sorayamadeira@ufc.br

³ Doutorando e Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. Faz parte do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos e do Paralaxe: Grupo Interdisciplinar de Estudos, Pesquisas e Intervenções em Psicologia Social Crítica, Arte e Comunicação, ambos da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: thiagogalves@alu.ufc.br

responsibility and the fight against exploitation, whether through their story or gameplay. The analysis reveals the potential of electronic games to understand the world and place the player as an active part in the development of its story. Thus, it is concluded that *Final Fantasy VII* is a video game that has potential to be explored, mainly in terms of how narratives influence and are influenced by contemporary society.

Keywords: Allegory; Fable; Narrativity; *Final Fantasy VII*; Electronic games.

Introdução

A década de 1990 é um marco na história da luta ambiental. Ainda no final dos anos de 1980, percebeu-se a necessidade de ampliar as políticas de proteção ambiental no mundo. Foi criado em 1990, o Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC) “mecanismo de caráter científico com o objetivo de alertar o mundo sobre o aquecimento do planeta.” (Brasil, [2024]). A partir daí surgiram duas grandes conferências, uma delas a Rio-92, na qual “O encontro resultou em uma série de acordos que teriam como função a cooperação internacional em torno de medidas de proteção ambiental em nível mundial.” (Silveira, 2021, p. 9). Também foi nesta década, precisamente no ano de 1997, que surgiu o Protocolo de Kyoto, na 3^a Conferência das Partes da Convenção das Nações Unidas sobre Mudanças Climáticas. Uma das principais metas era a redução de poluentes dos países ditos industrializados.

As produções artísticas não ficam longe desse debate. Diversos filmes, livros, séries e jogos tratam do tema. Seja de maneira direta como documentários que tratam sobre determinado assunto a partir de um viés historiográfico, como no web-documentário *O Amanhã é hoje - o drama de brasileiros impactados pelas mudanças climáticas*, o qual está disponível no canal homônimo no YouTube (O Amanhã [...], 2018), ou obras ficcionais que criam a estrutura dramática a partir deste fato consumado, como a minissérie *Chernobyl* (2019), criação de Craig Mazin e disponível no serviço de streaming HBO Max. Outras produções seguem na contramão da linguagem direta de um documentário ou de uma dramatização, buscando uma abordagem mais poética ou alegórica sobre o tema.

Nosso artigo tem por objetivo tratar de um jogo eletrônico lançado em janeiro de 1997, mesmo ano em que ocorreu o Protocolo de Kyoto em dezembro. *Final Fantasy VII* (FFVII), desenvolvido pela empresa Square Enix, faz parte de uma aclamada série de RPGs japoneses. Seu lançamento marca a entrada da franquia em *video games* que eram capazes de fazer um processamento de imagens em 3D. A sinopse inicial do jogo traz um mercenário, Cloud Strife, que é contratado por uma organização ecoterrorista, a Avalanche, com intuito de derrubar uma corporação, Shinra, que explora a energia do planeta Gaia. No decorrer do jogo, outros temas e reviravoltas vão surgindo, mas este é o ponto de partida para *Final Fantasy VII*, que parece estar totalmente interligado com os debates ambientais da década de 1990.

Como o jogo se passa em um mundo fictício, vamos trabalhar com o conceito de alegoria de Benjamin (2011), que discute verdades ocultas em certos contextos, e suas implicações para compreensão da realidade; não podemos também deixar de lado a contradição do fato de um jogo eletrônico, objeto de consumo de uma Indústria Cultural (Horkheimer; Adorno, 1985), tratar justamente das consequências da exploração do modelo industrial. Por fim, trabalharemos com a reflexão de como os *video games* e as suas narrativas são fortes potenciais para explorar temas que parecem estar tão distantes de algumas pessoas, mas que afetam suas vidas de maneira direta.

Em levantamento feito na base de dados do Portal de Periódicos da CAPES, encontramos 18 artigos que tratam sobre *Final Fantasy VII*. Destes, muitos trabalhavam com elementos sobre multimodalidade e mídia nos *video games*, no entanto dois artigos apresentaram um diálogo com o nosso

estudo. O primeiro é o artigo “Confronting Ecological Monstrosity: Contemporary Video Game Monsters and the Climate Crisis” (May, 2021). Ele não trata especificamente sobre FFVII, mas em um dos tópicos chamado “Ecocritical Play” (ou jogo ecocritico, tradução nossa), no qual a pessoa autora desenvolve um pensamento que exemplifica *video games* que trazem esse pensamento crítico, seja na história e jogabilidade, “argumentou que o enredo de *Final Fantasy VII* promove a responsabilidade ecológica” (May, 2021, tradução nossa)⁴. O segundo artigo “‘Those Chosen by the Planet’: Final Fantasy VII and Earth Jurisprudence” (Sykes, 2016) trata diretamente sobre o jogo e faz um paralelo entre FFVII e uma área da filosofia jurídica chamada “Jurisprudência da Terra”, que trata o planeta como um ser vivo dotado de direitos, ressaltando a importância dos jogos como elementos tecnológicos capazes de gerar esse debate e reflexão do mundo em que vivemos.

Assim, identificamos uma oportunidade no que diz respeito aos estudos de narrativas, sobretudo por meio de questões alegóricas envolvendo não só FFVII, mas *video games* de maneira geral. Desse modo, estas linguagens artísticas atravessam uma barreira e chegam na população de uma forma mais direta.

Dos conceitos da alegoria à fabulação

Ao falarmos em alegoria, uma das primeiras memórias que surgem em nossa mente é o mito da caverna de Platão. Na obra clássica, o filósofo, através do diálogo entre Sócrates e Glauco, narra a história de indivíduos que, desde o nascimento, são expostos a projeções que tomam como realidade. A fuga dessa situação e a revelação da verdadeira realidade, da qual as sombras projetadas são meras representações, é o cerne desse mito. A alegoria clássica estaria vinculada a estas projeções da realidade na parede que servem como um guia, mas não como a realidade em si.

Walter Benjamin (1984) aponta que a alegoria, sob a ótica do Barroco, tem por intuito consolidar uma linguagem moderna. Em suas palavras, “a alegoria não é uma retórica ilustrativa através da imagem, mas expressão, como a linguagem, e também a escrita” (Benjamin, 2011, p. 173). O autor concebia a alegoria como a revelação de uma verdade oculta, tal como as projeções na caverna de Platão.

Ceia (1998, p. 5) complementa ao trazer que “Uma alegoria não representa as coisas tal como elas são, mas pretende antes dar-nos uma versão de como foram ou podem ser”. Assim acontece com a existência do Lifestream e seu uso na Shinra: Lifestream é a energia vital do planeta presente no jogo FFVII, cujo uso e exploração permite a criação de tecnologias dentro do jogo. A Shinra é a maior empresa do mundo de FFVII. Ela mantém reatores que exploram as fontes de Lifestream. Embora não estejam diretamente ligados à política dentro do jogo, seus recursos e capital fazem a Shinra ter hegemonia política e econômica, inclusive declarando e sustentando guerras contra povos originários no jogo, revelando a alegoria existente em FFVII e seu paralelo com o mundo real.

Figura 1 - Barret falando sobre como os reatores drenam a vida.



Fonte: (*Final [...]*, 1997).

A partir dessa apresentação de alegoria sob o prisma da filosofia clássica e do olhar moderno

⁴ Original: “argued that *Final Fantasy VII*’s plot fosters ecological responsibility”.

proposto por Walter Benjamin, não podemos deixar de relacionar o conceito alegórico com o interpretativo, uma vez que se trata de representações reais ou possíveis. Nesse caminho, Umberto Eco vai detalhar a importância do leitor na capacidade interpretativa do texto (por texto, em nosso caso, tratamos do jogo de *video game*). Partindo do ponto de que o texto pode ser aberto ou fechado, ou seja, pode existir uma leitura ou indicativo pre-determinado ou o texto fica livre para ser interpretado, a compreensão dos fatos narrados vem “de um estímulo interpretativo e a interpretação de um texto aberto” (Eco, 2011, p. 43). Para o pensador italiano, esse estímulo está diretamente relacionado aos conceitos de fábula e enredo.

Fábula é o esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe das personagens, o curso de eventos ordenado temporalmente. Pode também não constituir uma sequência de ações humanas e pode referir-se a uma série de eventos que dizem respeito a objetos inanimados, ou também a ideias (Eco, 2011, p. 85-86).

A teórica Mieke Bal (2021) assinala, em sua obra “Narratologia”, ao seguir essa mesma compreensão, onde a fábula pode ser compreendida como “uma série de eventos relacionados lógica e cronologicamente que são causados e vividos por atores” (Bal, 2021, p. 28), e essa série de eventos ocorre a partir de uma lógica constituída por certas regras, e permite considerar que o método da fabulação oferece elementos para jogar com questões possíveis e acessíveis de uma história, incluindo seus rearranjos, colocando em disputa e tensionando discursos preestabelecidos/autorizados, abrindo para a imaginação de outras realidades possíveis. A fabulação faz parte do processo narrativo em sua organização, sobretudo quando se trata de uma montagem a partir de fragmentos e esquecimentos. Não por acaso, o lugar do “contador de histórias”, daquele que poderia fabular, foi tão importante para Walter Benjamin (2018a).

Benjamin presenciava o mundo desmoronando no horror da ascensão nazista e perseguição dos judeus na Alemanha, e talvez por essa razão o

caminhar, o pensar e o escrever, no limiar entre a vida e a morte, tenham sido um dos motivos da ampliação de sua capacidade sensível, a ponto de sustentar uma escrita microscópica e frágil, que buscava recuperar e salvar algo que ainda tivesse valor em seu mundo (Lima, 2024, p. 32).

O enredo, em Eco (2011, p. 85-86), por sua vez, está ligado “a história como de fato é contada, conforme aparece na superfície com as suas deslocações temporais, saltos para frente para trás, descrições, digressões, reflexões parentéticas”. Em FFVII, isso seria facilmente identificado com a apresentação das personagens, da trama principal, das disposições temporais de *flashback* que o jogo utiliza ou até mesmo a simultaneidade de ações. O conceito de fábula apontado por Eco se relaciona melhor com a alegoria, uma vez que pode representar ideias ou eventos que estão atrelados ao mundo real. Podemos então apontar para a Figura 1 como uma alegoria do mundo real, pensando a partir de Benjamin (2011) e Ceia (1998) e aplicando ao conceito de fabulação de Eco (2011), uma vez que as ações transpõem a superfície narrativa e apresentam ações baseadas em elementos da nossa realidade.

Afinal, a alegoria é uma forma de narração que busca por produções de novos índices históricos de imagens. Um trabalho de imaginação poética, que requer muita profundidade e precisão. A esse respeito, vale lembrar que Walter Benjamin sabia muito bem da importância desse trabalho de produção de uma imagem dialética a partir da imaginação poética. Não por acaso, grande parte de sua vida foi voltada para o trabalho de organização de fragmentos e coleções, que costumava até mesmo a catalogar. Ele organizava um inventário de tudo, desde desenhos, diagramas, achados linguísticos de seu filho Stefan, citações. Aplicava a esses inventários a técnica de montagem, chegando a analisar a publicidade, a arquitetura, a prostituição, a fotografia, a pobreza, os fracassos e testamentos do mundo em pedaços que presenciava, articulando tudo isso com seus estudos sobre a filologia, sobre a tradição judaica, sobre a narração. Com o

uso de alegorias, se torna possível a construção de montagens que são, inclusive, anacrônicas, ou seja, de imaginação poética em sua busca por formas de legibilidade daquilo que não é tomado como objeto imediato do pensamento, apresentando seu “ponto crítico”. Uma imagem do pensamento, uma “imagem dialética”, a qual ele acredita termos acesso e que permite o exercício reconstrutivo de “uma imagem que lampeja no agora da cognoscibilidade” (Benjamin, 2018b, p. 784), uma capacidade de reunirmos passado e presente para realizar o deslocamento do agora às ideias de progresso e avanço, com a finalidade de possibilitar a sua crítica.

Narratividade em *Final Fantasy VII*

Tomando como referência os conceitos de alegoria e enredo apresentados no tópico anterior, podemos conectá-los ao de narrativa, não só por seu caráter de contação de histórias, mas pela função social que possuem. A narrativa perpassa pela alegoria e pelo enredo, juntando-os de certa forma, por apresentar uma estrutura que pode ser dividida em elementos (ação, personagens e espaço, por exemplo), e também por ser uma forma de significar o mundo para o indivíduo (Kearney, 2012).

A narratividade pode ser considerada, conforme Kearney (2012), um tipo de conhecimento tão válido quanto o objetivo, oriundo de estudos com rigorosos métodos científicos. O autor ancora a defesa deste argumento a partir da formulação de um modelo narrativo, composto de 5 partes: enredo (*mythos*), re-criação (*mimesis*), alívio (*catharsis*), sabedoria (*phronesis*) e ética (*ethos*).

O enredo (*mythos*) de Kearney (2012) parte da premissa de que nossa existência é uma narrativa, simplesmente por já ter um começo, um meio e um fim, mesmo que ainda não saibamos como nossa própria história vai acabar. Cada vida tem “uma estrutura temporal que busca algum tipo de significação em termos de referências ao passado (memória) e ao futuro (projeção)” (Kearney, 2012, p. 412). Cada indivíduo tem um enredo previamente determinado, no qual, no papel de sujeito da ação, construirá uma narrativa, através dos eventos que

irá vivenciar ao longo do tempo. Assim acontece também para os personagens ficcionais de FFVII, cujas histórias são preestabelecidas pelos desenvolvedores de jogos, mas performadas pela pessoa que joga ao longo de etapas e fases. Este conceito tem certa semelhança com o de Eco, que estabelece que o enredo é voltado para a estrutura da narrativa.

Já na re-criação (*mimesis*), Kearney (2012) aponta que, mesmo que tenhamos esse enredo prévio de vida, existe uma lacuna entre o que é vivido e o que é contado. A contação é dotada de ponto de vista, gênero, estilo e reconfigura nossa existência. Ou seja, temos o poder de “recriar mundos atuais na forma de mundos possíveis” (Kearney, 2012, p. 414). Vemos, então, o paralelo entre o mundo real e o mundo ficcional de FFVII. O tema da preservação ecológica se traduz na história na luta dos protagonistas para salvar o planeta Gaia da destruição ambiental promovida pela empresa Shinra Electric Power Company.

Kearney (2012, p. 417) descreve que, através das histórias, podemos “nos transportar para outros tempos e lugares, onde podemos experimentar as coisas de outro modo”, temos “o poder de saber como é estar no lugar, na cabeça, na pele de outra pessoa”. Por isso, temos empatia com seres vivos estranhos a nós mesmos, o que se caracteriza como um “teste supremo não só de nossa imaginação poética, mas também de nossa sensibilidade ética” (Kearney, 2012, p. 418). O autor complementa:

Podemos dizer, assim, que a catarse permite uma singular combinação de medo e piedade pela qual experimentamos o sofrimento de outros seres tal como se os fôssemos. E é precisamente este jogo de diferença e identidade – experimentar a si próprio como outro e o outro como a si próprio – que provoca uma reversão de nossa atitude natural diante das coisas e nos abre novas maneiras de ver e ser (Kearney, 2012, p. 419).

As narrativas se tornam processos fazedores e reveladores do mundo, mesmo que não sejam exatas, transcrições literais da realidade, o que se classifica como a sabedoria (*phronesis*). Segundo Kearney (2012), há uma superposição da verdade

histórica e da verdade ficcional, da história e da História, que é resultado de uma compreensão fronética, “uma forma de sabedoria prática capaz de respeitar a singularidade das situações, assim como a nascente universalidade dos valores voltados às ações humanas” (Kearney, 2012, p. 421). Sempre haverá “uma certa ficcionalidade em nossa representação da História”, assim como também existe “um certo caráter histórico” nas narrativas ficcionais” (Kearney, 2012, p. 421), afinal, o impossível precisa ser verossímil para que a narrativa funcione. Desta forma, mesmo que de forma ficcional, a narrativa de FFVII é construída em cima da “verdade histórica” do nosso mundo.

E, por fim, a ética (*ethos*) de Kearney (2012) indica que o ato de contar histórias não é uma ação neutra. Cada história contada nos expõe a situações retóricas e morais que exigem de nós uma avaliação, exibindo nossos pressupostos éticos. Essa avaliação, inclusive, está presente quando selecionamos qual história contar ou seguir, já que fazemos esta classificação a partir daquilo que nos interessa, e este interesse é “essencialmente ético, no sentido de que o que consideramos comunicável e memorável é também o que consideramos valioso” (Kearney, 2012, p. 428). Ou seja, tudo que vivemos em Gaia, através dos personagens principais, passa por questões e decisões éticas, desde o desenvolvimento da história, passando pela definição das mecânicas do jogo e culminando nas decisões que tomamos como pessoas que jogam. Tal como escreveu Toni Morrison, ao contar histórias produzimos imagens que, por sua vez, nunca estão distantes de um acontecimento político, sobretudo porque “ao provocar a linguagem e eclipsá-la, uma imagem pode determinar não apenas o que sabemos e sentimos, mas também o que acreditamos que vale a pena saber sobre o que sentimos” (Morrison, 2019, p. 60-61).

A narrativa de FFVII e o processo de jogá-la tomam proporções ainda maiores quando consideramos duas características básicas dos jogos digitais: a interatividade e a jogabilidade. A primeira não é exclusiva dos jogos, apesar de estarmos habituados a considerá-la como algo nativo dos meios

digitais. Toda obra de arte apresenta um certo grau de interatividade (Manovich, 2001), ainda que pareça que não. Uma escultura, por exemplo, exige uma deslocação ao seu redor para ser plenamente fruída. Quadrinhos exigem a manipulação das páginas e, muitas vezes, outras movimentações, como virá-las de ponta-cabeça. Na literatura, no cinema e na televisão, algumas obras trabalham com elipses, demandando do público que use a imaginação para completar os espaços que faltam, elevando-o a um patamar de cocriador da obra.

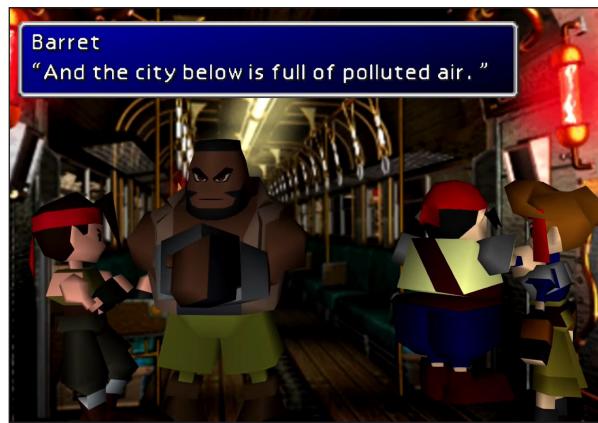
Nos jogos digitais, a interatividade ocorre de forma a tornar o indivíduo um agente ativo da existência da obra. Sem o jogador, o jogo existe apenas como potência, algo que pode vir a ser. Com o jogador, o jogo existe de fato, em uma relação de mão dupla, na qual um transforma o outro e vice-versa. Através do avatar, o jogador movimenta o jogo, fazendo escolhas que irão guiá-lo pela narrativa (Santos, 2020) no papel de Cloud, protagonista do jogo. A partir desta dinâmica, jogador e personagem tornam-se um só, em um fenômeno que faz com que o primeiro não diga “Cloud morreu” ao falhar em algum objetivo do jogo, mas diga “eu morri”. Esse estreitamento entre os agentes proporciona um novo tipo de experiência para o jogador, que passa a existir como um agente amalgamado ao jogo.

Em síntese, o arranjo material-discursivo do gameplay (re)configura a duração da vida vivida da jogadora, que se expande do seu eu interno para o mundo externo e alcança a subjetividade lúdica do seu eu-no-mundo-do-jogo. A corporalidade dessa experiência engloba uma percepção ambígua de pré-reflexividade e interpretação cognitiva. O corpo da jogadora no gameplay se vincula ao videogame e suas materialidades, em uma ontologia híbrida, uma espécie de quimera orgânica/maquinária. [...] Jogadora e videogame, em suas distintas ontologias, comunicam e traduzem temporalidades que cruzam fronteiras e sobrepõem camadas de simultaneidade (Paz, 2022, p. 75).

Assim, constatamos que a produção de sentido nos jogos digitais não vem apenas da narrativa, mas do processo de vivê-la, de experienciá-la.

E, da mesma forma que a narrativa não é neutra, o jogador também não é, pois joga e interpreta o jogo a partir de seu contexto prévio de vida, e histórico sociocultural e sua experiência prévia com outros jogos e com outras mídias (Bittencourt Neto, 2019). Logo, ao jogar FFVII, o jogador comprehende sua narrativa tendo como base para a interpretação sua visão sobre fenômenos semelhantes no mundo real.

Figura 2 - Barret no trem explica que os reatores poluem o ar da cidade baixa.



Fonte: (*Final [...]*, 1997).

Importante destacar que a narrativa de um jogo não é contada unicamente através das falas dos personagens ou das chamadas *cutscenes*, momentos nos quais a ação do jogador é suspensa para que seja exibida uma sequência cinematográfica. A exemplo da Figura 2, onde temos Barret explicando a situação da cidade baixa por conta do ar poluído, pensando nos conceitos utilizados até aqui, segundo Benjamin (1984) e Ceia (1998) uma alegoria do nosso mundo presente no jogo. Ela é apresentada também nos descriptores narrativos e nas mecânicas do jogo, sendo estas componentes fundamentais da jogabilidade, como veremos adiante. Salen e Zimmerman (2012) definem os primeiros como “representações, o que significa que são interpretações de um ou mais aspectos do mundo do jogo” (p. 120). Podem ser os elementos gráficos, o *design* do personagem, os efeitos sonoros, a trilha sonora, pois “tudo em um jogo é potencialmente um tipo de desritor narrativo” (Salen; Zimmerman, 2012,

p. 120). Cada desritor tem uma função para a narrativa, provendo um “contexto narrativo para os eventos e as ações” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 120) do jogo.

No cerne, FF7 conta uma história sobre o conflito entre o bem e o mal, colocando os dois extremos morais em oposição. O jogo estabelece claramente o personagem de Sephiroth como alguém maligno, tanto por suas ações na narrativa quanto por seu tema musical, “Aqueles Escolhidos pelo Planeta”. Os timbres sombrios e a dissonância levam os jogadores a interpretar seu personagem como mal-intencionado, e partes de seu tema geralmente aparecem em formas texturalmente esparsas que lhe conferem uma qualidade desumana. Aerith, a florista, reflete seu extremo moral oposto, representando a moral santa do jogo. Tal como no caso de Sephiroth, “Aerith’s Theme” reforça musicalmente os elementos narrativos que a colocam no papel de intercessora espiritual e curandeira (Kizzire, 2023, p. 85, tradução nossa).

Da mesma forma, as mecânicas também podem revelar uma narrativa emergente (Brandão, 2020). Na definição de Salen e Zimmerman (2012, p. 38), “a mecânica básica é a atividade de jogo essencial que os jogadores sempre desempenham em um jogo. Em uma corrida, por exemplo, a mecânica básica é correr. [...] Mas, em muitos jogos, a mecânica básica é um conjunto de ações”. Elas são responsáveis pela experiência do jogador, porque são as ações que o jogador performa com o avatar. Por isso, conseguem gerar emoções e sentimentos no indivíduo.

A mecânica básica representa a atividade essencial dos jogadores momento a momento, algo que é repetido várias vezes durante um jogo. Durante um jogo, a mecânica básica cria padrões de comportamento que se manifestam como experiência para os jogadores. A mecânica básica é a parte essencial da atividade do jogo, o mecanismo por meio do qual os jogadores fazem escolhas significativas e chegam a uma experiência de interação lúdica significativa (Salen; Zimmerman, 2012, p. 39).

Além do mais, as mecânicas têm o poder de criar tensão dramática para o jogador. De maneira

semelhante às técnicas narrativas empregadas por profissionais de outras áreas, como a literatura, o cinema ou a televisão, os *designers* de jogos criam a base para que o drama possa emergir (Brandão, 2020). Um dos pressupostos dos jogos é a imprevisibilidade de seu resultado, afinal, não há graça em começar um jogo sabendo do resultado. Mas, em jogos narrativos, a incerteza do resultado ganha uma camada emocional, que é alimentada pelas mecânicas e pelos descritores narrativos.

Em FFVII, jogo do gênero RPG (*role-playing game*) de mundo aberto, as mecânicas principais giram ao redor da exploração do mundo e do combate. Para citar alguns exemplos, o jogador pode explorar o mapa andando ou montado em Chocobos, animais de grande porte no jogo. No combate, o jogador pode usar as mecânicas de ataque, defesa, conjuração de mágica e convocação de aliados. Essas mecânicas são adequadas ao personagem Cloud Strife, por exemplo, cujo objetivo de vida era o de se tornar um Soldier, membro da força armada de elite da Shinra. Mesmo não alcançando este objetivo, ele se torna um membro de uma força militar de baixo escalão, mas ainda desempenha as mesmas atividades que faria como Soldier: explorar, atacar e defender. Podemos juntar essas mecânicas aos descritores narrativos presentes no personagem, para complementar ainda mais sua narrativa. Vejamos as características da indumentária de Cloud:

Ao somar todos os aspectos de indumentária coletados pela ficha de observação, é possível afirmar que tanto as roupas quanto os acessórios e armas são formas de aumentar a massa corporal do personagem, além de manterem um aspecto desequilibrado (com elementos assimétricos, como é o caso da ombreira só de um lado), mostrando a dualidade da personalidade dele. A aparência robusta condiz com a personalidade introvertida, e com a profissão ('Soldier') que ele acreditava ter no jogo. Todas as peças fazem parte de um estilo de fardamento, o que oferece uma sensação de roupa militar.

Isto porque Cloud se mantém acreditando que é um 'Soldier', mas na verdade, ele esconde a fragilidade da sua mente e corpo debaixo de toda a indumentária. Os detalhes da roupa de 'Soldier', como os spikes, adicionam agressividade ao conjunto. A espada, com o tamanho exacerbado, impõe medo e confirma o fato de que Cloud prefere que as pessoas mantenham distância. Além de aumentar o volume do corpo, a indumentária transmite frieza com cores sóbrias como o preto, azul escuro, marrom e cores metálicas (Fujino, 2012, p. 48).

Em uma missão secundária de FFVII, os personagens devem subir em um trem em movimento, carregado de Matéria⁵, para impedir-lo de colidir com uma cidade mineradora situada no Monte Correl. Ao embarcar, além de ter que derrotar vários inimigos através do combate, o jogador se vê diante de uma nova mecânica, na qual deve simular o movimento de manobrar as alavancas do trem para reduzir sua velocidade (Figura 3). Para isso, deve seguir as instruções que aparecem na tela. Os descritores narrativos apresentados incluem o cenário, no qual o jogador identifica que está no trem, a trilha sonora intensa e um *timer* informando que o jogador tem apenas dez minutos para impedir a colisão do trem, itens que adicionam mais tensão à cena.

Figura 3 - Instruções para o jogador desacelerar o trem.



Fonte: (*Final [...]*, 1997).

⁵ As Matérias são cristais de Lifestream que conferem poderes aos seus usuários. No jogo, elas são usadas para lançar magias, invocar criaturas e alterar certos atributos dos personagens, como força ou velocidade.

Quando combinamos todos estes elementos, compreendemos que o jogador é ele e Cloud ao mesmo tempo. Mesmo sem ter cada detalhe da narrativa do personagem apresentada de forma verbal no jogo, os descriptores narrativos e as mecânicas aproximam o jogador de Cloud e de seu universo, Gaia. Assim, o jogador torna-se mais sensível ao conteúdo do jogo e estabelece o paralelo que a narrativa traça entre mundo real e mundo ficcional. Ou seja, o jogador torna-se aberto para as alegorias apresentadas na narrativa, especialmente às relacionadas ao meio ambiente, foco deste trabalho.

Considerações finais

Final Fantasy VII é um jogo que marcou uma geração, seja pela sua história profunda ou pelo charisma de seus personagens. Ele transpõe a barreira que algumas obras têm de dificultarem a conexão entre a narrativa e o mundo real. Também trouxe uma reflexão da realidade para seus jogadores, sendo uma ferramenta poderosa de construção alegórica e fabular com base na nossa realidade. Exploramos ao longo do artigo pensadores que trabalham estas questões de forma profunda. A alegoria e a fabulação como construção narrativa e de reflexo do mundo tornam-se fundamentais para que possamos trabalhar questões intrínsecas à sociedade contemporânea, como os desafios ambientais. Bal (2021), Benjamin (1984, 2018a, 2018b) e Eco (2011) são as bases conceituais para entendimento de nosso estudo e, através deles, nos capacitamos para compreender como passado e presente podem se interligar a partir de temas socialmente relevantes.

Os jogos eletrônicos, além disso, conseguem trazer novos olhares a estas problemáticas a partir da tríade: narrativa, interatividade e jogabilidade. As narrativas têm o poder de inspirar reflexões nas pessoas reunindo passado, presente e futuro. Com o pensamento de Kearney (2012), compreendemos que as histórias nos transportam para outras realidades que, ao olharmos com atenção, são reflexos da nossa realidade. Os descriptores narrativos do jogo materializam a decadência do planeta Gaia e

a destruição promovida pela Shinra. Poucos desfrutam dos benefícios da exploração dos recursos naturais do planeta, enquanto a maioria sofre as consequências da deterioração da matéria orgânica nativa, que não é apenas um combustível que fomenta uma falsa noção de progresso, mas é a base da vida em Gaia. Sem ele, não há planeta, sem mesmo para os que se beneficiam de sua exploração.

A jogabilidade de *Final Fantasy VII* reforça esta luta através de suas mecânicas de combate. O jogador ataca os inimigos, defende a si próprio e seus aliados, utiliza a magia como proteção e invoca criaturas que vêm em seu auxílio na missão de salvar o planeta e sua população. Estas mecânicas são fundamentais para deixar a experiência do jogo mais envolvente e para transportar o jogador para aquele universo, existindo nele como Cloud.

Dessarte, percebemos que jogos digitais são poderosas ferramentas para conectar mundos ficcionais e realidade, trazendo à tona assuntos contemporâneos relevantes através de alegorias, fábulas, enredos e narrativas. Mensagens importantes chegam às pessoas que jogam de forma ativa e elas tornam-se protagonistas daquela história. Problemas do mundo ficcional são baseados em problemas reais e, se cabe ao jogador solucioná-los na narrativa, ele pode inferir que também é seu papel se tornar parte da solução no mundo em que existe de forma real.

Referências

- BAL, M. *Narratologia: introdução à teoria da narrativa*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2021.
- BENJAMIN, W. O contador de histórias. In: BENJAMIN, W. *A arte de contar histórias*. São Paulo: Hedra, 2018a. p.19-58.
- BENJAMIN, W. *Origem do drama trágico alemão*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.
- BENJAMIN, W. *Passagens*. Belo Horizonte: Autêntica, 2018b. v. 3.
- BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

- BITTENCOURT NETO, L. H. *Videogames como máquinas semióticas complexas*: a emergência dos interpretantes nos jogos digitais. 2019. 122 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.
- BRANDÃO, L. R. G. *A narratividade e a narrativa emergente gerada pela mecânica nos jogos digitais: uma proposta de modelo ludonarrativo de análise*. 2020. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.
- BRASIL. Senado Federal. *Protocolo de Kyoto. Senado Notícias*, Brasília, DF, [2024]. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/entenda-o-assunto/protocolo-de-kyoto#:~:text=Acordo%20ambiental%20fechado%20durante%20a,%20efeito%20estufa%20na%20atmosfera>. Acesso em: 19 jun. 2024.
- CEIA, C. Sobre o conceito de alegoria. *Matraga*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 8, p. 1-7, ago. 1998. Disponível em: <http://www.pgletras.uerj.br/matraga/nrsantigos/matraga10ceia.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2024.
- CHERNOBYL. Direção: Bo Johan Renck. Estados Unidos da América: Streaming HBO Max, 2019. 1 temporada, 5 episódios (328 min), *on-line*, color.
- ECO, U. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- FINAL Fantasy VII. [S. l.]: Squaresoft, 1997. Jogo eletrônico.
- FUJINO, L. D. *A concepção visual do personagem Cloud Strife baseada em aspectos da narrativa do jogo “Final Fantasy VII”*. Caruaru: O Autor, 2012.
- HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W. A Indústria Cultural: O esclarecimento como mistificação das massas. In: HORKHEIMER, M; ADORNO, T. W. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1985. p. 113-153.
- KEARNEY, R. Narrativa. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 2, n. 37, p. 409-438, maio 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoe-realidade/article/view/30354>. Acesso em: 19 jun. 2021.
- KIZZIRE, J. The sound of good and evil in *Final Fantasy VII. Journal of Sound and Music in Games*, Oakland, v. 4, n. 4, p. 71-87, 2023.
- LIMA, A. F. Escutar o que foi silenciado, ler o que nunca foi escrito e escrever sobre narrativas impossíveis: fabulação crítica e insurgência à morte do narrador. In: LIMA, A. F.; ROSA-RODRÍGUEZ, Y. *Caminhos da pesquisa de gênero e sexualidade: perspectivas da América Latina e Caribe*. Porto Alegre: Sulina, 2024. p. 25-48.
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Londres: The MIT Press, 2001.
- MAY, L. Confronting ecological monstrosity: contemporary video game monsters and the climate crisis. *M/C Journal*, [s. l.], v. 24, n. 5, 2021. DOI: 10.5204/mcj.2827. Disponível em: <https://journal.media-culture.org.au/index.php/mcj/article/view/2827>. Acesso em: 19 jun. 2024.
- MORRISON, T. Ser ou tornar-se estrangeiro. In: MORRISON, T. *A origem dos outros: seis ensaios sobre racismo e literatura*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. p. 41-65.
- O AMANHÃ é hoje. Direção de Thais Lazzeri. Rio de Janeiro: Forward Films, 2018. 1 vídeo (23min. 10s.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=azrnx55oawQ>. Acesso em: 7 nov. 2024.
- PAZ, S. *A espectralidade des/contínua do tempo no gameplay de Dark Souls: [Dark Souls] Remastered e Dark Souls 3*. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022. Disponível: <http://hdl.handle.net/10183/249785>. Acesso em: 7 nov. 2024.
- SALEN, K; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Volume 3. São Paulo: Blucher, 2012.
- SANTOS, H. J. *A cidade-jogo em videogames: uma flânerie por Bioshock Infinite e Assassin's Creed: Unity*. 2020. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020. Disponível em: <http://repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9130>. Acesso em: 7 nov. 2024.
- SILVEIRA, J. G. A Rio-92, os movimentos ecologistas e a Política Nacional do Meio Ambiente:

uma reflexão sobre a construção das políticas ambientais brasileiras na década de 1990. *Revista Hydra*, Guarulhos, v. 5, n. 9, p. 7-36, 2021. DOI: 10.34024/hydra.2021.v5.11427. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/hydra/article/view/11427>. Acesso em: 19 jun. 2024.

SYKES, R. “Those Chosen by the Planet”: *Final Fantasy VII* and Earth Jurisprudence. *International Journal for the Semiotics of Law*, [s. l.], v. 30, n. 3, p. 455-476, nov. 2016. Springer Science and Business Media LLC. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11196-016-9497-2>.

Recebido em: 25 set. 2024

Aceito em: 2 dez. 2024

