

O SACRIFÍCIO E A PERDA EM NARRATIVAS DE JOGOS DIGITAIS

Júlio César da S. Ferreira¹

Carlos A. Alfeld Rodrigues²

1. Estudante da Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (FACET-PUCSP)
2. Professor da Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes da PUC-SP – Departamento de Arte/Orientador (FAFICLA-PUCSP)

Resumo

Sacrifício e perda são fatores relevantes na construção do herói quando se fala da jornada do herói, e são pouco tratados nas duas obras essenciais sobre o modelo: *O herói de mil faces* e *A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Este trabalho busca então definir conceitualmente os termos sacrifício e perda, levando em consideração a teoria semiótica de linha francesa, dando ênfase no percurso gerativo de sentido. Além disso, a pesquisa busca analisar jogos digitais, e para tanto trata-se aqui sobre as especificidades de narrativas de jogos digitais enquanto mídias, de forma a considerar suas estruturas essenciais. A bibliografia e a pesquisa contemplam da mesma forma áreas de design de games como arte e como indústria, já que o jogo é o produto final que engloba todas as características supracitadas.

Palavras-chave: herói; semiótica; design de games.

Apoio financeiro: PIBIC-CEPE.

Trabalho selecionado para a JNIC: FACET / FAFICLA – PUCSP.

Introdução

A jornada do herói, também conhecida como monomito, é um conceito de jornada cíclica presente em diversos mitos que dá conta da sua estrutura. Inicialmente foi apresentada por Joseph Campbell em sua obra *O herói de mil faces* em 1949, e depois retomada e simplificada por Christopher Vogler no trabalho *A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas* em 1998.

Não se pode negar que o sacrifício faz parte da figura do herói. Prometeu roubou o fogo dos deuses para dar aos homens, e como penitência, teve seu fígado massacrado por uma águia por toda a eternidade; Jesus Cristo foi crucificado pelos homens; trazendo histórias mais modernas, Harry Potter sabia que deveria morrer para vencer Voldemort e assim caminhou em direção à sua perdição; Kratos crava a espada olímpica em seu peito para entregar todo seu poder à humanidade. As histórias tornam-se mais complexas ao longo dos tempos, mas não foge à estrutura básica da jornada.

Entretanto, em nenhum momento da descrição da jornada se fala sobre o sacrifício e a perda como elementos importantes para a narrativa. Considerando que essas questões estão presentes em um número significativo de histórias como mecanismo articulador da narrativa ou fator relevante na formação de caráter do herói (muitas vezes é aquilo que o caracteriza como herói, o que o diferencia das demais pessoas), propõe-se um trabalho de análise, buscando compreender as semelhanças e singularidades dos termos-chaves – sacrifício e perda – em um coletivo de jogos digitais, a fim de verificar a funcionalidade desses elementos na construção da narrativa e do caráter do herói, levando em conta a especificidade da mídia escolhida.

Metodologia

Antes de partir para análise do corpus escolhido, faz-se necessário estabelecer uma base teórica de forma a contemplar as características da jornada do herói dentro de uma mídia específica como jogos digitais. Portanto, em um primeiro momento, foi feito um levantamento bibliográfico dos trabalhos de Campbell (1949) e Vogler (1998) para tratar da jornada do herói, de modo a explicar e tornar claro a estrutura na qual tantas histórias podem se encaixar.

Ao notar que sacrifício e perda são elementos relevantes na jornada, é igualmente importante entender de forma sistemática e conceitual esses dois termos, para que não se confundam, aproximando-os e distinguindo-os. Para essa definição, além de uma pesquisa lexicológica, utilizou-se a perspectiva da semiótica de linha francesa, especificamente o percurso gerativo de sentido e seus níveis de significação. Ainda, a análise fundamentada no arcabouço teórico e metodológico da semiótica discursiva permite que os percursos narrativos dos heróis sejam investigados em cada um dos jogos digitais que fazem parte do corpus da pesquisa.

Encarar o game como uma mídia diferenciada das demais quando falamos de narrativa traz em si uma complicação de design de games. Jogos considerados narrativos são feitos para que o jogador tenha a

capacidade de fazer escolhas que impactem na história contada, alterando-a seja pela ordem dos fatores ou por um caminho no lugar de outro. Para apresentar essas características, alguns trabalhos são significativos tanto em nível de design quanto de mídia, sendo eles: *Game Design Workshop*, de Tracy Fullerton (2008); *Rules of Play*, de Katie Salen e Eric Zimmerman (2004); *Professional Techniques for Video Game Writing*, de Wendy Despain (2008); *Quando um jogo não é um jogo?*, de Flavia Gasi (2015); *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*, de Lucia Santaella e Mirna Feitoza (2009).

Por fim, com as bases teóricas bem fundadas, parte-se para a análise propriamente dita dos seguintes jogos:

1. Metal Gear Solid V – The Phantom Pain; (MGS V)
2. Metal Gear Solid 3 – Snake Eater; (MGS 3)
3. Warcraft III;
4. God of War III; (GoW III)
5. Red Dead Redemption; (RDR)
6. Final Fantasy X; (FF X)
7. Chrono Trigger;
8. Super Metroid.

Esses jogos foram escolhidos por apresentarem o sacrifício e a perda de forma bastante explícita como aspectos que influenciam toda a narrativa e a construção do herói. Cada jogo, à sua própria maneira, é composto por jornadas em que o sacrifício do herói ou a perda de um objeto de valor definem o caráter de herói. Além disso, a variedade de lugar para o sacrifício, em termos de ordem das etapas da jornada, também importa nesta pesquisa, e será analisada caso a caso para então chegar a uma conclusão geral.

Resultados e Discussão

Três pontos devem ser discutidos em um primeiro momento.

Primeiramente, quais são as principais diferenças entre o sacrifício e a perda? Pesquisando em dicionários dos mais variados, é possível encontrar diversas definições para ambos os termos, e talvez a definição mais precisa considerando o objetivo desta pesquisa seja esta: “Abandono forçado ou voluntário daquilo que nos é precioso; renúncia”¹; enquanto a melhor definição de perda seria esta: “Carência, privação do que se possuía”². Portanto, com essas definições, determinar uma ação ou um evento como sacrifício ou perda torna-se mais preciso, especialmente no que concerne à principal distinção encontrada: escolha. A perda se caracteriza por um evento ou uma ação que o personagem (que sofre a perda) não tem controle. Por outro lado, o sacrifício é uma escolha do personagem, ainda que forçada, como diz o dicionário, mas não deixa de ser uma escolha que é colocada em determinado momento e o seu ato se torna consequência dessa escolha.

Tomando o percurso gerativo de sentido, especificamente o nível fundamental, entende-se a perda como a disjunção do sujeito com um objeto de valor, que, nas narrativas mais tradicionais, força o sujeito a ir em busca da conjunção e, na maior parte das vezes, restabelecer o status quo. Essa aventura é a história, a jornada do sujeito.

Por outro lado, o sacrifício vai além: o sujeito escolhe (por dever moral, cívico, pessoal ou outros) entrar em disjunção com um objeto de valor no intuito de entrar em conjunção com outro objeto mais “valioso”, se assim pode-se dizer. O sacrifício do herói consiste nesses dois fatores: disjunção para conjunção. O herói renuncia a algo precioso a ele para conseguir algo ainda mais significativo. Obviamente o valor dos objetos é algo que depende de diversos fatores relativos ao herói e à história, mas o que interessa aqui é a perda de algo relevante para o sujeito da narrativa, que certamente impõe uma decisão difícil, em busca de algo maior.

Entendendo o sacrifício como uma decisão consciente, ou seja, que o sujeito tem noção de que estará abrindo mão de um objeto de valor em busca de outro, e a perda como uma disjunção inconsciente, no sentido de que o herói não sabe e não escolhe esta disjunção, o primeiro pilar teórico é estabelecido para análise. Agora, parte-se para a jornada do herói.

O nome do livro que apresenta a noção de jornada do herói compreende bem a sua ideia: o herói de mil faces, um mesmo sujeito que, por mais que apresente variações no que concerne à cultura, a costumes e contextos, segue uma fórmula básica. O modelo universal da jornada do herói não é um ciclo fechado e absolutamente engessado; este esquema pode atuar como um esqueleto que é moldado a cada história, mas que dificilmente escapa da ideia básica.

Simplificando os passos da jornada do herói, como fez Vogler, é possível entender o caminho básico o qual todos os heróis percorrem: um problema surge, que abala o mundo comum do protagonista e o chama para

¹ Dicionário Priberam. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/sacrif%C3%ADcio>>. Acesso em: 30 jan. 2019.

² Dicionário do Aurélio. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/perda>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

aventura; por vezes o herói tem dúvidas e recusa, mas algo ou alguém o faz mudar de ideia, e então ele parte para aventura. No mundo especial, ele encontra inimigos, desafios e aliados até se aproximar do grande desafio, perto ao ponto central do conflito, e tem o seu confronto supremo. Ele vence, por vezes deixa o espectador preocupado encenando seu último suspiro, mas ressurgue e triunfa; agora, porém, ele precisa voltar com o elixir, com o seu objeto de valor desejado (figurativizado no que for), até retornar ao mundo comum e restaurar a ordem.

Todas as narrativas dos jogos selecionados aqui perpassam por esses estágios em alguma medida. Os heróis são abalados por alguma força maior que ameaça a ordem no mundo comum, saem em busca de uma resolução, encontram amigos, aliados e desafios, e triunfam a todo custo. Porém, para isso, tendem a sacrificar ou perder algo de extremo valor para que possam vencer.

Por fim, é necessário entender os jogos como mídia e como isso influencia em uma determinada narrativa.

Entendemos os games como mídias que exigem participação ativa do seu público-alvo, pois todo jogo é, por definição, interativo, e em jogos narrativos, a agência é o que permite diversas escolhas significativas que podem alterar a jornada do protagonista, a jornada do nosso herói.

Uma ideia bastante difundida entre autores e designers de games é a de que um jogo deve oferecer interatividade com escolhas significativas, em que o jogador sinta que suas escolhas e suas ações interferem no andamento e no progresso do jogo. Sendo assim, os jogos digitais mais recentes, dos anos 2000 para cá, buscam oferecer o máximo de possibilidades para que o jogador faça a sua própria jornada, tomando o(s) protagonista(s) como seu corpo em um mundo digital interativo, imerso nesse ciberespaço.

Tendo as três bases bem fundadas, resume-se o que se encontrou nos jogos elencados anteriormente.

Em *RDR*, o protagonista John Marston enfrenta dezenas de homens armados e precisa proteger sua família; por escolha sua, sabendo das consequências, ele coloca sua mulher e filho em um cavalo e os manda para longe, enquanto se mantém no combate e morre nas mãos do vilão. O sacrifício pode até ser considerado como a sua redenção da vida de crimes, corrige suas atitudes e o torna o herói da narrativa.

MGS 3 apresenta uma dinâmica diferente. Jogando na perspectiva do protagonista Snake, ele mata sua mentora cumprindo uma missão dada pelo governo americano, convicto de ter tomado a decisão correta. Mais tarde, depois de ter a revelação de que ela não era uma vilã e sim talvez a maior patriota da história, por se sacrificar pelo seu país, ele abandona o que acredita e passa por um processo de redescoberta. Em *MGS V*, sequência do jogo anterior, a perda da mentora que ainda assola Snake, agora chamado de Big Boss, e depois de sua base militar ser destruída, construída com tanto esforço ao longo dos anos que se passaram, transforma o herói de *MGS 3* em vilão, presente em jogos subsequentes. Aqui há uma mudança interessante: da mesma forma que a perda pode transformar um sujeito comum em herói, também pode o tornar no vilão da narrativa.

Quando se trata de escolhas significativas, *Chrono Trigger* é um excelente exemplar. A agência do jogador tem maior papel, embora pouco relevante para o andamento da história em si: o jogador, na pele de Crono, tem a possibilidade de viajar por diversas eras sem a necessidade de seguir um cronograma a todo momento. Em diversos pontos do jogo, algumas escolhas e lugares são apresentados ao jogador sem forçá-lo a tomar uma posição específica, dando a ele a liberdade de seguir um caminho no lugar de outro. Entretanto, em termos de narrativa, pouco é alterado. O protagonista se sacrifica, independente da vontade do interator, para salvar seus amigos, um sacrifício heroico.

Não necessariamente o sacrifício é uma atitude do herói da narrativa. Em *Super Metroid*, Samus Aran, em um combate intenso com um inimigo muito poderoso, é derrotada e, quando à mercê de um ataque fatal, é precedida por um inimigo anterior que a protege e se sacrifica para dar seus poderes, dando ao jogador um novo gás e permitindo a vitória. Importante salientar que a questão do sacrifício nesse jogo fica em aberto: o inimigo que a protegeu era na realidade um aliado esquecido? Ou o dito popular “o inimigo do meu inimigo é meu amigo” se faz presente, já que os dois eram rivais também? A narrativa do jogo não deixa claro e essa é a magia do jogo.

Em *FFX*, o mundo é uma enorme cúpula de mortes e sacrifícios para se redimir de erros passados. No que tange ao arco principal da história, Tidus se sacrifica em nome de um mundo que não é o dele, mas que ele julga ser necessário entendendo que sua existência é impossível. Por outro lado, por conta de uma criatura vingadora, diversas pessoas peregrinam, totalmente dispostas a dar a sua vida (sabendo que é o custo) para vencer este ser castigador.

Seguindo a noção de diferentes motivações para o sacrifício, temos *Warcraft III*. Arthas precisa sacrificar algo de enorme valia a ele para ter o poder de vencer um enorme mal que assola o seu mundo. Ele escolhe seu melhor amigo, e em troca ele consegue vencer o seu inimigo e salva o mundo em que vive; entretanto, há um custo. A sua sede por poder eventualmente o transforma em um vilão terrível. O sacrifício pode ser considerado heroico em um primeiro momento, mas motivado por um desejo por poder, que em última instância cria um problema ainda maior do que aquele que Arthas combatia.

Em *GoW III*, Kratos aniquila quase todos os deuses do Olimpo em sua vingança contra Zeus e todos que cruzaram o seu caminho. Ao final, Athenas tenta convencê-lo a entregar todo seu poder a ela. Kratos se recusa e se mata, liberando todo seu poder ao mundo em que vive. O sacrifício aqui não é heroico, pois, em toda sua trajetória, não há misericórdia ou desejo por um mundo melhor. Sua vingança chegou ao fim e nada mais há para viver. Seu sacrifício pode ser considerado como egoísta, pois Athenas prometia um mundo melhor.

Conclusões

A maior parte dos jogos estudados apresenta narrativas em que o jogador tem pouca ou nenhuma escolha

significativa para a história do jogo, de forma a alterar o rumo do seu enredo. Isso se dá pelo risco que se tem no desenvolvimento do game, pois de acordo com desenvolvedores e escritores veteranos, o jogador pode finalizar o jogo sem nunca ter visto os diversos rumos e finais; muito se perde (DESPAIN, 2008; SKOLNICK, 2014; DILLE & PLATTEN, 2007). Nota-se, portanto, nesses jogos, que as escolhas estão muito mais ligadas às mecânicas do jogo do que à narrativa, mesmo em jogos com ênfase na história. Há jogos que fogem à regra, mas o que se mostra mais comum é a tendência de evitar múltiplos ramos para que o jogador tenha acesso a todas as partes e que o desenvolvimento de diversos cenários, personagens, mecânicas e etc. não pareçam uma perda de tempo aos produtores.

Sobre o sacrifício e a perda, as histórias mostram que há uma tendência desses tópicos em momentos críticos do jogo, e de fato são importantes na construção do caráter do herói durante a sua aventura. Entretanto, nem sempre o sujeito protagonista é o herói da história por conta do sacrifício: The Boss (de *MGS 3*) se sacrificou pelo seu país e não é considerada a heroína da história, já que foi a perda de Snake que levou ao resto da saga *MGS*. Outra coisa a se destacar é a motivação para o sacrifício: Kratos (*GoW III*) não abriu mão de sua vida por um ato altruísta; John Marston (*RDR*) se sacrificou por sua família; Yuna (*FF X*) se sacrificaria pelo seu povo; Arthas (*Warcraft III*) sacrificou seu melhor amigo por poder; Crono (*Chrono Trigger*) se sacrificou pelos amigos. O resultado do ato não faz parte da construção do caráter; pelo contrário, é o caráter do herói que leva ao sacrifício.

Já na questão da perda, o quanto o protagonista ou as personagens relevantes da história se transformam e se adaptam à perda que sofrem afetam na construção de seu caráter. Big Boss (*MGS V*) perdeu sua mentora e mais tarde sua base militar, levando-o a mudar sua visão de mundo e ser o vilão nos jogos subsequentes; Tidus (*FF X*) perdeu seu mundo e passou a lutar por um novo objetivo, mesmo sabendo que não veria as mudanças que viriam após a sua vitória. O trauma da perda pode levar o sujeito a ser o vilão ou o herói, o que possibilita concluir que esse tópico é extremamente significativo na construção do caráter do sujeito tanto como herói, em um primeiro momento, como vilão, a depender do caso.

Por fim, no que concerne à jornada do herói e o lugar da perda e do sacrifício nela, o sacrifício aparece frequentemente em momentos críticos da narrativa, sobretudo no clímax, na etapa da Recompensa ou Ressurreição do Herói, onde o protagonista está a um passo da morte e deve lançar mão de todas as táticas e forças que tem para triunfar, e isso inclui a disposição de abrir mão de um objeto de valor na tentativa de conquistar algo maior. Isso tende a concordar com a narrativa hollywoodiana (SKOLNICK, 2014), que usa esse tópico para intensificar as emoções dos seus espectadores.

A perda, por outro lado, frequentemente surge como um problema a ser resolvido, e, portanto, constitui um Chamado à Aventura, uma vez que um sujeito em plena conjunção com seu objeto de valor não tem motivo para se movimentar ou para se aventurar; não há história para se contar.

A grande distinção é na formação de caráter: o sacrifício surge de um ser com caráter já estabelecido, consciente do que deseja e disposto a tomar a atitude de forma convicta. Em casos em que o sacrifício exige a vida do protagonista, seria contraintuitivo que fizesse parte da construção de caráter do herói; a perda é mais veemente na formação do herói (ou do vilão), pois causa uma reflexão sobre a vida e o mundo em que o sujeito vive para reavaliar suas decisões e mudar a sua visão de mundo.

Conclui-se que com esse trabalho foi possível compreender um pouco mais o quanto os tropos estudados afetam na jornada do herói e na construção de caráter dos personagens, mostrando que o sacrifício não faz parte necessariamente na formação do herói, enquanto a perda é relevante tanto para a figura do herói quanto para o vilão.

Referências bibliográficas

- CAMPBELL, J. **O herói das mil faces**. 11. ed. São Paulo: Pensamento, 1995.
- DESPAIN, W. **Professional techniques for video game writing**. Massachusetts: A.K. Peters, 2008.
- DILLE, F.; PLATTEN, J. Z. **The ultimate guide to video game writing and design**. New York: Lone Eagle, 2007.
- FULLERTON, T. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. Amsterdã: Elsevier, 2008.
- GASI, F. **Quando um jogo não é um jogo?** IGN Brasil, 2015. Disponível em: <<http://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/8349/opinion/por-tras-dos-pixels-29-quando-um-jogo-nao-e-um-jogo>>. Acesso em: 23 fev. 2018.
- GREIMAS, A. J. **Du sens: essais sémiotiques**. Paris: Seuil, 1983.
- GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2013.
- SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- SKOLNICK, E. **Video game storytelling: what every developer needs to know about narrative techniques**. New York: Watson-Guptill, 2014.
- VOGLER, C. **A jornada do escritor: estrutura míticas para contadores de histórias e roteiristas**. São Paulo: Aleph, 2015.