

A VERSÃO DE MUNDO DE *FINAL FANTASY VII*

Ernane Guimarães Neto¹

Resumo

Este artigo aborda o roteiro do jogo eletrônico *Final Fantasy VII*, de 1997. Três palavras do vocabulário do jogo, “Mythril”, “Sephiroth” e “Shiva”, serão examinadas a partir dos trabalhos de Nelson Goodman e James Paul Gee. Goodman constrói sua filosofia da linguagem como um relativismo nominalista, segundo o qual coexistem diferentes “versões de mundo”. Gee pensa a experiência com os jogos utilizando os conceitos de aquisição, em oposição à aprendizagem mediada, e de fluência em domínios semióticos. O presente trabalho aproxima os conceitos de versão de mundo e domínio semiótico e exemplifica o uso de uma metodologia de leitura do jogo eletrônico com ênfase na categorização dos nomes segundo a lógica da jogabilidade.

Palavras-chave: Ludologia. Jogo eletrônico. Narrativa. Filosofia da linguagem

¹ bacharel em Filosofia, autor dos livros *Caprichos de dores* (ed. Massao Ohno) e *Gênese harmoniosa* (ed. Coruja) e mestrando na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação de Luís Carlos Petry.

FINAL FANTASY VII'S WORLD-VERSIONS

Ernane Guimarães Neto²

Abstract

This paper approaches the screenplay of *Final Fantasy VII*, the electronic game from 1997. Three words from the game's vocabulary, “Mythril”, “Sephiroth” e “Shiva”, will be examined with the aid of the works by Nelson Goodman and James Paul Gee. Goodman builds his philosophy of language as a nominalist relativism, according to which different “world-versions” coexist. In order to think the game experience out, Gee uses the concept of “acquisition”, as opposed to the mediated learning, and that of fluency in semiotic domains. This work links the concepts of world-version and semiotic domain, and exemplifies the use of an electronic game reading methodology that emphasizes categorization of names following playability design.

Keywords: ludology. Electronic game. Narrative. Philosophy of language

*Eventually... all humans die. What happens to them after they die?
The body decomposes, and returns to the Planet. That much everyone knows.
What about their consciousness, their hearts and their souls?*³

² Philosophy B.A., author of *Caprichos de dores* (Massao Ohno publishing house) and *Gênese harmoniosa* (Coruja) and graduate student at Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Advisor: Luís Carlos Petry.

³ Bugenhagen, personagem de *Final Fantasy VII*.

Introdução: a crise do real

Atingindo níveis de venda equivalentes aos da indústria cinematográfica⁴, o mercado de jogos eletrônicos é um agente disseminador de vocabulário e conceitos. Especificamente, os jogos digitais constroem mundos ficcionais interativos. Como fonte primária de aquisição de linguagem para muitos jovens, esse tipo de entretenimento também carrega uma responsabilidade sobre a formação cultural da população.

Pensar em “cultura”, no entanto, requer a delimitação de campos de conhecimento: a ciência, a língua, a ficção são elementos da cultura com objetos e objetivos diferentes. Desde a Antiguidade, o pensamento humano busca uma operação epistemológica que unifique ou sirva de referência para a pluralidade das formas de descrever o mundo.

Para um idealista, as formas que encontramos e descrevemos (uma cadeira e a palavra “cadeira”, por exemplo) fazem referência a ideias que estão disponíveis para todos (uma ideia universal de cadeira, por exemplo); para um racionalista, a razão deve explicar o mundo, não a experiência; para a lógica, há vários mundos possíveis, mas dois mundos diferentes não coexistem. A história da epistemologia é, portanto, a história das tentativas de definir as formas de conhecer o real e, como necessidade mais profunda, a história da discussão sobre qual é o “mundo real” a ser conhecido.

Um romance, um filme, um jogo eletrônico são tomados como obras de ficção, não como formas de descrever a realidade. Mas a distinção entre real e fictício ficou cada vez menos clara, especialmente a partir do século XX, justamente porque o conceito de “mundo real” perdeu sua centralidade.

No início daquele século, o chamado positivismo lógico buscava traduzir a linguagem natural em linguagem lógica proposicional. A insuficiência da notação lógica para dar conta da riqueza da comunicação entre humanos desencadeou uma crise⁵.

Paralelamente à crise do positivismo lógico, as artes viam uma crise formal em que o “mundo real” era também questionado. O realismo representacional dava lugar a impressionismos, expressionismos, surrealismos.

Para tratar da comunicação nesses novos tempos, especialmente do papel de produtos culturais como a literatura ou a canção na representação do mundo, novas estratégias surgiram. Desenvolveram-se as semióticas, vieram os estudos culturais no Reino Unido, o estruturalismo da sociologia de Lévi-Strauss e o pensamento complexo de Edgar Morin na França.

Em comum, se não a descrença na existência de um “mundo real” a servir de referência para as relações entre os indivíduos e os mundos possíveis, essas diversas abordagens ao conhecimento tomam como ponto de partida no mínimo a constatação de que, na prática, há mais de um “mundo real”: aquele descrito pelas elites, em oposição à cultura popular; um paradigma científico em comparação a outro; as diferentes teologias.

É nesse contexto que surge o pensamento do filósofo estadunidense Nelson Goodman, cuja principal obra, *Ways of worldmaking*, busca estabelecer uma metodologia para a comparação e o trânsito entre diferentes “versões de mundo”.

Pragmaticamente, Goodman assume portanto que, na impossibilidade de se restringir a uma versão do mundo, as pessoas oscilam entre várias versões. O hábito acaba por se tornar um definidor da validade de cada sistema enquanto versão de mundo: a duras penas a versão de Ptolomeu foi substituída pela versão heliocêntrica, mas ambas podem

4 Em 2010 foram vendidos cerca de US\$ 50 bilhões em aparelhos e software, segundo dados do setor apresentados por este autor em “Grandes do videogame buscam mais participação no Brasil”, in *Folha de S.Paulo*, 20.nov.2010.

5 O caso mais célebre de reação à crise do positivismo lógico é a virada na obra de Ludwig Wittgenstein, que trocou o paradigma logicista do *Tractatus Logico-Philosophicus* pela teoria dos “jogos de linguagem”.

ser consideradas “corretas” para certos grupos num certo recorte temporal, geográfico, social.

Mundos de ficção não são mundos incorretos: são formas que, também segundo o uso da época e a adesão dos indivíduos, ganham o estatuto de portadores de conhecimento. Goodman pensa em balé, pintura, artigo científico e retrato como formas de apresentar o mundo, de maneiras diferentes, mas que ganham reconhecimento e adesão como corretas em suas formas de construir o mundo ou informar o que o mundo é.

Para este artigo, tomaremos portanto o jogo eletrônico como texto fictício, não necessariamente rotulado como “artístico”, mas certamente estético em sua apresentação.

O jogo eletrônico como versão de mundo

Final Fantasy VII é o objeto deste artigo. Será tratado como texto, no sentido semiótico mais amplo, não se restringindo à modalidade escrita do idioma inglês usada na versão ocidental do jogo. Esse objeto, corpus, documento, será tomado, em um primeiro momento e tanto quanto possível, sem consideração a suas referências sociais, às intenções dos autores, a um “mundo real”.

Uma análise da estrutura dessa “versão de mundo”, em contraste com outras versões de mundo, poderá revelar especificidades do modo de construir mundos do jogo eletrônico e como esta versão em particular relaciona-se com as diferentes tradições culturais.

O “texto” portanto abordado neste artigo é o jogo eletrônico lançado para PlayStation e, posteriormente, PC, em sua tradução inglesa revisada (com “Aeris” em lugar de “Aerith”, entre outras alterações de roteiro). Obras que se relacionam com o texto, como *Crisis core* (jogo lançado posteriormente e que narra eventos anteriores aos narrados em *Final Fantasy VII*) ou *Advent children* (o longa-metragem que continua a história desses jogos), não são incluídas no “corpus” ao qual neste artigo damos o nome *Final Fantasy VII*.

Ao oscilar entre versões de mundo, as pessoas relacionam essas versões. A comunicação e a construção da cultura comum dependem de referências a essas versões e suas partes e às relações entre elas. Goodman é, portanto, relativista.

O pensamento de Goodman é frequentemente confundido com o tipo de relativismo segundo o qual tudo se equivale. Essa distinção é resumida por Aires Almeida na introdução à edição portuguesa de *Ways of worldmaking*. O acadêmico português chama a filosofia goodmaniana de “construtivismo relativista”: “O construtivismo consiste na ideia de que há vários mundos e esses mundos, assim como os objetos que deles fazem parte, são construídos, e não descobertos”⁶.

Os nomes, em suas redes de relações, constroem os mundos pelos quais transitamos. Goodman define sua filosofia como um relativismo nominalista.

A crise epistemológica que impede a definitiva eleição de certos mundos de nomes e relações como verdadeiros (em detrimento de outros), poderia levar à conclusão de que ciência e arte, fato e ficção, metáfora e mentira são equivalentes. Não é o caso, como explica Aires Almeida:

6 “Introdução à tradução portuguesa”, in Goodman, Nelson, *Linguagens da Arte*, pág. 18.

Apesar de não haver qualquer critério exterior de verdade, Goodman não aceita, contudo, o tipo de relativismo segundo o qual vale tudo e tudo se equivale, pois defende que há um critério geral de aceitabilidade para as diferentes versões de mundos. Esse critério é a correção. sendo a verdade apenas um caso particular do critério de correção.⁷

Goodman é criticado (inclusive por Aires Almeida) por colocar ciência e estética “no mesmo plano”. Mais uma vez, parece uma tentativa de imputar uma interpretação “desconstrutivista” ao pensamento do filósofo estadunidense. Afinal, se o aparente problema em dizer que “o roteiro do jogo *Final Fantasy VII* é correto” e “o mundo real é correto” seria anular a hierarquia do conhecimento ou fundir fato e ficção, falta aos críticos de Goodman esmiuçar os diferentes critérios de correção utilizados para cada texto. “Correções” diferentes têm funções diferentes.

Assim, se for correto dizer que “mythril é um mineral que compõe armas e armaduras” em relação ao texto *Final Fantasy VII*, isso não deve suscitar preocupações com a falsidade dessa afirmação no “mundo real”, onde não há material com esse nome, pois o texto fictício não tem essa função referencial. Talvez tenha outro tipo de função referencial, quem sabe em relação aos textos compostos por J.R.R. Tolkien, nos quais uma palavra semelhante, “mithril”, poderia ser definida com o mesmo predicado “é um mineral que compõe armas e armaduras”.

A presente abordagem ao roteiro de *Final Fantasy VII* é portanto uma abordagem nominalista desse texto, explorado em suas relações internas. O passo seguinte, isto é, o trânsito entre esta versão de mundo e outras (como as de Tolkien, a da mineralogia, a dos professores de literatura inglesa) permanece como problema. James Paul Gee pode ser um auxílio nesse momento.

Diálogo entre domínios semióticos

James Paul Gee estuda a relação entre jogos eletrônicos e aprendizagem. Sua pesquisa sobre pedagogia inclui a distinção entre aprendizagem e aquisição: “aquisição é o processo de adquirir algo subconscientemente pela exposição a modelos e um processo de tentativa e erro, sem um processo de ensino formal”⁸.

Ao estabelecer essa distinção nominal entre aquisição e outras formas de obtenção de conhecimento, como a aprendizagem mediada pelo professor ou a pesquisa do autodidata, Gee ajuda a compreender uma das características específicas fundamentais do jogo eletrônico.

O jogador “aprende” o significado dos nomes e das relações do texto lúdico de diversas formas. O texto é apresentado diante do jogador, como também seria o caso se fosse um livro ou um filme, mas essa exposição é mais demorada. Uma campanha de *Final Fantasy VII* dura frequentemente mais de vinte horas; as sequências não interativas, narradas em legendas, somam algumas horas de experiência (sem dúvida mais do que a maioria dos longa-metragens do cinema) e não podem ser abortadas com o simples apertar de um botão, como é o caso em outros jogos.

7 “Introdução à tradução portuguesa”, in Goodman, Nelson, *Linguagens da Arte*, pág. 19.

8 Disponível em www.ed.psu.edu/englishpds/Articles/CriticalLiteracy/What%20is%20Literacy.htm.

Outro elemento do processo de “leitura” do texto que ajuda a distinguir o jogo eletrônico dos demais produtos culturais é a interatividade. O processo de tentativa e erro não é construído *a posteriori*, como quando um leitor tenta adivinhar o final de um romance e é surpreendido pelo autor, ou quando exegetas discutem a compreensão de um texto. No jogo eletrônico, a compreensão do texto pode ser decisiva para o andamento da história (no caso de *Final Fantasy VII*, como na maioria dos *role-playing games*, a compreensão do enredo geralmente faz a diferença entre saber aonde ir no extenso mapa-múndi do jogo ou ficar “emperrado” buscando, de cenário em cenário, o elemento desencadeador da continuidade da história).

Para analisar o roteiro de *Final Fantasy VII* conciliando as perspectivas de Goodman e Gee, é conveniente restringir o campo de estudo a um conjunto finito de nomes. É evidente que a decomposição do objeto será, ela própria, uma “versão” do texto original; a escolha deverá obedecer algum critério de conveniência. Para que a comunicação deste artigo seja mais “correta”, eficiente ou funcional segundo os critérios de correção do leitorado, é conveniente expressar em palavras os nomes referidos. Poderiam incluir imagens da tela do jogo, sons ou vídeos combinando ambos, mas a nomeação dessas partes do texto seria uma tarefa mais complicada. Os nomes em alfabeto ocidental que acompanham o texto *Final Fantasy VII* são um campo delimitável e reproduzível.

Os nomes utilizados no jogo podem ser conhecidos (como a palavra “casa”, para a maioria dos que sabem ler o português) ou novos (como, recontam usuários, eram para eles as palavras “Shiva” ou “Sephiroth” antes de *Final Fantasy VII*).

Do ponto de vista da aquisição de linguagem pelo jogador, e exposição a repetidas iterações da palavra “Shiva” dão um sentido a ela dentro do texto. Esse sentido, se lermos como a construção de um mundo, é estabelecido pelas relações entre esse e outros nomes do texto. O leitor forma o sentido das palavras com base na estrutura interna do texto.

Quando o jogador contrasta essa experiência aquisitiva de uma palavra com o uso dessa mesma grafia em outro contexto (outra versão de mundo, com diferentes relações e diferentes critérios de correção), o texto assume um papel formador da experiência do usuário. Nem sempre conscientemente, o usuário tece novas relações entre esses nomes, que podem influenciar seu uso em novos contextos.

O trânsito entre os diferentes contextos, a vacilação entre várias versões de mundo também poderiam ser chamados de fluência em “domínios semióticos”, expressão utilizada por James Paul Gee em “Learning in Semiotic Domains - A Social and Situated Account”. São domínios semióticos, exemplifica Gee, “biologia celular, crítica literária pós-moderna, jogos de tiro em primeira pessoa”⁹.

A habilidade dentro de um domínio semiótico é regulada por aquilo que Gee chama de “gramática” (*design grammar*), o que poderia corresponder às regras de correção da nomenclatura goodmaniana.

O texto em análise neste artigo flui melhor para nativos digitais, conhecedores do domínio semiótico da série *Final Fantasy*, jogadores de *role-playing games*; pode entrar em conflito com mitólogos, mas isso depende dos critérios de correção em jogo.

Assim, palavras como Shiva, Sephiroth e mythril podem ser tomadas no contexto do roteiro, em sua estrutura de relações, mas também na teia maior que envolve os domínios semióticos nos quais essas palavras podem ser usadas.

No texto, “mythril” é um substantivo comum, que integra o nome de quatro armas,

utilizáveis por quatro das nove personagens equipáveis do jogo. O “sabre de mythril” (Mythril Saber) é uma das primeiras das 16 armas que Cloud, o protagonista, pode encontrar na experiência de jogo.

“Substantivo comum”, “arma” e “material” são predicados aplicáveis ao nome. Para efeitos de fluência semiótica, bem como na maioria das versões de mundo, os critérios de correção não precisam ser enunciados para funcionar. Não é preciso definir “material” no texto para, no contraste com outras palavras, dizer que mythril é um material do mesmo jeito como “cristal”, palavra que adjetiva cinco outras armas.

No caso da língua inglesa, uma questão de apresentação mantém uma ambiguidade entre material ou apelido único, nome próprio, pois são grafados em letra maiúscula “Mythril Saber”, “Cristal Sword” e “Heaven's Cloud” (e não perdendo de vista, por exemplo, que “Heaven's Cloud” é uma espada que pode ser equipada por um guerreiro, não uma nuvem). Aqui o jogador pode ler na estrutura do texto que “Heaven's” aparece uma vez só como parte de nome, enquanto “Mythril” aparece em outras armas. O hábito pode ajudar o jogador fluente no domínio da série Final Fantasy (em que o nome “mythril” é comumente aplicado aos mais diversos objetos) ou na literatura de fantasia (já que em J.R.R. Tolkien um nome não idêntico, porém estruturalmente muito semelhante, mithril, figura como mineral com funções semelhantes).

Se “material” é uma categoria aplicável a “mythril”, que predicados serão aplicáveis a “Sephiroth” e “Shiva”?

Dizer que “Sephiroth é o vilão” é colocá-lo numa categoria única, que coincide com seu próprio nome. Talvez os critérios de correção de roteiro audiovisual pedissem incluir Sephiroth numa categoria ampla de vilões como a empresa Shinra, contra a qual luta Barret, personagem jogável, entre outros elementos. Nesse caso, poder-se-ia atribuir a Sephiroth um predicado particular, como “o principal antagonista, que o herói Cloud promete destruir”.

A interpretação desse nome próprio, por sua relevância no texto, ganha complexidade na reunião das ocorrências do nome e suas relações com os outros elementos. Poucos leitores recorrem à própria experiência para classificar Sephiroth, pois é um nome raro, pertencente a domínios semióticos dos quais uma parcela reduzida dos jogadores teve ou terá acesso (no caso, o domínio semiótico da cabala). Personagens relevantes podem ser submetidas a leituras irônicas ou metafóricas dependendo do leitor; a falta de relação entre esse nome e outras ocorrências dessa palavra em diferentes contextos apenas facilita a abstração.

Ainda em “Learning in Semiotic Domains”, Gee descreve o trânsito entre domínios semióticos como dependente dos conhecimentos preexistentes. Da mesma maneira que o aluno que ganha livros, tem pais letrados e boa alimentação tende a ter mais facilidade nas avaliações escolares que o aluno que não tem essas condições, o jogador que possa recorrer a algum nível de acoplamento com os hábitos das linguagens do jogo eletrônico terá melhores condições de interpretar o contexto de um nome novo (por exemplo, ao conhecer previamente a palavra “mythril” e estender a categoria “material” a outras palavras que atuem nas mesmas situações de “mythril”).

No entanto, como lembra Gee,

Situações em qualquer domínio são quase sempre novas em algum (mesmo que limitado) sentido, de modo que dois eventos nunca podem ser exatamente iguais. Assim, situar o significado é sempre um ato produtivo (gerativo) e criativo, combinando nuances de significado a nuances de situações.

O jogador portanto joga também com a leitura do texto, pois, diferentemente da categorização feita pelas ciências, a comunicação que se opera no cotidiano, na leitura de

textos como o jornal, o cinema, *Final Fantasy VII*, usa categorias tácitas, espontâneas, improvisadas¹⁰.

A jogabilidade sugere ou facilita a criação de categorias. No jogo, “mythril” é uma palavra encontrada em menus de escolha de equipamentos. Há várias palavras nessa condição, revisitadas nessa situação e que afetam por exemplo o desempenho dos ataques das personagens (caso das armas) nas situações de batalha, uma das mecânicas interativas mais recorrentes na série *Final Fantasy*.

Muitos jogadores não ligam para as legendas que narram a história do planeta em perigo e os diálogos envolvendo o protagonista em sua busca por Sephiroth. Nesse caso, talvez queiram deixar para os acadêmicos a classificação de “Sephiroth” na categoria dos vilões. No entanto, a recorrência do nome, associado a uma figura de roupa preta e cabelos brancos, porém cheia de vitalidade, garante que, na prática, alguma iteração de “Sephiroth” funcione como nome pertencente à categoria “personagem”.

Os membros da categoria “personagem” aparecem frequentemente nas sequências não interativas, em narração, em vídeos (no caso de *Final Fantasy VII*, os vídeos cinematográficos das sequências de transição da história usam uma técnica de animação mais refinada do que aquela utilizada para a navegação em mapa ou aquela recorrente nas sequências de batalha).

As diferentes situações em que os nomes aparecem, portanto, contribuem na construção do mundo do texto. “Shiva”, por exemplo, deve ser situada de maneira diferente das outras palavras analisadas.

“Shiva” é o nome de um item. Não um item do menu de armas da interface do jogo, mas uma “matéria de invocação” (Summon Materia), que habilita um ataque mágico à mecânica das batalhas. Nas situações de narração, a palavra não aparece. O item é obtido como presente de uma personagem salva pelo protagonista e pode nunca ser usado, se o jogador não o habilitar. Quando é invocada numa batalha, Shiva manifesta-se como uma entidade feminina que paira acima e maior do que os guerreiros controlados pelo jogador, infligindo dano ao inimigo na batalha.

Quem transita com conforto pelo domínio semiótico da mitologia sabe que o hinduísmo inclui o nome “Shiva”. Não aparece como uma mulher, mas como um dos deuses de uma tríade que governa o universo. Sua figura geralmente é apresentada com a pele azul. Esse descompasso entre os predicados desses homônimos desestimula uma relação de referência literal, da mesma maneira que descobrir que “Sephiroth” nomeia um conceito abstrato, talvez um esquema cabalístico, não uma personagem.

A distinção entre os diversos modos de representar, na construção do texto, é um dos problemas esmiuçados por Goodman. O fato de a existência de mythril, Sephiroth ou Shiva como entidades do “mundo real” não ser uma “verdade”, portanto não obter o estatuto de correto na “versão de mundo do senso comum”, não implica que são todos apenas “nomes fictícios”. Cada um pode se prestar a diversas funções na construção do mundo fictício (como metáfora, cenário, exemplificação).

Para uma leitura do texto *Final Fantasy VII* operada por um leitor fluente em mitologias e não em jogos de interpretação de papéis, “mythril”, “Sephiroth” e “Shiva” poderiam ser apenas nomes emprestados de três mitologias (uma abertamente “ficcional”, no sentido de que foi criada por um autor com o objetivo de escrever romances, e outras “tradicionais”), cuja ligação, se existe, não está no texto do jogo. Mesmo a esse leitor, a

10 Se, da mesma maneira como o leitor constrói uma versão de mundo a partir da leitura das relações entre nomes, o criador também joga com o existente ao construir um mundo, talvez toda criação tenha como condição necessária um tal jogo. Arlete Petry defende esse estatuto criador do jogo em sua tese “O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento”.

experiência de jogo comunica uma distinção prática e organizadora entre as categorias em que figuram esses nomes.

“Shiva” é uma das 16 matérias de invocação que o jogador pode colecionar (frequentemente o jogo é encerrado sem que a lista desse tipo de item esteja completa). Sua condição de matéria de invocação no contexto do jogo, a despeito de (ou mesmo confirmada por) sua recorrência na série Final Fantasy, relaciona esse nome a uma categoria de “cenário do jogo”, para nomear simplificada. Essa categoria envolveria elementos recorrentes dos domínios semióticos dos jogos eletrônicos (magia, poderes relacionados aos elementos da natureza), dos role-playing games (mitologia) e da série (o nome Shiva é recorrentemente associado a uma figura feminina e ao gelo nos jogos Final Fantasy).

“Mythril” pertence a um nível mais básico desse “cenário do jogo”, o universo mais amplo das artes marciais aplicado à mitologia e aos jogos. “Mythril” exemplifica, para quem tem um grau razoável de fluência em domínios de *role-playing games* e fantasia, um material mítico da artesanaria.

“Sephiroth”, por ser personagem importante, já se presta à leitura metafórica. Na relação interna entre os nomes do texto, sobressai o fato de que a maioria das personagens tem nomes “humanos”, em relação de comparação com a sonoridade com o corpus da “vida real”: Barret, Cid e Vincent são nomes próprios conhecidos. Já Tifa, Aeris, Cloud são nomes suficientemente únicos para sugerirem ao leitor um cuidado especial. Sephiroth, nesse conjunto, destoa.

A interpretação do papel das personagens de uma obra de ficção é por demais trabalhosa para caber neste artigo; cabe ressaltar, no entanto, a utilidade pragmática da distinção, formada pelo próprio texto, entre essas três palavras que, no “mundo real”, pertencem à mesma categoria de “mitológicas”, mas pertencem a diferentes domínios semióticos.

Conclusão

Segundo Goodman, o hábito é o mantenedor das versões de mundo. É o hábito de escrever e ler em inglês que possibilita às pessoas compreender o roteiro do jogo *Final Fantasy VII* em sua versão mais conhecida. Quem não tem o hábito de jogar os produtos da série Final Fantasy pode precisar de mais tempo para saber quem é Shiva no enredo, se é alguém. As maneiras não habituais de apresentar Sephiroth (isto é, tal como qualquer personagem importante, numa sucessão de iterações em algum sentido diferentes) dizem que o nome não é meramente um símbolo de algo externo,

A abordagem construtiva deste artigo, baseada nas relações entre os nomes do objeto de estudo, prescinde da recorrência à intencionalidade dos autores. Mas a observação rápida dos nomes em algumas categorias permite inferir o caráter funcional de certas escolhas lexicais do roteiro.

Os diferentes momentos de jogo têm interfaces bastante diferenciadas. Uma batalha, um menu de equipamento, uma animação não interativa, a navegação em mapa, a navegação em cidade ou “masmorra” têm características gráficas, músicas e funções próprias.

Isso significa que é fácil agrupar “Crystal Sword”, “Mythril Saber” e “Heaven's Cloud”, extrapolando a interpretação do conhecido para as ocorrências desconhecidas.

De modo semelhante, “Shiva” é uma de 16 matérias com nomes como “Ifrit”, “Ramuh”, “Titan” e “Odin”, todas com poderes extraordinários, um filme de animação que se sobrepõe ao cenário de batalha numa escala parecida com a das outras matérias de invocação, mas não com a dos demais elementos de batalha. Perceber que um ou mais

desses nomes representa, em outros domínios semióticos ou versões de mundo, “deuses”, “entidades” ou, simplesmente, “poder”, ajuda a estender esses sentidos às outras matérias de invocação e construir seu significado no texto.

Por outro lado, a fluência em diversos domínios semânticos permite relacionar referências comuns, como “a matéria de invocação Odin e a cidade de Midgar compartilham seus nomes com a versão de mundo da mitologia nórdica”.

De um ponto de vista estritamente de projeto de jogo, é possível partir para outras conclusões, como a de que o roteiro do jogo facilita a identificação do papel de cada plano de interface ao oferecer várias “portas de entrada”, de diversos domínios semióticos, para cada grupo. Entre as matérias de invocação, nomes que significam “poder” em diversas tradições, como “Shiva” ou “Titan” podem ser suficientes para criar um cenário de magia de invocação. Distribuir pelo mapa nomes de lugares como “Midgar”, “Nibelheim” e “Costa Del Sol” não apenas diversifica a toponímia fictícia, mas abre para o leitor a possibilidade de leituras metafóricas e aprendizado tangencial.

A partir da própria estrutura do texto, em que os planos mitológicos “de batalha” (ou “de cenário”, ou “para as sequências lúdicas”) são independentes da mitologia “do roteiro”, pode sugerir que há uma cisão entre jogabilidade e narrativa nesse texto. Essa discussão é digna de aprofundamento em outra pesquisa.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: First person: new media as story, performance, and game. Org. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004.
- ALMEIDA, Aires. Introdução à tradução portuguesa. In: Linguagens da Arte. Lisboa: Gradiva, 2006.
- CAILLOIS, Roger. Les jeux et les hommes. Paris: Gallimard, 2006.
- GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. Nova York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GEE, James Paul. What is Literacy? In: Teaching and Learning, 2 (3-11), 1987. Disponível em www.ed.psu.edu/englishpds/Articles/CriticalLiteracy/What%20is%20Literacy.htm. Acesso em 18.maio.2011.
- GEE, James Paul. Learning in Semiotic Domains - A Social and Situated Account. In D. Schalert, C. Fairbanks, J. Worthy, B. Maloch, & J. Hoffman, Eds., The 51st yearbook of the National Reading Conference. Oak Creek, WI: NRC, 2002, pp. 23-32. Disponível em <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/SemioticDomains.pdf>. Acesso em 18.maio.2011.
- GOODMAN, Nelson. Linguagens da Arte. Lisboa: Gradiva, 2006.
- GOODMAN, Nelson. Ways of worldmaking. Indianapolis: Hackett, 1998.
- GUIMARÃES NETO, Ernane. Grandes do videogame buscam mais participação no Brasil. In: Folha de S.Paulo, 20.nov.2010.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2001
- PETRY, Arlete dos Santos. O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.
- PINTO, Julio e CASA NOVA, Vera. Algumas semióticas. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media. In: Game Studies, 1, vol. 1, 2001.
- SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. Rules of play. Cambridge: MIT Press, 2003.
- SUTTON-SMITH, Brian. The ambiguity of play. Cambridge: Harvard University Press, 2001.
- WILLIAMS, Raymond. Culture is ordinary. In: Resources of hope. Nova York: Verso, 1989.