

## Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy: a jornada do herói no video game

---

letrônica

---

Aline Conceição Job da Silva\*

Embora haja opiniões adversas, pode-se pensar no planeta Terra como uma rede de infinitas conexões, similar ao sistema cerebral das sinapses através das quais os conhecimentos acumulados de um indivíduo são conectados e relacionados entre si e com as novas informações. Há, ainda, correntes filosóficas que clamam a existência de um organismo vivo – Gaia – composto de diferentes partes – homens, animais, plantas, etc – interagindo no intuito de garantir a sobrevivência e a estabilidade desse mesmo organismo. A despeito dessas correntes, não há como negar certos padrões ou eventos recorrentes nas diferentes partes do globo, em épocas diferentes e em culturas completamente distintas.

Esse pensamento, consciente ou inconscientemente, direciona, entre outras, para as implicações teóricas desenvolvidas pelo lingüista, filósofo e ativista político americano Noam Chomsky<sup>1</sup> (CHOMSKY, 1972 apud FROMKIN; RODMAN; HYAMS, 2007). Considerando a linguagem, Chomsky estabeleceu a expressão que ficou conhecida como **princípios e parâmetros** naquilo que ele aceitava como gramática universal; nesse sentido, Chomsky indicava, a partir de elementos recorrentes em todas as línguas humanas – os princípios –, a existência de universais subjazendo as diversas línguas humanas, diferenciadas por particularidades que determinam a pluralidade – os parâmetros.

Chomsky trabalhou com universais nas linguagens humanas através de comparações entre as línguas humanas (especialmente sobre a sintaxe), mas, assim, abrem-

---

\* Graduada em Letras Licenciatura Dupla Português/Inglês pela PUCRS em 2009. Mestranda em Teoria da Literatura (CNPq) também pela PUCRS.

<sup>1</sup> CHOMSKY, Noam. *Language and Mind*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1972.

se precedentes para que se possa pensar em outros universais recorrentes nas diversas atividades humanas.

Claude Lévi-Strauss em sua obra *Le cru et le cuit*, analisando a mitologia dos povos primitivos através da autocompreensão desses mesmos povos ao invés de através da visão eurocêntrica, estabeleceu o mito bororo (tribo indígena brasileira do estado do Mato Grosso) como “mito de referência” em sua análise, não pela sua regularidade, mas pela posição irregular entre tantos outros. O autor reclama uma abordagem diferenciada do fenômeno do mito: não se deve buscar uma regularidade, pois o mito prescinde de unidade ou de origem. Comentando essa natureza, Lévi-Strauss (LÉVI-STRAUSS, s/d, apud DERRIDA, 1995, p. 242) afirma:

(...) Não existe um verdadeiro termo para a análise mítica, nem unidade secreta que se possa apreender no fim do trabalho de decomposição. Os temas multiplicam-se ao infinito. (...) Fenômeno imaginário implicado pelo esforço de interpretação, o seu papel é dar forma sintética ao mito, e impedir que ele se dilua na confusão dos contrários.

O objetivo do mito, considerando entre os tipos de conhecimentos humanos o conhecimento mítico, é dar forma àquilo que os povos primitivos detentores de um determinado tipo de raciocínio lógico desconheciam; dessa forma, eles explicavam o que era o sol, a chuva, as estrelas cadentes, ou seja, tudo que era adverso da sua natureza humana.

Em linhas gerais, Lévi-Strauss clamava pela não-regularidade entre os mitos primitivos, pois cada um deles apresentava singularidades que não se prestavam a uma generalização ou sistematização que pudesse abrigar a todos. Apesar disso e considerando isso ao mesmo tempo, pode-se afirmar que, sim, existe regularidade no processo de criação do mito. A regularidade se faz não naquilo que se repete nos diferentes mitos, mas na própria atividade de criar o mito. Não importa a distância – espacial ou temporal –, criar mitos faz parte da natureza humana.

Essas palavras foram necessárias (embora poucas) para que se pudesse dar, de fato, abertura para a explanação que se intenta neste ensaio. A partir do que se apresentou até este trecho, pode-se afirmar que há regularidades e recorrências nas atividades humanas, sejam elas biológicas ou não. Nesse sentido, analisar a mitologia do herói, como uma das

mitologias mais fortes, é trabalhar com um elemento igualmente recorrente em todas as culturas humanas, tendo-se sempre em vista a singularidade e a multiplicidade existentes ao mesmo tempo. Dessa forma, este ensaio apresenta uma discussão sobre os elementos que compõem a jornada do herói no jogo de *video game* Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (2003), da LucasArts, considerando, especialmente, a abordagem teórica da mitologia do herói proposta por Joseph Campbell e tópicos de culturas de produção – os média – e da recepção de *video games*.

Joseph Campbell, uma das maiores autoridades mundiais em mitologia do século XX, escreveu mais de vinte obras defendendo a importância e o valor do mito para a humanidade. Em suas duas mais importantes obras, *O Poder do Mito* e *O Herói das Mil Faces*, Campbell apresenta o quão são fundamentais e essenciais a existência e a contínua “reciclagem” dos grandes mitos da humanidade; nesse sentido, criar, recriar e/ou recontar o mito de um grande herói está na pauta de todas as culturas.

Em entrevistas<sup>2</sup> concedidas a Bill Moyers entre 1985 e 1987 (ano de sua morte), Campbell explica o porquê da expressão “o herói das mil faces”: “Porque há uma certa sequência típica de ações realizadas pelo herói que pode ser observada em histórias do mundo inteiro, nas mais diversas épocas da história. E creio que é, em essência, um único gesto feito por muitas pessoas diferentes.”. Quando perguntado pelo entrevistador sobre o motivo que estaria por trás do fato de existirem tantos heróis na mitologia, Campbell simplesmente diz: “Porque é sobre isso que vale a pena escrever. (...) O herói propriamente dito é alguém que deu a sua vida por algo maior ou diferente dele mesmo”.

A saga do herói, muitas vezes explorada pela literatura e pelo cinema, remonta ao início da própria atividade humana de criação de mitos; no entanto, o estudo da mitologia do herói tem seu início apenas no século XX. Sellier (2005, p. 467) afirma:

Foi no início do século XX que começou a vir à plena luz um fenômeno estranho: sem que fosse possível neste caso falar de *influência* de cultura a cultura como se falara durante muito tempo em relação a outros, constatou-se que espalhados pelos quatro cantos do planeta, haviam surgido, em épocas diferentes, relatos cujas semelhanças saltavam aos olhos - “as vidas de heróis”, de super-homens, de seres situados a meio caminho entre a condição dos deuses e a condição da vida humana.

---

<sup>2</sup> Coleção *O Poder do Mito*. DVD 1. Uma produção Apostrophe S Productions, 1988. Distribuído no Brasil por Log On Editora Multimídia.

Tanto Sellier quanto Campbell apresentam o que poderia se chamar a estrutura (*framework*) da jornada do herói em etapas que se repetiriam de uma forma ou de outra em todos os relatos heróicos. Essa estrutura, originalmente dividida em três partes principais – partida, iniciação e retorno – por Campbell (2004), poderia ser delineada a partir dos itens abaixo:

1. O chamado para a aventura: É um sinal, uma mensagem direcionada para o herói que altera sua vida de modo que nada mais é como era antes desse chamado. Pode surgir de formas diferenciadas (circunstâncias adversas, alguém em perigo, uma visão, um desafio, por exemplo) e representa o abandono daquilo que era de interesse pessoal do herói em nome de algo coletivo.
2. A recusa ao chamado: Uma vez recebido o sinal, o herói precisa transpor as dificuldades, externas e internas, e aceitar o chamado para assim poder dar início a sua jornada, pois, naturalmente, todos os problemas que podem advir com a aceitação do chamado podem ser previstos e cabe ao herói não recuar diante deles.
3. A ajuda sobrenatural: Com a aceitação do chamado, o herói parte em sua jornada e o primeiro encontro em sua demanda é com uma figura protetora, um guardião (um mago/bruxo, um ermitão, uma fada madrinha, um anjo) que lhe aconselha e presenteia com artefatos (uma arma, um amuleto, uma jóia) que lhe ajudarão no caminho a seguir.
4. A travessia pelo primeiro limiar: Após o encontro com o guardião que o guia e ajuda e da aceitação de seu destino, a consolidação da demanda se realiza. Essa consolidação muitas vezes é representada pela travessia de um local ou região inhóspita e selvagem (aqui o herói tem o momento da verdade, é a primeira prova de seu valor) e deve passar por um guardião que guarda o local ou região;
5. A barriga da baleia<sup>3</sup>: Ao atravessar essa segunda barreira, o herói passa por um renascimento ao sobreviver aos perigos (o guardião que desafia o herói) e aos seus medos e demônios interiores (por isso “barriga”). Ao atravessar os limites daquilo que conhecia, o herói entra na região do desconhecido que pode levar ao medo do enfrentamento.

---

<sup>3</sup> Referência ao episódio bíblico de Jonas e a baleia que o engole.

6. O caminho de provas: Com a travessia final e o renascimento, o herói deverá seguir sua jornada, passando, então, a uma série de testes e provações nas quais faz uso dos conselhos recebidos da figura protetora e dos artefatos ofertados por ela. Ao transpor e superar as provas o herói percebe a existência de um poder benigno atuando em seu auxílio.
7. A sintonia com o pai: Essa etapa consiste simplesmente no abandono do autocriado monstro duplo que representa, do lado malvado, os interesses pessoais do herói, e do lado benévolo, o objetivo que o colocou em sua jornada. O monstro duplo e a imagem do pai, ao mesmo tempo severo e benevolente, servem para mostrar ao herói os dois lados da sua escolha.
8. A apoteose: Representa o estágio máximo da aceitação de seu destino como herói. Dessa compreensão profunda o herói atinge o ápice de sua jornada e realiza a última grande prova de valor.
9. A última dádiva: Tendo passado pelos estágios mais árduos de sua jornada, a última dádiva consiste em uma recompensa suprema, mas pode, também, funcionar como um teste final. Para o herói verdadeiro esse é o primeiro momento de utilização de sua sabedoria e força adquiridas, mas, para aquele que não conseguiu de fato vencer seus próprios demônios, o teste final pode comprovar que não houve alteração de seu indivíduo e a jornada foi em vão.
10. A recusa ao retorno: Com o fim da demanda, o herói deve retornar ao seu lar para assim completar o ciclo e compartilhar sua recompensa com aqueles que deixou para trás; no entanto, o retorno muitas vezes é indesejado pelo herói.
11. O resgate com auxílio externo: Muitas vezes o herói precisa ser resgatado (mesmo aquele que quer retornar) e recebe ajuda para poder retornar ao seu mundo. O seu guardião pode reaparecer e lhe resgatar ou, ainda, alguma força divina pode lhe libertar de algum feitiço ou algo do gênero.
12. A travessia pelo limiar do retorno: ao fim da jornada, o herói enfrenta a compreensão de sua existência dividida entre dois mundos (o mundo humano de onde veio e o mundo mágico ou divino onde viveu sua aventura) que na realidade são apenas um. Seu retorno se dá de uma zona muito além do mágico

e do impossível para uma zona do real e do banal, daí a possível dificuldade de reentrada em seu mundo original.

13. O mestre dos dois mundos: Se o herói puder realizar o retorno ao seu mundo original, viverá eternamente entre os dois mundos, o mágico e o mundano, e poderá exercer o papel de guia para seus discípulos. Nesse estágio, as ambições pessoais do herói se tornaram tão dissolvidas que ele simplesmente aceita viver a vida como ela lhe mostra o caminho.

14. A liberdade para viver: A finalidade do mito é dissipar a necessidade de criar uma auto-imagem de si mesmo como um fenômeno excepcional no mundo e realizar uma reconciliação da consciência individual com a vontade universal, transformando a existência do herói numa vida inextinguível e sem ansiedades para o que acontecerá em seguida.

De certa forma, dos dezenove elementos que compõem o ciclo da jornada do herói para Campbell, estão aqui indicados quatorze que são, acredita-se neste ensaio, as estruturas, ou princípios, que se repetem mais comumente nas sagas dos heróis, sendo, ainda, dez delas fundamentais para que se possa considerar um homem ou mulher como um herói ou heroína (elementos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 11, 13 e 14 ) seja em mitologia, seja em literatura, em cinema ou em jogos de *video game* .

Segundo Campbell, todo homem e mulher pode se transformar num herói ou heroína, mas a despeito disso todos passam pelo ciclo do herói, consciente ou inconscientemente, em diferentes etapas da vida. A passagem da infância para a adolescência, por exemplo, pode ser vista como a etapa da partida no ciclo do herói: a criança tem que aceitar o futuro (chamado) e abandonar o passado (barriga da baleia) para poder ingressar em outra vida e assim se desenvolver como os outros indivíduos; se não puder atravessar o limiar que separa a infância da adolescência, não será capaz de completar, plenamente, o ciclo.

Passando disso para as artes, pode-se afirmar que a literatura tem feito uso do modelo heróico desde sempre e há quem reclame a fragmentação desse modelo (Philippe Sellier) pela reduplicação pura e simples dos passos pelos quais o herói passa para completar o seu ciclo. No entanto, a cultura pop tem feito, também, largo uso desse modelo e demonstrado a importância e valorização do símbolo do herói. Os filmes, as histórias em

quadrinhos, os mangás e animes e os jogos de *video game*<sup>4</sup> exploram a necessidade humana de ouvir, de ler, de experienciar (no caso do jogos de *video game*) a jornada do herói. Personagens como Luke Skywalker (da trilogia cinematográfica *Star Wars* 5, 6 e 7), Goku (mangá e anime japoneses), Naruto Uzumaki (mangá e anime japoneses), Batman (história em quadrinhos, DC Comics), Daredevil (história em quadrinhos, Marvel), Vann (Final Fantasy XII, série de *Role Playing Video Game* japonês da Square Enix) e Lara Croft (Lara Croft: Tomb Raider, jogo de ação em 3ª pessoa – Core Design e Eidos Interactive) são apenas alguns exemplos de produtos culturais bastante populares que exploram os elementos da jornada do herói propostos por Campbell.

Tomando como princípio fundador a concepção de jogos de *video game* como “extensões do homem”<sup>5</sup>, faz-se, então, necessário o estudo dessa media como portadora de mensagens que alterou e continua alterando a interação entre humanos e entre humanos e máquinas. Como portadores de mensagens, a representação de mitos está presente também neste tipo de extensão do homem – os jogos.

Considerando a necessidade de oferecer aos leitores deste ensaio algum suporte sobre a media a que se está referindo, é importante dizer que o desenvolvimento dos primeiros jogos de *video game* do tipo *role playing* (o jogador/*gamer* cria ou faz uso de um personagem no jogo para realizar as tarefas solicitadas e, assim, desenvolver o enredo) – RPG – datam da década de 1980 (BARTON, 2007), tendo três fases principais (o estudo de Barton cobre o desenvolvimento de jogos de *role playing* até o ano de 2004): os primeiros anos, que vão de 1980 até 1983; a era de ouro, que vai de 1985 até 1993; e as eras de platina e moderna, que vão de 1994 até 2004.

Em aproximadamente trinta anos, os jogos de *video game* de 2010 pouco se assemelham com os jogos do início dos anos 1980. A tecnologia permitiu o aprimoramento da inteligência artificial, o que possibilitou a inserção de personagens não-jogáveis mais complexos, e a utilização de programação em 3D, garantindo, assim, imagens gráficas de cenários, de batalhas e dos próprios personagens do ângulo que se desejar e com excelente resolução.

---

<sup>4</sup>Entenda-se por *video game* os jogos virtuais em seus diversos gêneros e consoles (computador, Playstation, XBox 360, Wii, entre outros).

<sup>5</sup> Expressão utilizada por Marshall McLuhan em relação aos media produzidos pela sociedade.

Considerando essas transformações, não se pode deixar de observar nessa mudança um reflexo da evolução tecnológica vivida pela humanidade nos últimos trinta anos: telefones celulares, computadores portáteis e extremamente leves, tecnologia bluetooth, entre outros. Como essa tecnologia é, de fato, uma extensão do homem, não se pode negar o entrelaçamento de tudo o que ela permitiu que se produzisse a partir dela.

McLuhan (1994) em *Understanding Media* dedica um capítulo (os outros são dedicados, por exemplo, ao telégrafo e ao telefone) aos jogos como mídia de extensão do homem. No capítulo em questão, assim como em toda obra, o autor realça a importância de se perceber as mensagens transmitidas através das mídias e que implicação elas têm de fato. Em relação aos jogos, embora se refira mais claramente a jogos clássicos como pôquer, basquete e futebol (o americano), McLuhan faz fundamentais afirmações sobre o seu papel e o que representa para a humanidade:

Games are popular art, collective, social reactions to the main drive or action of any culture. Games, like institutions, are extensions of social man and of the body politic, as technologies are extensions of the animal organism. (...) As extensions of the popular response to the workaday stress, games become faithful models of a culture. (McLUHAN, 1994, p. 235)

Games are dramatic models of our psychological lives providing release of particular tensions. They are collective and popular art forms with strict conventions. (McLUHAN, 1994, p. 237)

Like our vernacular tongues, all games are media of interpersonal communication, and they could have neither existence nor meaning except as extensions of our immediate inner lives. (McLUHAN, 1994, p. 238)

The games of a people reveal a great deal about them. Games are a sort of artificial paradise like Disneyland, or some Utopian vision by which we interpret and complete the meaning of our daily lives. In games we devise means of nonspecialized participation in the larger drama of our time. (McLUHAN, 1994, p. 239)

Ainda que estas afirmações não se refiram necessariamente aos jogos de *video game* elas são aplicáveis e atualizáveis, quando for o caso, para que se perceba a relação delas como essa mídia. McLuhan não tem dúvidas de que os jogos são uma nova forma de arte, assim como o cinema foi no início do século XX, e de que representam modelos dramáticos tanto da parte psicológica do ser humano como da comunicação interpessoal. Mais além, os jogos de *video game* vão além da simples representação, eles são a simulação da experiência na qual o *gamer* se vê imerso; nesse sentido, a experiência do *video game* é



construída, de fato, pela interação do *gamer* e não oferecida pronta como acontece no cinema e na literatura, conforme afirma Aarseth (2001):

Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is created by the players' actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker.

Dessa forma, assim como a epopeia e o drama representaram na época de Homero a disseminação de ideais e de costumes de uma sociedade e a mimese de dramas universais como a guerra, os jogos representam hoje a participação do indivíduo no drama do mundo moderno, ao mesmo tempo hiperconectado (internet, redes sociais, servidores de *Massively Multiplayer Online Games*) e isolado (pelos mesmos motivos: internet, redes sociais, etc).

Nesse sentido, jogos que propõem *role playing* chamam atenção dos estudiosos interessados justamente pelos enredos extremamente desenvolvidos (especialmente os RPG virtuais japoneses como Final Fantasy) e com personagens que passam por diversas provas e desafios para atingir a complexidade necessária para chegar ao final do jogo. Estudar essa complexidade e em especial a jornada do herói e que mensagem a sua utilização tem nesses jogos é fulcral para que se possa minimamente compreender a fascinação dos *gamers*.

Dovey e Kennedy (2009) propõem em *Game Cultures: computer games as new media* uma abordagem metodológica de análise que vá um pouco além da abordagem tradicional e estruturalista dos estudiosos de jogos virtuais – os ludologistas – e abranja o reconhecimento desses jogos como nova mídia e como se dá o processo de sua mediação através das culturas. Estudos que viam os jogos apenas como narrativas virtuais ou como textos, deixavam de perceber o valor fundamental dos jogos – a possibilidade de entrar em uma outra realidade, outro mundo e simular uma aventura incrível.

Como espaço midiático, os jogos têm sido analisados com ênfase no espaço apresentado ao *gamer* pelos Estudos de Novas Mídias (DOVEY; KENNEDY, 2009, p. 93). Nesse sentido, a experiência do jogo vai muito além de apenas atingir seu final ou de derrotar inimigos, ela se encontra no ato de exploração dos universos virtuais e na manipulação de um personagem dentro do jogo pelo *gamer*, externo a ele.

Segundo Dovey e Kennedy (2009, p. 94),

the computer game is argued to remediate the kinds of pleasure offered by boys' own adventure stories, as well as offering experiences of mastery of virtual spaces at a time when access to real spaces (particularly in urban societies) is increasingly limited.

Mas a exploração do espaço virtual do jogo não é a única recompensa obtida pelo *gamer*. Embora se conteste a complexidade dos personagens de jogos de *video game* pelo fato de que eles dispensam reflexões e ponderações e partem diretamente para a ação, as escolhas do *gamer* estabelecem, de certa forma, a complexidade psicológica dos avatares. Em jogos como *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, em que as escolhas dos *gamers* vão moldando e transformando a entidade vazia que é o personagem, a interioridade (*inner self*) se constrói durante a jornada.

Nessa perspectiva, jogar está no limiar de apenas ocupar um corpo virtual que se observa em uma tela e de assumir este corpo como extensão do indivíduo. A escolha por um ou outro jogo (tema não desenvolvido neste ensaio) deve ter certa importância, mas necessita de estudo: seria o enredo que chama a atenção dos *gamers* (muitos não dão importância para isso)?; ou seria a excelência dos gráficos e capacidades possibilitadas pela tecnologia (de fato, isso faz diferença entre um jogo e outro); ou, ainda, seria o fato de determinado jogo oferecer um maior nível de imersão ao *gamer*?

Estas respostas ainda não estão claras, mas é sabido que o gênero de *Role Playing Virtual Game* representa um dos gêneros de *video game* favoritos dos *gamers*, pois permite que o jogador simule as experiências e atividades do jogo como se fosse o próprio personagem e, ainda, permite que o *gamer* construa seu personagem como quiser (dentro de uma certa margem algorítmica).

Isso tudo leva à consideração de que os jogos que propõem jornadas de descobertas e de buscas, com inúmeras possibilidades de exploração, garantam a escolha de jogos desse tipo por *gamers* com essas preferências. Como extensões do homem, os jogos carregam mensagens e descobrir essas mensagens é a jornada dos estudiosos de *video games*.

Compreender e analisar o motivo da escolha de se explorar a jornada ou ciclo do modelo heróico em jogos de *video game* é fundamental para que se possa vislumbrar nem que seja um pedaço da mensagem. É fato que muitos jogos utilizam o modelo heróico, mas por que isso ocorre? Pode parecer repetitivo, mas sendo os jogos uma extensão do homem, a produção desses jogos (não somente sua utilização) se dá através das mãos e mentes

humanas, de forma que são as necessidades e desejos dos programadores (e também da indústria dos jogos) de disseminar uma visão de mundo. Ser um herói é uma escolha e escolher um jogo que permita ao *gamer* essas experiências também é uma mensagem: a de que a humanidade ainda acredita em heróis e os valoriza. Todos querem ser heróis, mesmo que seja apenas por um dia (como diz a música de David Bowie) ou em um jogo de *video game*.

Até esta parte, pouco se tem explorado o único jogo que se escolheu para o corpus deste ensaio. *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* (2003) é inspirado na série de filmes *Star Wars* criada pelo cineasta americano George Lucas e desenvolvida pela LucasArts.

O jogo não é uma transposição dos filmes para o *video game* (se bem que essa transposição tem ocorrido frequentemente desde 1990), mas uma continuidade na linha temporal dos seis filmes. O enredo se desenvolve dez anos após a Batalha de Endor (*Star Wars* Episódio VI – O Retorno de Jedi) e Luke Skywalker é, agora, um mestre Jedi. Juntamente com seus discípulos, Skywalker tem trabalhado desde então para restabelecer a função original dos Jedi na galáxia – guardiões da paz –, lutando contra os imperiais remanescentes que ainda se opõem à Nova República. Nesse contexto, surge um personagem, Jaden Korr (o personagem pode ser criado escolhendo-se uma das cinco espécies disponíveis – três para o sexo feminino e três para o sexo masculino, sendo que para a espécie humana é possível escolher entre homem e mulher; a sua aparência também poder ser alterada – cor da pele, corte de cabelo, tatuagens pelo corpo e roupas –; e, como última possibilidade de customização, tem-se a escolha do sabre de luz – são oferecidos nove formatos de punho e cinco cores para a lâmina de luz), que conseguiu realizar uma façanha nunca vista até então: construir um sabre de luz sem treinamento Jedi formal.

Natural de Coruscant, terra natal de Anakin Skywalker (mais tarde Darth Vader) e de Luke Skywalker, Jaden Korr é convidado/a, pelo seu feito, por Luke Skywalker a se juntar aos outros aprendizes Jedi na Academia Jedi em Yavin 4. Durante a viagem até o planeta, Jaden conhece Rosh Penin que será aprendiz do mesmo Jedi que Jaden, Kyle Katarn.

A proposta central do jogo é, então, a realização do treinamento Jedi por um aprendiz, representando, assim, a jornada do herói que deve se desenvolver a partir da resposta de Jaden ao chamado de Luke Skywalker.

É preciso que se explique, ademais, sobre o porquê da escolha deste jogo entre tantos outros que supostamente exploram a jornada do herói. Embora o jogo centre-se no treinamento Jedi, a trilogia original de Star Wars (Episódios IV, V e VI) abre para outros dramas não focalizados em Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (2003). Em entrevista concedida também a Bill Moyers, George Lucas (que foi aluno e discípulo de Joseph Campbell), quando questionado, confirmou a escolha consciente da jornada do herói para construir o enredo dos três primeiros filmes; nesse sentido, Luke Skywalker passa pelas mesmas etapas que os heróis mitológicos: recebe o chamado; quase o recusa; encontra, primeiramente, o guardião (Obi Wan Kenobi) que lhe oferta o sabre de luz de seu pai morto a vinte anos e, depois, Yoda, mestre Jedi, que lhe ensina mais amplamente os caminhos da Força<sup>6</sup>; recebe ajuda de pessoas que encontra em sua jornada (Princesa Léia Organa, Han Solo e Chewbacca); atravessa a barriga do monstro (em uma nave espacial); enfrenta seu pai, Darth Vader, que lhe revela sua origem e o tenta a abandonar seus amigos e se juntar a ele no lado negro da Força; perde um pedaço de seu braço na luta com o pai e assim aceita seu destino; retorna da derrota e renasce como um Jedi; enfrenta o pai novamente e o derrota, mas não antes de ver seu pai lutar pela sua vida contra o Lord Sith; recebe a dádiva de se tornar um verdadeiro guerreiro Jedi e de reencontrar em Léia sua irmã gêmea da qual foi separado no nascimento; e fecha o ciclo com a queima do corpo de seu pai em uma pira.

Joseph Campbell, em uma das entrevistas concedidas a Bill Moyers, afirma ver na jornada de Luke Skywalker (mas não somente na dele; Campbell cita, também, Han Solo) o ciclo do herói exatamente como ele pode observar nos diferentes modelos heróicos que o relataram. Mais além, Joseph Campbell reconhece que a atualização da jornada do herói proposta por George Lucas – uma jornada pelo universo – representa uma reciclagem e atualização do modelo, pois não se pode mais falar (ele se referia na entrevista ao século XX, mas pode-se aplicar isso ao ano de 2010) em regiões ermas e desconhecidas como acontecia com o herói clássico ou primitivo. Nesse sentido, a jornada de Luke Skywalker se faz mais familiar e aceitável para o homem (e para a mulher) dos séculos XX e XXI.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, ressaltando alguns pontos, segue exatamente o mesmo roteiro de provas e testes pelos quais passou Luke Skywalker. Estruturalmente

---

<sup>6</sup> Poder “mágico” encontrado em todos os seres vivos e que comanda o universo. A Força está dividida em dois lados: o lado benéfico utilizado pelos guerreiros Jedi e o lado maléfico, ou negro, utilizado pelos guerreiros Sith.

considerado, o jogo em 1ª pessoa<sup>7</sup> (quando utilizando o sabre de luz) ou em 3ª pessoa (quando empunhando armas de fogo ou projéteis de lançamento – granadas e bombas diversas) divide-se em diversas fases, cada uma composta por cinco missões (as provas pelas quais deve passar o herói) – sendo que para que se possa passar para a fase seguinte é preciso que Jaden supere pelo menos quatro.

Considerando, agora, a jornada do herói, o jogo tem início, como se explanou anteriormente, já com a aceitação ao chamado para a aventura e com o artefato mágico que ajudará o herói em sua demanda. Ao passar pela primeira prova no início do jogo, defronta-se com o inimigo (o monstro) que o/a derrota sem dificuldades; após isso, tem início um breve treinamento para que o *gamer* possa se habituar aos controles do sabre de luz e de como usar a Força.

Já na Academia Jedi, Jaden Korr encontra seu guardião, Kyle Katarn, que lhe ensina os primeiros caminhos da Força. Assim como todo herói, a jornada de Jaden deve ser feita sozinha, ainda que eventualmente receba ajuda externa, e, por isso e pelo fato de que possui seu próprio sabre de luz, é orientado/a a realizar as missões sozinhas, enquanto Kyle auxilia seu outro discípulo, Rosh. Tem, então, início a jornada de Jaden.

A cada missão Jaden deve enfrentar perigos diversos (monstros de regiões geladas, o Povo da Areia e de outras espécies, os Imperial Stormtroopers – os soldados-clones do império –, guerreiros Sith, os seus demônios interiores, entre outros) e para cada uma deve selecionar os artefatos que utilizará (armamentos diversos e poderes específicos da Força – como o de cura e de proteção; poderes do lado negro da Força também são oferecidos – como o clássico poder de esganar seu oponente, o poder de drenar para si a energia de seu inimigo, entre outros); essas escolhas, especialmente em relação aos poderes da Força escolhidos, passam a influenciar o caminho de Jaden que pode pender para o lado negro caso utilize em demasiado seus truques.

Há sempre *feedback* ao final de cada missão (personagens diferentes aparecem ao final de missões diferentes, mas são sempre os mesmos três – Luke Skywalker, Kyle Katarn

---

<sup>7</sup> As expressões “1ª pessoa” ou “3ª pessoa” referem-se à posição da câmera que mostra a imagem do personagem. Em 1ª pessoa, o gamer não vê o personagem, ele é colocado no seu lugar e vê através de sua área de visão. Em 3ª pessoa, o gamer vê o personagem e tem uma área de visão que pode superar a do personagem. Os jogos de tiro trabalham basicamente com a câmera em 1ª pessoa, o que supostamente garante a imersão - experiência de perda da sensação do corpo no presente e real enquanto concentrado no ambiente mediado do jogo (DOVEY; KENNEDY, 2009, p. 146).

e C3PO) e, caso Jaden tenha utilizado os poderes do lado negro, seus protetores farão advertências para que evite o ódio e a raiva, pois estes sentimentos levam justamente ao lado negro.

Após as quatro primeiras missões (primeira fase), Jaden passa pela etapa que representaria a “barriga da baleia”. Ao final da quinta missão, Jaden encontra e enfrenta o guerreiro Sith que o/a atacou em sua chegada à Academia Jedi em Yavin 4. Os/as guerreiros duelam em uma caverna e o guerreiro Sith foge, evitando um confronto mortal neste momento, mas não antes de lhe revelar algo aterrador: o lado negro da Força é forte em Jaden e está tentando se libertar. Jaden enfrenta, neste encontro, seus demônios interiores pela primeira vez e parece ter saído vitorioso/a, pois ultrapassa a barreira que faltava para seguir em sua jornada; no entanto, a semente do lado negro está crescendo em seu coração.

Com o fim da primeira fase, Jaden passa por todo o tipo de teste para provar seu valor e capacidade: faz resgate de prisioneiros, investiga assentamentos de remanescentes do Império, recupera objetos e dados necessário para a luta contra os remanescentes.

As provas são basicamente neste estilo, até que chega o momento de uma missão especial: o resgate de seu amigo Rosh. Nesta fase do jogo, Jade já conclui boa parte de seu treinamento Jedi e cabe a ele/ela fazer a escolha final de salvar ou não seu amigo. Independentemente do uso do lado negro da Força, cabe a Jaden a escolha final – a Força está sempre buscando o equilíbrio, embora um lado possa ficar mais forte do que o outro pelas escolhas que são feitas. Novamente, Jaden reencontra o guerreiro Sith com quem tem duelado desde o início e ela (pois o guerreiro é uma mulher) o convida a se juntar ao lado negro da Força, mas para isso deve matar seu amigo Rosh. Esse encontro representa no ciclo do herói as etapas da apoteose e da última dádiva: como todo herói, Jaden deve assumir seu destino e aceitar as implicações e responsabilidades de ser um Jedi, para isso deve abandonar seu desejo de vingança e mostrar seu valor; neste ponto, Jaden deve demonstrar sua força e capacidades adquiridas e aceitar a dádiva de se tornar um Jedi, abandonando, assim, seus interesses pessoais. Ao optar por salvar Rosh (que seria a decisão correta considerando a jornada do herói), Jaden recebe plenamente a dádiva da Força e atinge o nível de um grande mestre Jedi – é a recompensa da Força.

Caso Jaden opte pela morte de Rosh, tem-se a etapa da recusa ao retorno. A despeito da escolha (que ainda não foi feita), Jaden recebe auxílio de Rosh e de Kyle Katarn que lhe dizem palavras de apoio e, assim, fazem com que Jaden reflita sobre o que acontecerá dependendo de sua escolha: se optar pela morte de Rosh deverá passar para o lado negro da Força, se optar pelo seu resgate deverá continuar seu treinamento até a travessia final de retorno.

Ao final do jogo, Jaden enfrenta pela última vez seus demônios interiores e também os exteriores. Encontra os guerreiros Sith e precisa, mais uma vez, enfrentá-los, correndo o risco de perecer na etapa final. Jaden, após fazer as escolhas que a mantém do lado dos Jedi, retorna vitorioso/a da batalha final com o lado negro da Força e, por ter superado e enfrentado esta perspectiva da Força, pode se tornar um/a mestre Jedi assim como Kyle Katarn e Luke Skywalker, retornando, então, à Academia Jedi para se tornar um/a professor/a para os novos aprendizes e fechando, dessa forma, a sua jornada.

Utilizar o ciclo heróico em jogos de *video game* permite, assim, que as novas gerações (que pouco podem saber sobre Hércules e Perseu, para citar os clássicos) percebam e experienciem a jornada como acontecia mesmo antes da existência da escrita. Não se pode negar a existência e supremacia dos jogos de *video game* na sociedade em relação aos jogos e brincadeiras anteriores a eles; no entanto, eles não representam apenas diversão, mas uma grande indústria que reconhece seu poder.

Pensando nisso, é fundamental para o estudo nas novas mídias o estudo dos jogos de *video game*, pois, de acordo com McLuhan (1994, p. 242),

the form of any game is of first importance. Game theory, like information theory, has ignored this aspect of game and information movement. Both theories have dealt with the information content of systems, and have observed the "noise" and "deception" factors that divert data. This is like approaching a painting or a musical composition from the point of view of its content. In other words, it is guaranteed to miss the central structural core of the experience. For as it is the pattern of a game that gives it relevance to our inner lives, and not who is playing nor the outcome of the game, so it is with information movement.

Nesta passagem fica clara a relevância de compreender de fato o valor que os jogos de *video game* têm para os *gamers* e interessados. Entender a motivação que os leva a passar horas em frente a um computador ou televisão (usando outros consoles – Playstation,

entre outros) e que tipo de experiência advém da interação é o que garante a continuidade e a utilização cada vez maior de desse tipo de jogo.

A tecnologia permitiu o isolamento do ser humano e, por conseguinte, ofereceu a ela outras formas de interação. Os jogos virtuais para múltiplos jogadores (*Multiplayer* e *Massively Multiplayer Online Games*) são tão acessados quanto qualquer rede social da moda (Twitter, Facebook, Orkut) e exigem dos *gamers* verdadeira dedicação (tempo, dinheiro, raciocínio), pois a criação de avatares<sup>8</sup> e seu aperfeiçoamento garantem o sucesso dos personagens.

Novamente, é preciso que se aceite a posição dos jogos de *video game* como extensões do indivíduo ou do coletivo e que seu efeito nesse indivíduo ou grupo vai acabar por reconfigurar toda uma sociedade (McLuhan, 1994, p. 243). Para a autora deste ensaio, assim como para McLuhan, está evidente que os jogos (incluídos nesse conjunto estão os de *video game*) são extensões da vida social das pessoas e que eles são mídias de comunicação. Perceber e compreender a mensagem que eles trazem é a questão que permitiu o início da jornada empreendida pela autora. Se ela pode desvelar minimamente um pouco do que está por trás do ambiente dos jogos e dos *gamers*, seu objetivo foi atingido satisfatoriamente, pois a sua mensagem está se propagando, assim como as histórias dos heróis. Para finalizar, será utilizada a expressão universalmente conhecida entre os cavaleiros Jedi: “Que a Força esteja com você!”.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Esper. Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org>>. Acessado em: 30 de maio.

BARTON, Matt. *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: the early years (1980-1983)*. 2007. Disponível em: <[http://gamasutra.com/features/20070223a/barton\\_pfv.htm](http://gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm)>. Acessado em: 26 de maio de 2010.

BARTON, Matt. *The History of Computer Role-Playing Games Part 2: the golden age (1985-1993)*. 2007. Disponível em:

---

<sup>8</sup> Personagens gráficos do jogo que representam o *gamer* e realizam as suas ações. Originalmente, o divido tornado humano (em carne) no Hinduísmo, agora representa a carne tornada virtual (DOVEY; KENNEDY, 2009, p. 144).



<[http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton_01.shtml)>. Acessado em: 26 de maio de 2010.

BARTON, Matt. *The History of Computer Role-Playing Games Part 3: the platinum and modern ages* (1994-2004). Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/view/feature/1571/the\\_history\\_of\\_computer\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1571/the_history_of_computer_.php)>. Acessado em: 26 de maio de 2010.

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Commemorative Edition. New Jersey: Princeton University, 2004.

DERRIDA, Jacques. A Estrutura, o Signo e o Jogo no Discurso das Ciências Humanas. In: DERRIDA, Jacques. *A Escritura e a Diferença*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1995. p. 227-249.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W.. Studying Computer Games. In: DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W.. *Game Cultures: computer games as new media*. Berkshire: Open University, 2009. p. 1-20.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W.. Computer Game as Media Text. In: DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W.. *Game Cultures: computer games as new media*. Berkshire: Open University, 2009. p. 84-103.

FROMKIN, Victoria; RODMAN, Robert; HYAMS, Nina. *An Introduction to Language*. Boston: Thomson Wadsworth, 2007.

MCLUHAN, Marshall. Games: The Extensions of Man. In: *Understanding Media: the extensions of man*. Massachusetts: The MIT Press, 1994. p. 234-245.

SELLIER, Philippe. Heroísmo (o modelo – da imaginação). In: BRUNEL, Pierre (Org.). *Dicionário de Mitos Literários*. 4 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005. p. 467- 473.

**Recebido em:** 25 de agosto de 2010

**Aprovado em:** 15 de dezembro de 2010

**Contado:** job\_aline@yahoo.com.br