# EXPERIENCING NARRATIVE TECHNIQUES VIA GAMEPLAY. INTRODUCTION IN THE MECHANISMS OF JAPANESE VIDEO-GAMES

**Georgiana Lavinia Tar**
**PhD.student, Babeș-Bolyai University of Cluj-Napoca**

*Abstract:The main purpose of the present paper is to explore the narrative techniques present within several Japanese video-games by observing the role of the game mechanics in the storytelling process.*
*As the Japanese video-games represented the prototype for the Western games, several popular Japanese games represent the sample for the present study. Additionally, the immersive narrative is established through various game mechanics and cut-scenes within video-games, thus using the concept of ergodic literature a potentially new light of the narrative perspective is encouraged .*

*Keywords: narratology, game narrative, ludology, Japanese game mechanics, narrative interactivity*

## Introducere

Această lucrare are ca scop familiarizarea cu o nouă metodă de abordare a jocurilor video, prin intermediul unei perspective naratologice.
În ultimul deceniu, atenția s-a îndreptat asupra jocurilor video, întrucât industria acestora are un rol important atât în dezvoltarea economiei cât și a tehnologiei, reprezentând în același timp o influență socio-culturală. Giganți precum Nintendo și Sony (PlayStation) reprezintă dovada vie a impactului datorat jocurilor video, aceștia facilitând întregul proces prin oferirea unei game variate de console și aplicații.
Pe măsură ce tehnologia a avansat, jocurile au evoluat de la testarea abilităților individului la *cufundarea* acestuia într-un univers al narațiunii îmbinate cu diverse mecanici ale jocului, crescând gradul de implicare a jucătorului[1] în poveste.
În parcurgerea unui text literar avem de-a face în majoritatea cazurilor doar cu un discurs textual, rareori și cu ilustratii. Cu alte cuvinte, putem interpreta acest lucru ca fiind o libertate atribuită cititorului în obținerea imaginilor personajelor sau a peisajelor pe baza textului, acestea fiind diferite de la cititor la cititor în funcție de experiența anterioară și de standardele acestuia.
În jocurile video însă, descrierile pot lua o formă directă/pre-definită prin grafica disponibilă.
Acest lucru restrânge din libertatea cititorului de a-și imagina propria variantă a personajului, însă oferă oportunitatea de a interacționa cu mediul la care este expus, de a-l explora și uneori chiar și de a-l modifica. În acest fel putem deduce faptul că narațiunea poate lua orice formă.

[1]În această lucrare, noțiunea de jucător va fi sinonimă cu cea de cititor, astfel încât alternarea termenilor se va face doar pentru a evita o eventuală repetiție.



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

Ceea ce vom discuta însă, se axează pe gradul de interactivitate a narațiunii cu jucătorul. Pentru a reuși acest lucru, vom lua parte la o introducere în mecanicile jocurilor video japoneze, familiarizându-ne cu termeni precum *gameplay, turn-based RPG* etc. Narațiunea realizată exclusiv sub formă de text prezintă, din punctul meu de vedere, un grad foarte scăzut de interactivitate. Cititorul poate empatiza cu personajele, poate vizualiza elementele descrise folosindu-și imaginația, însă toate acestea se petrec la un nivel de interactivitate scăzut, amorțit, deoarece el (cititorul) este inert.

Știm că narațiunea se poate desfășura din diferite perspective ce sunt des reflectate prin prezența formelor pronominale și/sau a verbelor la persoana întâi, persoana a doua sau a treia. În jocurile video, gradul de implicare în naratiune poate fi redat vizual prin planul camerei, observând astfel jocuri cu o perspectivă predefinită (persoana I/persoana a III-a) sau jocuri în care opțiunea de a o modifica este prezentă. Astfel, cititorul poate decide dacă gradul de implicare în narațiune va fi homodiegetic, autodiegetic (când naratorul este chiar personajul principal) sau heterodiegetic .

"...există totuşi cineva care înţelege fiecare cuvânt în duplicitatea sa şi înţelege mai mult, dacă putem spune aşa, însăşi surditatea personajelor care vorbesc în faţa lui; acest cineva este chiar cititorul (sau, în cazul de faţă, auditorul). Astfel se dezvăluie fiinţa totală a scriiturii: un text este alcătuit din scriituri multiple, provenite din mai multe culturi şi care intră unele cu altele în dialog, se pardoiază, se contestă; dar există un loc în care această multiplicitate se unifică şi acest loc nu este autorul, cum s-a spus până acum, este cititorul; cititorul este chiar spaţiul în care se înscriu, fără ca vreunul să se piardă, toate citatele din care este alcătuită o scriitură;" (Roland Barthes –Moartea Autorului)

Narațiunea prezentă în jocurile video oferă o nouă formă de povestire, îndeajuns de complexă pentru a atinge orizontul de așteptare al cititorului având uneori chiar și un grad înalt de simulare a vieții, obținut prin posibilitatea cititorului de a altera firul narativ.

Toate elementele dintr-un joc pot servi la construirea narațiunii. Atât ludologia cât și naratologia pot contribui în egală măsură în crearea actului narativ din cadrul aplicației. Pe măsură ce s-a adoptat ideea de povestire în joc, s-a putut observa de-a lungul timpului cum s-a încercat ca jucătorilor să li se ofere cât mai multe posibilități în interacțiunea cu firul povestirii prezente în aplicație, acest lucru presupunând creșterea gradului de interactivitate și reactivitate a mediului din spațiul narativ cu cititorul.



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

## Jocuri video japoneze

În această secțiune vor fi prezentate câteva jocuri, în ordinea gradului de implicare a cititorului în narațiune.
**Visual Novel**, după cum sugerează și numele, este un joc ce se bazează strict pe narațiune și dialog acompaniate de imagini, sunet si scurte animații. Gradul de interactivitate este unul scăzut , întrucât jucătorul are un set restrâns de opțiuni predefinite.



Fig. 1.-Imagine preluată din jocul ひぐらしのなくころに[2](07th Expansion)

Acțiunea se desfășoară într-un sat fictiv numit *Hinamizawa* (雛見沢) realizat pe baza detaliilor specifice satului Shirakawa, Gifu, în iunie 1983. Jocul este format din mai multe planuri narative la care se adaugă părți ce au la bază întrebări , urmate de fragmente ce conțin răspunsuri, recapitulând evenimentele petrecute în părțile anterioare din diferite perspective, schimbând protagonistul, ajungându-se la diverse concluzii ce ajută la elucidarea misterului.
În mod treptat, creatorii ce se ocupă de acest aspect, anume de poveste, au oportunitatea să o realizeze folosind diferite elemente prezente în joc (imagini, animații, text și gameplay) împletindu-le și obținând astfel o *narațiune holistică*[3].
Atât în textele tradiționale abordate din punct de vedere naratologic, cât și în jocuri inițial (visual novels în special), scriitorul era cel ce avea control asupra textului, ghidând acțiunile cititorului și impunând chiar anumite concluzii. Abordând o perspectivă naratologică se poate observa faptul că în jocurile de aventură cu o structură relativ simplă, povestea era de cele mai multe ori lineară, iar ritmul în care se putea avansa în poveste nu se baza pe inițiativa jucătorului, ci mai de grabă pe abilitatea acestuia de a urmări indicațiile naratorului (fapt prezent și în literatură). Astfel, un eșec în a urmări indicațiile ar fi rezultat cu moartea personajului sau pur și simplu s-ar fi afișat mesajul ce informează jucătorul în legătură cu nereușita sa.

[2]Higurashi no naku koro ni –(adaptare) Când plâng greierii
[3] ***Narrative and Interactivity: The role of a videogame writer***-*Daniel J Dunne pag.7 (2013)*



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

ゼルダの伝説[4]–Shigeru Miyamoto

Acesta este un joc de referință fiind printre primele RPG-uri[5] în care cititorul are control direct asupra personajelor, actiunile având consecință imediată (lupta nu se mai desfășoară pe ture) mărind astfel nivelul de implicare în narațiune.
Deși jocul are și elemente fixe, faptul că cititorul poate ghida efectiv personajul în aventura sa este esențial. Atât din punct de vedere cultural cât și filosofic seria ゼルダの伝説 abundă în trimiteri către mitologiile lumii îmbinându-le pe acestea cu firul narativ și cu mecanicile jocului.
Link are misiunea de a o salva pe Zelda și de a reuni cele trei forțe pentru a salva *Hyrule*.



*Fig.2 Simbolul* トライフォース

トライフォース[6] (Figura 2) este un simbol pentru armonia tărâmului *Hyrule*, dar în același timp este recunoscută trimiterea la blazonul familiei Houjo care a condus Japonia în perioada Kamakura ( secolul XII, XIII). Armonie ce a fost pierdută, urmând ca *Link* să readucă pacea în tărâmul ce a devenit acum ostil. De-a lungul jocurilor, eroul *Link* și cititorul par a duce o muncă de Sisif întrucât sarcinile (quests) sunt similare. Alte labirinturi, alți *Dodongo* ce trebuie înfrânți etc. În seria de jocuri, cititorul contribuie (prin efectuarea sarcinilor) și este în același timp martor la evoluția personajului (*Link*), fie că este vorba de puterea sa, fie chiar și de evoluția sa fizică (時のオカリナ[7]).
Evoluția personajului este marcată și de evenimente precum primirea unei zâne *Navi*, acest eveniment simbolizând o etapă de inițiere, recunoscută de restul personajelor ca fiind esențială în atingerea maturității. Ca în orice text literar, cititorul trăiește diverse emoții pe parcursul lecturii, lucru valabil și în acest caz în anumite momente din joc (exp. când *Link* își părăsește bunica, luptele cu *Ganondorf* etc.)

[4] Zeruda no densetsu-The Legend of Zelda
[5]Role-playing games - (aici) o categorie de jocuri video cu fir narativ, în care se urmărește evoluția a unuia sau a mai multor personaje controlate de către jucător, evoluție rezultată și în urma îndeplinirii unor sarcini preluate de la NPC (personaje reprezentate de inteligența artificială).
[6]Toraifosu-Triforce
[7]Toki no okarina- The Ocarina of Time



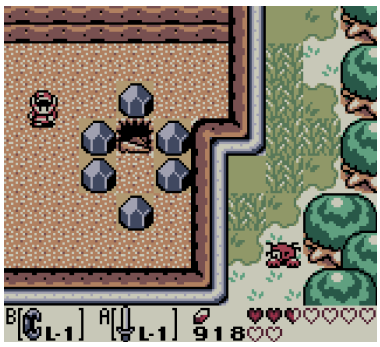
BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

Cititorul este de asemenea implicat și în construirea relațiilor spațiale. Deși există loc disponibil pentru desfășurarea acțiunilor, detaliile precum copacii, pietrele și ușile încuiate servesc atât ca punct de referință în spațiu cât și ca impediment.




Fig.2.2- ゼルダの伝説 神々のトライフォース 2[8] (2013)

Uneori, pentru a urmări firul narativ principal, jucătorul va folosi obiecte precum bombe, chei sau lumânări pentru a îndepărta obstacolele și pentru a descoperi zone secrete.



Mai mult, timpul nu este contorizat, în consecință, cititorul joacă un rol important în definirea ritmului în care se desfășoară acțiunea. În ムジュラの仮面[9](2000), timpul este folosit ca etalon în măsurarea valorii echipamentului reprezentând timpul alocat pentru obținerea fiecărui obiect. Astfel, putem deduce o *materializare* a timpului.

Fig.2.3- ゼルダの伝説 夢をみる島[10](1993)

Sabia, indispensabilă și totuși absentă în prima fază a jocurilor, este primul element ce declanșează procesul de inițiere în actul narativ.
Această armă reprezintă una din cele trei comori sacre ale Japoniei, fiind un simbol al vitejiei. În acest fel, se poate observa din nou analogia dintre cele trei forțe (puterea, curajul, înțelepciunea) cu virtuțile simbolizate de către さんしゅのしんき[11] （三種の神器）.

[8]Zeruda no densetsu: kamigami no Toraifosu 2– *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (varianta americană)*
[9]Majura no kamen – Majora's Mask
[10]Zeruda no densetsu:yume wo miru shima– The Legend of Zelda: Link's Awakening
[11]sanshu no shinki- cele trei comori sacre



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

Am ales să mă axez pe franciza The Legend of Zelda și nu pe binecunoscutul Mario, deoarece ゼルダの伝説 nu se rezumă la povestea clasică erou-salvează-prințesă ci, aici cititorului i se insuflă principii șintoiste, valori tipic japoneze, deoarece, *Zelda* trebuie să ducă la bun sfârșit nenumărate sarcini ( în aparență triviale) pentru a strânge resursele necesare pentru a obține echipamentul potrivit cu ajutorul căruia luptă împotriva răului, a superficialității, demonstrând prin efortul depus faptul că nici un lucru nu este neînsemnat și că dincolo de suferință există întotdeauna un scop, o finalitate .




Fig.2.1- 風のタクト[12]*(2002)* se *bazează mai mult pe explorarea lumii virtuale.*

## **Final Fantasy** (Square Enix)

Final Fantasy este o serie de jocuri dezvoltată de către compania japoneză Square Enix . Treptat, aceasta a evoluat enorm din punct de vedere grafic, îmbogățind astfel experiența cititorului prin detaliul texturilor care țin locul unei descrieri amănunțite atât a peisajelor cât și a portretelor fizice ale personajelor




Fig.3- Final Fantasy I & II



Fig. 3.1- Final Fantasy XV previzualizare gameplay

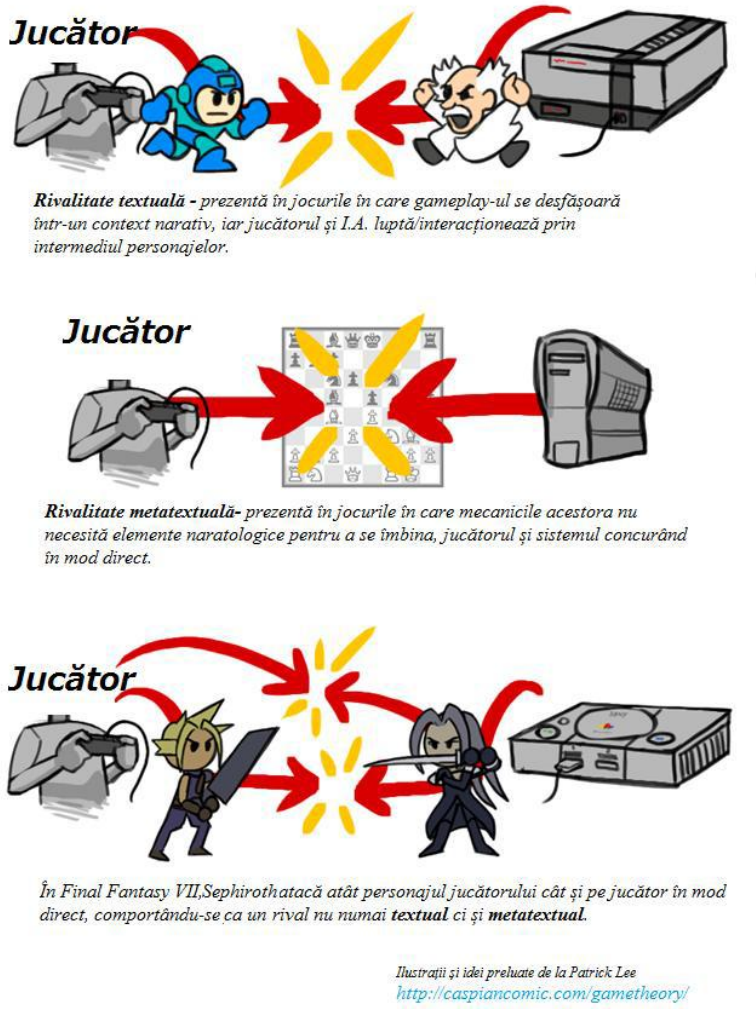
Fiecare joc prezintă personaje diferite, însă este păstrată o temă comună precum cea a dualității și cea a echilibrului dintre bine și rău (răul neputând fi eradicat ci doar subjugat sau izolat).
Elementul de noutate pe care aș dori să îl subliniez constă în raportul de rivalitate ce se formează între cititor și inteligența artificială prezentă în joc, unde conflictul dintre două personaje nu se rezumă doar la un nivel textual ci ajunge până într-un punct în care se stabilește o rivalitate metatextuală, exemplul concret pentru o astfel de situație fiind prezent în Final Fantasy VII. Acest joc oferă un bun exemplu de îmbinare a narațiunii cu mecanicile jocului atât pentru a mări gradul de

12 Kaze no takuto – The wind waker



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

interactivitate a cititorului cu povestea cât şi pentru a intensifica trăirile şi implicarea afectivă a acestuia în raport cu personajele .




De-a lungul poveştii din FFVII jucătorului i se aduce în lumină rivalitatea dintre Cloud şi Sephiroth, iar în prima parte a naraţiunii, redată pe alocuri şi prin cut-scenes[13], se urmăreşte o sensibilizare a audienţei, dorinţa de a lupta împotriva lui Sephiroth apărând în urma empatizării cu protagonistul naraţiunii.

Acest lucru se schimbă însă în mod treptat, această rivalitate textuală ia proporţii metatextuale în momentul în care antagonistul nu-l afectează doar pe Cloud ci intră în conflict direct cu jucătorul prin dereglarea comenzilor disponibile, cel din urmă pierzând în acest fel controlul asupra personajului ce devine manipulat de Sephiroth (exemplu: momentul în care Cloud, manipulat, îi oferă antagonistului 黒マテリア[14] - un element esenţial, dar şi momentul în care Cloud este manipulat să o ucidă pe Aerith ).

Fig. 3.2 – Ilustrare a conceptelor de rivalitate textuală şi metatextuală

Cloud este fără îndoială personajul principal în FFVII, însă în cea de-a doua parte a jocului, devine din ce în ce mai evident faptul că adevărata luptă se duce între Sephiroth şi jucătorul însuşi, unde cei doi se luptă pentru a câştiga controlul asupra lui Cloud.

13 scene în care se dezvoltă firul narativ şi în timpul cărora nu se pot efectua manevre în joc

14 Kuro materia-materie neagră



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

## Abordarea centrată pe cititor

**Silent Hill** (Konami)

Mecanicile acestei serii alături de textul literar constituie un exemplu potrivit înțelegerii conceptului de literatură ergodică[15]. Astfel, pe măsură ce gameplay-ul se confundă în narațiune centrându-se mai mult pe cititor, acestuia i se pun la dispoziție o multitudine de elemente cu care poate interacționa, modificând firul narațiunii.

Silent Hill 2 (Konami, 2001) este unul dintre acele jocuri. Deși este un joc de supraviețuire, cu o narațiune complexă, Silent Hill 2 reușește să introducă jucătorul în atmosferă. Unul dintre conceptele de bază prezente în joc constă în superstițiile japoneze legate de modul în care gândurile și sentimentele au o influență mistică asupra locurilor.
*Percepția subiectivă* - Hiroyuki Owaku, scriitorul jocului Silent Hill 2 și 3 susține că totul se bazează pe teorii filosofice legate de percepția realității, ceva ce nu poate fi absolut obiectiv.
Un exemplu prezent în joc este redat de dialogurile dintre personaje, din care se deduce faptul că personajele percep realitatea în mod diferit. James vede un oraș abandonat în care sălășluiesc monștrii, spre deosebire de Laura ce vede un orășel obișnuit. Pe de altă parte, Angela este un caracter similar cu James întrucât și aceasta își caută o persoană dragă decedată, anume mama sa. Nu toate personajele trăiesc în realitatea protagonistului, lucru confirmat și de un bilet în care se menționa faptul că prietenii nu puteau vedea creaturile.
Însă, creaturile întâlnite sunt oare chiar monștrii? Într-un anume punct, la întoarcerea în locul în care primul monstru a fost învins, se putea observa poarta închisă, sigilată de către autorități, ceea ce indica faptul că monstrul învins de James ar fi de fapt un om obișnuit. Această paralelă între om și monstru îndeamnă cititorul să își conștientizeze acțiunile comparând situația protagonistului cu o realitate posibilă. James este similar cu personajele scriitorului Yukio Mishima, întrucât James pare a fi incapabil să trăiască în prezent având o obsesie pentru un ideal de neatins, de asemenea conceptele de Eros și Thanatos sunt prezente și în joc. Cititorul este implicat, gradul de interactivitate a acestuia cu narațiunea fiind cel mai înalt în comparație cu titlurile tratate anterior în această lucrare. Jocul prezintă o multitudine de elemente simbolice, o atmosferă intensă, misterioasă, redată atât de elemente grafice (ex.ceața), cât și de efectele sonore ce însoțesc jucătorul de-a lungul poveștii .

## Concluzie

În această lucrare am prezentat trei serii de jocuri în ordinea ascendentă a nivelului de implicare a jucătorului în narațiune, împreună cu diferite aspecte specific japoneze integrate atât în textul literar cât și în mecanicile jocului.
Prin intermediul perspectivei naratologice, s-a putut observa rolul funcțiilor de contorizare a progresului în determinarea firului narativ și a ritmului de desfășurare a acțiunii și nu în ultimul rând, al evoluției personajelor. Expunerea mecanicilor prezente în seria ゼルダの伝説 au contribuit la sublinierea unor aspecte privind construirea relațiilor spațiale cu scopul de a urmări firul narativ, alături de prezența simbolurilor și a principiilor cu specific nipon.

15
ergon- activitate, muncă; hodos-cale
*Hodos exprimă calea și este reprezentată de text sau de mediul creat de către autor, simbolizând drumul pe care cititorul trebuie să îl străbată pentru a înțelege textul literar, fie că acest mediu ia forma unei cărți, a unui film sau ia forma unui joc . Acest concept a fost inițial prezentat de către Espen J. Aarseth în lucrarea sa intitulată *Perspectives on Ergodic Literature.*



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

Din seria Final Fantasy, FFVII este exemplul concret ce aduce în lumină rolul cititorului în narațiune. Mai mult, prin îmbinarea narațiunii cu mecanicile jocului, relațiile dintre personaje și conflictul dintre acestea sunt expuse într-un mod inovativ ce poate lua proporții metatextuale incluzând astfel însuși cititorul într-un conflict direct cu personajele, ce are ca miză controlul, puterea, asupra protagonistului. Seria Silent Hill se remarcă prin complexitatea narațiunii sale și prin abundența elementelor simbolice redate atât prin intermediul acțiunii cât și a graficii, care au un impact direct asupra cititorului care obține libertatea de a se aventura într-o lume a misterelor.
Subiectul lucrării nu a putut fi cuprins în totalitatea sa datorită limitei impuse, însă posibilitățile de discuție pe care le oferă acesta sunt vaste. Această lucrare urmărește încurajerea studiului ulterior al subiectului, întrucât poate fi pliat pe orice tip de abordare atât naratologică, socio-culturală cât și filosofică.
Jocurile video japoneze au reprezentat un prototip pentru cele dezvoltate în occident, cu un succes izbitor începând cu apariția consolelor Nintendo, Japonia se impune pe piața globală și totodată însămânțează în conștiința tinerilor valori și elemente de cultură niponă .



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)

**BIBLIOGRAPHY**

5. Aarseth, Espen J. *Cybertext : Perspectives On Ergodic Literature.* Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997 Web.
6. Aki Järvinen *Introducing Applied Ludology:Hands-on Methods for Game Studies* Web.
7. Dominic Arsenault *Dynamic Range: measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games* DiGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play 2005 Web.
8. Dominic Arsenault *Abstract of Dynamic Range: When Game Design and Narratives Unite* DiGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play 2005. Web.
9. Jenkins, Henry *Game design as narrative architecture. First person: new media as story, performance, and game*. Ed. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Ma.: The MIT Press. 2004. Web.
10. R. Shiratori, K. Arai, F. Kato *Gaming, Simulations, and Society Research Scope and Perspective* – Springer 2004 Web.
11. Michele D. Dickey *Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments*. Educational Technology Research and Development Volume 54 issue 3. 2006.Web.
12. Laurillard, D. -*Multimedia and the learner's experience of narrative. Computers in Education* –1998. Web.
13. Luke Cuddy *The Legend of Zelda and Philosophy- I Link therefore I am* –Open Court Publishing 2008 Web.
14. *Daniel J Dunne Narrative and Interactivity: The role of a videogame writer. (2013).* http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf 13.09.2018 Web.
15. Jesper Juul- *A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interaction fiction.* Masters Thesis, University of Copenhagen: 1999. http://www.jesperjuul.net/thesis/ 15.08.2018 Web.
16. Jan-Noël Thon *Computer Games, Fictional Worlds and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective*, The Philosophy of Computer Games Conference, Oslo.2009 Web.
17. Barthes, Roland. *The Death Of The Author*. 1st ed., University Handout, 1968 https://www.scribd.com/document/93216130/BARTHES-Moartea-Autorului 15.01.2019 Web.
18. http://caspiancomic.com/gametheory/?p=305 14.09.2018 Web.
19. http://www.gamefaqs.com/ps/198641-silent-hill/faqs/36931; 27.09.2018 Web.

**Jocuri video prezentate** *(francize)*

ゼルダの伝説 – The legend of Zelda (Nintendo)
Super Mario (Nintendo)
Final Fantasy (Square Enix)
Silent Hill (Konami)



BDD-A29599 © 2019 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:55:32 UTC)