

# Azeroth na intersecção entre Narratologia e Ludologia: uma análise do mundo de Warcraft orientada pela Teoria dos Mundos Ficcionalis

André Conti Silva<sup>\*</sup>

Suely Dadalti Fragoso

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, PGDesign/PPGCom, Brasil<sup>2</sup>

## RESUMO

Este artigo apresenta uma aplicação da Teoria dos Mundos Ficcionalis realizada com a intenção de explorar suas possibilidades para a compreensão e interpretação de mundos de jogo. Para isso, tomamos como ponto de partida a estrutura de mundos ficcionais proposta por Doležel (1998), o qual conjugamos com percepções sobre os processos de transdução literária (Doležel, 1988; Ryan 1991; Fořt, 2016). Para dar conta da transdução entre diferentes meios e linguagens lançamos mão da noção de remediação (Bolter e Grusin, 1999). A aplicação do modelo analítico assim constituído a diferentes enunciações do mundo de Warcraft comprovou a viabilidade da abordagem pela Teoria dos Mundos Ficcionalis, especialmente seu potencial para superar a dicotomização entre os aspectos narratológicos e ludológicos dos jogos e explorar sua intersecção de forma equilibrada.

Palavras-chave: mundos ficcionais, transdução, remediação.

## 1 INTRODUÇÃO

A Teoria dos Mundos Ficcionalis (TMF) é um modelo eclético que propõe avanços para os estudos literários ao adotar um novo ponto de partida: a Filosofia dos Mundos Possíveis, especialmente em sua conexão com a Lógica Semântica. Sua premissa fundamental é que as narrativas têm lugar em mundos que são construídos por autores ao longo de seus textos e reconstruídos pelos receptores no processo de leitura. Em outras palavras, o que o autor cria e o leitor recria não é a narrativa, mas o mundo no qual ela tem lugar. Esse deslocamento do foco de compreensão da atividade criativa do texto para o mundo faz com que a TMF seja capaz de abarcar abordagens narratológicas inicialmente incompatíveis como o formalismo russo, o estruturalismo, o pós-estruturalismo e a narratologia cognitivista (Pier, 2011). Isso levanta disputas que figuram entre os fatores que têm restringido a disseminação da TMF. Entre os demais, contam-se a complexidade dos vínculos filosóficos que demarcam os pontos de partida dos raciocínios da TMF e o fato de que seus fundadores (e a maior parte dos praticantes) estão fora do eixo anglo-saxão/francófono. De fato, os teóricos fundamentais da TMF são originários da República Tcheca (Doležel e Fořt), Romênia (Pavel), Israel (Ronen) e Suíça (Ryan). Embora grande parte desses autores tenha feito carreira na América do Norte, onde a importância de seus trabalhos é reconhecida, esse reconhecimento não reverteu em disseminação proporcional ao reconhecimento. No Brasil, a TMF permanece restrita a pequenos

círculos de pesquisadores, mais centrados nos estudos de mídia do que nos jogos digitais<sup>1</sup>. Entre os autores mencionados, Ryan talvez seja a única com maior circulação entre nós. Justamente no trabalho dessa autora encontram-se as mais claras aproximações com os estudos de mídia e de jogos, porém, não por coincidência, a obra de Ryan é também a mais perpassada por outras teorias e abordagens, enquanto Doležel, Pavel, Ronen e Fořt, mantêm um vínculo mais estrito com a TMF.

Neste artigo, procuramos apresentar o potencial que identificamos na TMF para os game studies, o qual relacionamos à capacidade dessa teoria para questionar a intersecção entre aspectos narratológicos e ludológicos dos jogos de forma equilibrada. Isso decorre do fato de que a TMF leva em consideração não apenas os fatos narrados, ou mesmo os elementos constituintes do mundo ficcional, mas também as regras tácitas que regem aquele ambiente e as convenções que se estabelecem na criação e recriação do mundo em cada manifestação midiática e, inclusive, em cada gameplay.

A intenção de introduzir de forma mais efetiva a TMF nos game studies parte do princípio de que a mesma não é amplamente conhecida entre nós. Por esse motivo, antes de apresentarmos a análise com a qual exemplificamos o potencial daquela teoria será necessário delinear os seus princípios. Isso será feito na próxima seção, sendo importante observar que o formato de artigo impõe limites que implicam significativa brevidade para um corpo teórico tão robusto. Por esse motivo, concentraremos nossas considerações no trabalho de um dos autores, Doležel (1998), cujo modelo adotaremos posteriormente no esforço analítico.

## 2 FUNDAMENTOS DA TEORIA DOS MUNDOS FICCIONAIS

A TMF tem como ponto de partida a necessidade de enfrentar os impasses impostos pela narratologia, que Doležel relaciona à clássica divisão entre os planos de enunciação da história e do discurso (Benveniste, 1975; Chatman, 1980). O caminho para essa superação foi a ultrapassagem da ideia de analisar a narrativa enquanto texto e passar a compreender a construção do ambiente da narrativa de outra maneira. No caso, esse novo caminho está relacionado à Lógica Semântica e, especialmente, à Filosofia dos Mundos Possíveis (FMP). Sinteticamente, a FMP é fundamentada

\*e-mail: contisilva@gmail.com

<sup>1</sup> Essas afirmações podem ser ilustradas pelo levantamento de estado da arte da TMF realizado com a finalidade de desenvolvimento de tese de doutorado, na qual o termo em português “teoria dos mundos ficcionais” encontrou apenas 2

resultados, ambos dissertações orientadas pelo mesmo pesquisador. O levantamento completo pode ser verificado pelo link: <https://tinyurl.com/y7fu5864>

no princípio de que a realidade abrange uma multiplicidade de universos variados e diferentes entre si. Assim, o real não corresponde a tudo o que existe, menos ainda ao que existe fisicamente, mas a tudo o que é possível. Com base nessa distinção, autores como Lewis (1978) definiram que a ficção corresponde ao que é considerado real em relação a um mundo que é diferente deste em que nós mesmos existimos. Isso implica que podem existir afirmações verdadeiras e falsas em mundos imaginários: por exemplo, é verdadeiro dizer que humanos e orcs firmam alianças no mundo de Warcraft, mas não é verdadeiro dizer que as raças nunca foram inimigas.

Por outro lado, o mundo em que nós mesmos existimos ocupa um lugar central no conjunto de mundos possíveis. Com isso, embora a ficção não esteja limitada à imitação da realidade, o mundo real serve de modelo para a compreensão de mundos ficcionais. Em outras palavras, embora os criadores tenham plena liberdade para criar mundos diferentes do real, este último será sempre tomado como referência pelo público para a compreensão dos mundos que eles criaram. Este princípio é conhecido como o de mínimo afastamento e refere-se a constante tentativa de identificação da mimética do mundo proposto a partir do conhecimento da realidade vivida.

Doležel se apropria dos termos "extensão" e "intensão", que ele considera paralelos aos conceitos de "sentido" e "referência" propostos por Frege (1952). Com base nesses dois conceitos, o mundo ficcional pode ser definido como uma entidade extensional que é estruturada por funções intensionais (Doležel, 1998; Fört, 2016). Brevemente, essa afirmação toma como ponto de partida que entidades intensionais são propriedades, proposições e signos em geral (inclusive, mas não apenas, os linguísticos), de modo que a intensionalidade é o conceito que é expresso através do signo ou conjunto de signos (palavras, sons, imagens). Já a extensionalidade é o conjunto de entes aos quais uma dada entidade intensional é aplicável. Sendo assim, a construção textual (verbal, visual e/ou sonora) é sempre intensional, enquanto a recepção é extensional: o autor seleciona palavras, recursos e estruturas<sup>2</sup> enquanto a leitura remete a memórias que são evocadas a partir do texto.

De modo muito simplificado, para os fins deste artigo podemos considerar apenas o fato de que os mundos ficcionais são tipos específicos de mundos possíveis e que são materializados sob a forma de linguagem. Chamamos a atenção, entretanto, para o fato de que, uma vez trazidos à existência, esses mundos também se tornam vetores para as entidades de referência, o que caracteriza uma condição ontológica peculiar (Fragoso, 2017). Doležel (1998) e Pavel (1986) apontam nessa mesma direção quando, em sua discussão das convenções da linguagem, fazem menção à possibilidade de passagem de um jogo linguístico para um jogo ontológico. No entanto, dado o vínculo daqueles autores com as questões da linguagem, para eles essa transformação dependeria de um nível alto de "enredamento" com o texto, o qual seria próprio de um jogador (do jogo linguístico) "especialmente entusiasta", que passa a simular a existência daquilo que pertence à ficção. Embora consideremos que os fatores ontológicos interessam aos game studies, neste texto tomamos como limite aquela percepção do enredamento, que entendemos bastante próxima da compreensão de engajamento nos game studies (Salen, Zimmerman, 2004) e, de

forma mais evidente, simulação (Frasca, 2003). Isso se deve a uma especificidade que diferencia os mundos ficcionais dos outros mundos possíveis: o fato de que eles se manifestam no mundo real através de linguagens. Sendo assim, o engajamento com o mundo ficcional é necessariamente uma experiência estética. Além disso, essa particularidade dos mundos ficcionais é determinante para as balizas para o modelo estrutural proposto por Doležel (1998)

## 2.1 A Estrutura dos Mundos Ficcionais

Doležel (1998) considera que os mundos ficcionais são estruturados em duas camadas: a do inventário e a das ações e motivações. Na primeira situam-se as descrições a respeito do espaço físico, ou seja, os aspectos relacionados à física, química, geografia, botânica, etc. São fatores cuja parametrização é considerada fundamental por outros autores, como Wolf (2014) e que figuram entre os mais frequentes nas estratégias de criação de mundos, sendo utilizados, por exemplo, em sistemas como o GURPS (Generic Universal Role Playing System).

Ainda que essa camada esteja definida, não se pode dizer que ocorram eventos de interesse narrativo em um mundo ficcional desprovido de sujeitos (personagens). É a presença de entidades com poder de agência que "eleva" o mundo para um novo patamar, instituído na camada das ações e motivações. Grosso modo, pode-se dizer que os manuais de jogo perpassam estas forças em uma classificação mais objetiva, enquanto os olhares teóricos (inclusive no game design) visam o aprofundamento das relações que se estabelecem entre as personagens. Entre os elementos mais importantes da camada de ações e motivações figuram os fatores políticos (estrutura política, disputas, influências), tecnológicos (com efeitos nos transportes, moradias, energia, armamentos), sociais (estruturação, costumes, cultura, valores, tradições), econômicos (modos de desenvolvimento, de produção e de consumo) e religião (crenças, dogmas, cosmologia, divindades). Todos esses aspectos de interação e da relação de poder entre os habitantes do mundo ficcional são classificados por Doležel (1998) em quatro diferentes dimensões: alética, deontica, axiológica e epistêmica (Figura 1).

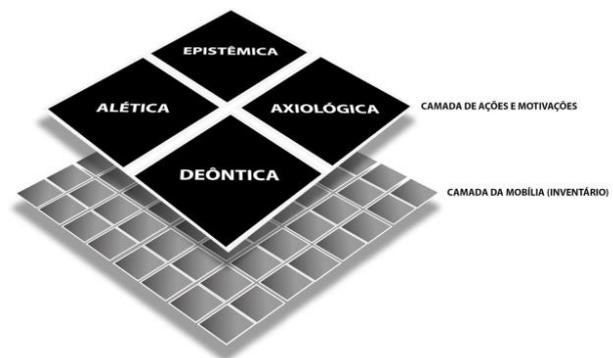


Figura 1: Camadas de composição do mundo ficcional

<sup>2</sup> Essa menção à escolha de palavras, imagens, sons, pode dar a impressão de que os conceitos de intensão e extensão correspondem aos de significante e significado da semiologia (Saussure, DATA). Dada a popularidade desses últimos entre nós, é importante assinalar que a extensão, que corresponde a

"referência" em Frege, diz respeito aos entes do mundo e, portanto, tem maior proximidade com o conceito de "objeto" da semiótica (Peirce, 1991).

As quatro naturezas das ações e motivações são aspectos de sociabilidade e cultura que no mundo vão se estabelecer como parâmetros ou regramentos para aqueles que ali habitam. Podemos descrever brevemente essas dimensões da seguinte maneira:

- **Alética:** dá conta daquilo que dentro do mundo é possível, impossível e necessário. A dimensão alética permite pensar, por exemplo, a divisão da população em grupos de diferentes habilidades;
- **Deontica:** é a dimensão na qual se explicita o que é permitido, proibido e obrigatório, prevendo relações de poder (pois inclui a definição daquilo que é hábito, crime, punição, etc.);
- **Axiológica:** é a dimensão que organiza aquilo que dentro do mundo é referencial de bom, ruim e indiferente. Permite a construção de acontecimentos e reflexões em termos de dilemas morais, manipulações, etc.;
- **Epistêmica:** dá conta daquilo que no mundo é sabido, desconhecido e acreditado, permitindo a construção de mistérios, narrativas de aprendizado, comédias de erros e traições.

Essas categorias deixam claro que, para a TMF, a criação de um mundo ficcional não se restringe à definição do que existe e do que inexistente (entidades e seres), nem das regras e leis naturais (físicas e químicas, por exemplo), mas também da especificação das relações humanas e sociais. O principal diferencial desse corpo teórico é, no entanto, o foco na criação (e, por extensão, na recepção) desses elementos e fatores e não nos acontecimentos que regem uma narrativa. Isso implica que o potencial da TMF pode ser mais evidente quando ela é aplicada para estudar mundos que acolhem diferentes narrativas e, especialmente, mundos manifestos em diferentes meios e formas expressivas.

## 2.2 Transdução e Remediação

Mesmo entre os mundos ficcionais inicialmente pensados para uma única obra, não é incomum que o sucesso conduza à criação de novas narrativas ou adaptações entre plataformas (do livro para o cinema, dos quadrinhos para os games, por exemplo). Abordaremos o primeiro caso conforme a noção de transdução literária, na compreensão de Doležel (1998) e o segundo pela perspectiva da Remediação, como apresentada por Bolter e Grusin (1999).

A transdução literária implica o reconhecimento de que o processo literário é dinâmico e considera a possibilidade de que a leitura não seja uma atividade individual e silenciosa. Quando o leitor articula o que interpreta em um novo texto e o envia a novos receptores, inicia-se o processo de transdução (Doležel, 1988, p. 168). Essa formulação contém duas premissas importantes. A primeira é que a obra literária não é, nas palavras de Doležel, um "monumento congelado, mas um objeto semiótico fecundo, continuamente e repetidamente (...) atualizado em redes de comunicação complexas por vários receptores ativos" (1988, p. 168). A transdução abrange a incorporação e reconfiguração de uma obra literária em outra, a tradução para línguas estrangeiras, a crítica literária e a transformação de um gênero literário para outro. Embora não abandone os limites dos textos verbais, Doležel inclui entre os exemplos deste último caso a transformação de um romance em peça de teatro ou roteiro cinematográfico. Com isso, evidencia-se a proximidade da noção de transdução, oriunda da literatura, com o conceito de remediação, mais caro à área da Comunicação.

A remediação tem lugar quando uma mídia utiliza formas expressivas, conteúdos e outros elementos desenvolvidos para (ou por) outra mídia. A diferença em relação a abordagens anteriores

(McLuhan, 1969; Santaella, 1992) reside no fato de que o processo de remediação é compreendido como uma dinâmica permanente e não como uma característica de períodos iniciais no desenvolvimento de formas midiáticas. Bolter e Grusin (1999, pp. 45-47) elencam quatro estratégias de remediação:

- **Transparente:** um meio é representado em outro sem aparente ironia ou crítica, como se o conteúdo do meio anterior pudesse ser simplesmente 'transplantado' para o meio novo;
- **Translúcida:** a intenção é enfatizar a diferença entre o meio antigo e o novo. Nestes casos, o novo meio se apresenta como uma melhoria em relação ao meio anterior;
- **Remodeladora:** procede uma radical remodelagem do antigo meio, a partir da acentuação de sua presença;
- **Incorporadora:** o novo meio procura absorver completamente o anterior, minimizando as discontinuidades entre ambos.

Para Bolter e Grusin (1999), as várias mídias remediam umas às outras em uma dinâmica que não segue ordem cronológica, de modo que meios antigos podem remediar conteúdos de meios novos (por exemplo, um livro escrito pode nascer a partir de um game). Isso porque a remediação é permanente, ou seja, não é abandonada conforme um meio "amadurece" e encontra as dinâmicas que lhe seriam mais apropriadas. Esse aspecto da noção de remediação também converge com a noção de transdução literária, no sentido do argumento utilizado por Doležel (1998) a respeito das limitações da intertextualidade. Para ele, os adeptos da intertextualidade percebem os sucessivos textos em ordem cronológica, como se o que não estava expresso no primeiro não fizesse parte do mundo ficcional ao qual a narrativa se refere. No entanto, se considerarmos a criação do mundo, podemos perceber que a influência não é unidirecional, ou seja, não são apenas os textos cronologicamente precedentes que influenciam os posteriores. A leitura, ou seja, a interpretação, diz o autor, "é bidirecional; resulta de textos que compartilham de traços semânticos sem necessariamente levar em consideração sua ordem cronológica" (Doležel, 1998, p. 281). Já a transdução literária identifica que o processo de criação do mundo está separado no espaço e no tempo do processo de reconstrução pelo leitor e que as obras são criadas e lidas em contextos culturais e épocas diferentes. A transdução é, assim, um processo de comutação entre autor e leitor, com objetivos de interpretação do mundo (Fig. 2).

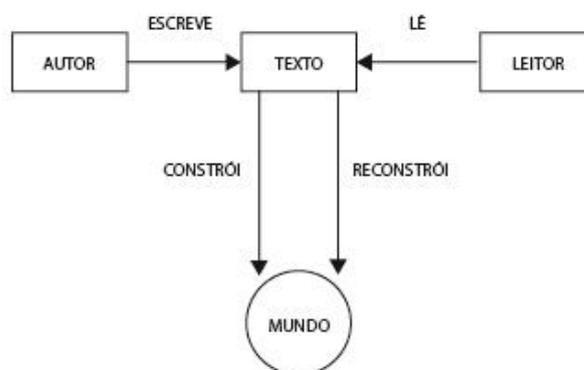


Figura 2: Modelo de transdução literária em Doležel

As proximidades entre a transdução e a remediação permite pensar os dois processos de forma conjugada. No entanto, é importante não perder de vista as diferenças entre os conceitos: enquanto a transmídiação tem em vista os conteúdos, a remediação tem como foco as formas expressivas e as características das mídias.

A transdução diz respeito ao processo de transformação de mundos ficcionais já existentes através de sua interpretação pelo receptor e também na recriação em sucessões de obras. O segundo caso é mais evidente, pois diferentes obras contém elementos intensionais e extensionais que até então não estavam necessariamente presentes, resolvidos ou, no mínimo, explícitos. Já a remediação trata da alteração da enunciação dos mundos ficcionais, uma vez que é voltada para as características dos suportes (mídias) e das estratégias expressivas. Desse modo, um mundo ficcional pode sofrer transdução e remediação simultaneamente.

As possibilidades de alteração dos mundos ficcionais começam com o primeiro processo de transdução, ainda na esfera da recepção, e se expandem em camadas adicionais de transdução e de remediação em eventuais novas obras. Nessa dinâmica, um mundo ficcional pode sofrer consideráveis alterações, cujo limite reside na manutenção da possibilidade de reconhecimento de que as várias manifestações têm lugar em um único mundo. Os pontos cuja manutenção determina esse reconhecimento correspondem ao que Doležel (1998) e Fořt (2016) denominam “identidade transmundo”. Em sua definição no campo da teoria literária, a noção de identidade transmundo parte da possibilidade de conectar equivalentes primários (do mundo real) e secundários (ficcionais). Doležel exemplifica o fenômeno a partir de obras que se referem a figuras públicas do mundo primário como Napoleão Bonaparte: não há a obrigação e nem mesmo a possibilidade de que o personagem ficcional seja idêntico ao seu equivalente do mundo primário. Embora o mero uso do nome próprio faça alusão à realidade, para que o personagem seja identificado com o referente primário é preciso que outras características, estéticas e comportamentais, estejam explícitas permitindo a identificação de que, apesar das variações, trata-se de um mesmo indivíduo nos dois mundos (fig. 3).

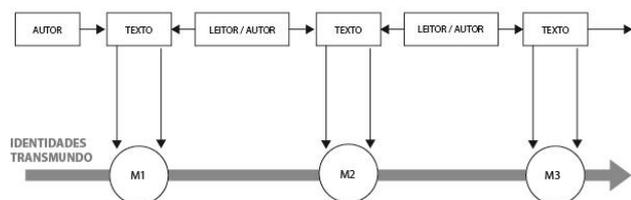


Figura 3: Cadeia de transdução e a permanência das identidades transmundo

A ideia é de que o conteúdo evolui ao passo que se movimenta de uma obra para outra ou de um meio para outro, reconfigurando algumas de suas características a partir de aspectos de cada uma das narrativas e plataformas. Esse movimento pode ser percebido na relação entre os conteúdos exclusivos ou adicionados em cada enunciação e o núcleo de conteúdos e documentos canônicos, ou seja, essenciais para a preservação da identidade do mundo ficcional.

Assim como Bolter e Grusin identificam diferentes formas de remediação, Ryan (1991), Doležel (1998) e Fořt (2016) organizam

os tipos de transdução em três categorias: expansão, deslocamento<sup>3</sup> e transposição, que seria possível descrever, brevemente, da seguinte maneira:

- **Expansão:** amplia o mundo ficcional original incluindo elementos a ele, utilizando-se de personagens que anteriormente não existiam ou aumentando a importância de personagens secundários, cobrindo períodos de tempo maiores ou diferentes da obra original.
- **Deslocamento:** nova obra situada no mundo, na qual os acontecimentos podem ser diferentes dos originais, permitindo ao autor a liberdade de explorar diferentes destinos para as personagens.
- **Transposição:** preserva o projeto e a história principal do mundo, mas “a localiza em um momento temporal ou em um espaço diferente” (Doležel, 1998, 206).

No deslocamento e na transposição, ainda que alguns elementos de identidade transmundo sejam mantidos, o processo de transdução acaba por criar, de fato, um novo mundo. Isso porque quando tratando de modificações e transposições o mundo terá, inevitavelmente, “contradições da lógica” original (Ryan, p. 03. 2013). Assim, Ryan conclui, os mundos em narrativas transmídia podem evoluir pela manutenção do original ou pela sobreposição de mundos que comungam de características específicas, tornando-se diferentes versões daquilo que a autora chama de proto-mundo, que nada mais é que o projeto do mundo ficcional original.

Embora nem a transdução nem a remediação tenham sido pensadas para discutir especificamente a enunciação dos mundos de jogo em diferentes obras e diferentes mídias, os dois conceitos têm bom potencial para a compreensão desses casos. Na análise que apresentamos a seguir, mobilizamos as duas ideias como complementação à aplicação do modelo estrutural de Doležel.

### 3 ESTRATÉGIAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS

A intenção deste artigo é explorar as possibilidades da TMF como pano de fundo teórico-metodológico para a compreensão e interpretação dos mundos de jogo. Entre os desafios dessa tarefa está a superação de hábitos herdados das teorias literárias, artes e comunicação, especialmente a tendência a concentrar a atenção na narrativa, na forma de expressão ou no meio e suas mediações, respectivamente. Esse redirecionamento do olhar para o mundo em si é facilitado conforme o destaque de seu papel de âncora em torno da qual os outros elementos se organizam, como na acentuação causada por expansões e remediação de um mundo de jogo em várias narrativas e diversos meios, com diferentes estratégias expressivas. Por esse motivo, escolhemos para este artigo o caso de um mundo que sofreu modificações importantes entre suas versões de jogo e que também foi remediado para outros formatos: o mundo de Warcraft.

Como já foi apontado, a análise terá como base o modelo proposto por Doležel (1998) para a análise de obras literárias e, em caráter complementar, as noções e categorizações de remediação (Bolter e Grusin, 1999) e transdução (Doležel, 1998; Ryan, 1991; Fořt, 2016). O movimento realizado consistiu em:

- observar entes que persistem em diferentes produções, pois estes permitem descolar o olhar da narrativa. Mesmo quando se tratam de personagens, esses entes dão conta da construção da camada do inventário do mundo e das identidades transmundo;

<sup>3</sup> Ryan (1991) prefere a nomenclatura “modificação”.

- identificar a relação do ambiente com o elenco de personagens, viabilizando a percepção da segunda camada de construção do mundo, a das ações e motivações;
- identificar as formas de transdução e/ou remediação nas diferentes obras estudadas;
- considerar a relação entre as diferentes manifestações do mundo, bem como o ambiente ou momento social no qual as obras foram criadas, para evitar o isolamento das obras em relação ao sistema midiático.

Neste primeiro movimento de análise, levaremos em consideração a série de jogos digitais e o filme. A intenção é identificar os índices persistentes que apontam não apenas para a concepção inicial do mundo, mas também para como ele foi se adaptando, evoluindo e complexificando ao longo do tempo, em um entrelaçamento das diversas narrativas e mídias. Uma vez que o processo de identificação da camada de ações e motivações (epistêmica, alética, axiológica, deontica) se torna mais difícil ao abordar um conjunto mais variado de manifestações do mundo ficcional, é necessário estabelecer alguns critérios adicionais de observação que apontem os principais pontos de conexão entre diferentes obras. Para a identificação dos elementos de maior relevância, além da observação das obras mencionadas, foram realizadas entrevistas com jogadores de Warcraft que apreciam outros formatos além dos jogos, e duas sessões de exibição do filme (Warcraft, 2016) para grupos de jogadores da franquia. Com isso, foi possível ultrapassar o nível das impressões pessoais quanto à relevância de cada elemento do mundo analisado.

Por outro lado, é preciso destacar que, em se tratando de um primeiro movimento, de caráter ilustrativo, nossa análise não pretende esgotar as várias manifestações ou sequer os elementos do mundo de Warcraft. Nos limites compatíveis com a dimensão de um artigo, pretendemos apenas identificar alguns dos elementos que apontam para o que é próprio do mundo nas várias obras. Diante do caráter visual dos produtos analisados é importante destacar, ainda, que esses elementos foram compreendidos como índices, a exemplo do que foi proposto por Barthes na literatura, porém tendo como referência o mundo ficcional. Com isso, retornamos aos conceitos de Frege mobilizados na origem da TMF, porém propondo uma releitura em que a análise permite a identificação de elementos visuais que se tornam cânones em seus papéis indiciais do mundo ficcional.

#### 4 ANÁLISE: O MUNDO DE WARCRAFT

A primeira enunciação do mundo de Warcraft da qual temos conhecimento é o jogo de estratégia em tempo real Warcraft: Orcs and Humans, lançado pela Blizzard Entertainment em 1994 para MS-DOS. As mecânicas do jogo são hoje consagradas em jogos de estratégia: o jogador escolhe uma das facções em conflito (orcs ou humanos) e precisa administrar recursos escassos para realizar tarefas e missões que garantem a sobrevivência e avanço de seu grupo até a eventual vitória sobre os oponentes. O mundo de Warcraft serviu posteriormente de base para muitas outras obras, que incluem outras edições de jogos de estratégia, jogos multiplayer, jogos de tabuleiros e cartas, livros, filmes, quadrinhos, etc. O amplo conjunto de variações abrange diversas formas de

transdução e remediação, em um mundo rico em elementos de inventário e múltiplas a fim de exemplificar como o modelo estrutural dos mundos ficcionais proposto por Doležel (1998) poderia ser aplicado em uma empreitada analítica.

#### 4.1 Camada de Base: Inventário

Na versão de lançamento, poucos elementos do mundo de Warcraft eram conhecidos. Sabia-se da existência de duas espécies de habitantes: os humanos (que, de acordo com o princípio de mínimo afastamento supomos serem idênticos a nós mesmos) e os Orcs, seres não-humanos, porém sencientes e inteligentes. O jogo retrata a batalha entre os Humanos que viviam em Azeroth e os Orcs, vindos de Draenor, que tentavam invadir aquele território. Com o lançamento de mais títulos (Warcraft II: Tides of Darkness, 1995 e Warcraft III: Reign of Chaos, 2003) mais espécies e novos territórios foram apresentados. Além de Humanos e Orcs, soube-se que Warcraft era povoado também por Elfos Noturnos e Mortos-Vivos (fig. x).



Figura 4: Imagem publicitária divulgando o jogo Warcraft III. Em sentido horário: Mortos Vivos, Orcs, Elfos Noturnos e Humanos

Desde então, o número de espécies continuou crescendo, tendo chegado a 13 raças e uma infinidade de grupos e subdivisões em facções<sup>4</sup>. Estas se arranjam em facções que, em última instância, mantêm a dicotomia original: Orcs e Humanos se convertem em Horda e Aliança.

O mapa de Warcraft também se ampliou: Azeroth foi situado como um dos sub-continentes do Reino do Leste (fig. X). A expansão do mobiliário ampliou o escopo e a complexidade do mobiliário do mundo ficcional, abrindo caminho para o lançamento de outros gêneros de jogos. Atualmente sabe-se que tanto Azeroth quanto Draenor comportam vários continentes, que os dois não são os únicos planetas e que o conjunto é acompanhado pela existência de algumas zonas imateriais.

<sup>4</sup> Contabilizados a partir de <http://pt.wowhead.com/races> e <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races>, acesso em 12/02/2018.

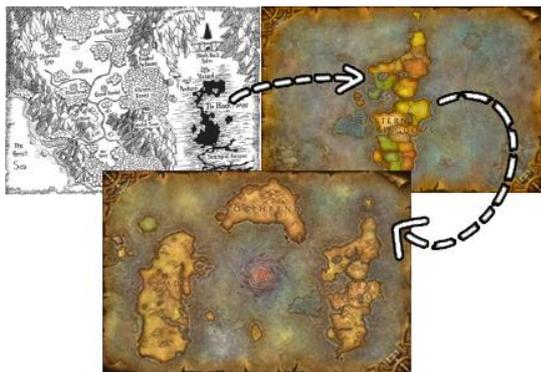


Figura 5: Expansão dos mapas de Azeroth: (em sentido horário) em Warcraft Orcs and Humans, Warcraft III e World of Warcraft

O lançamento do MMORPG World of Warcraft, em 2004, marcou uma virada na dinâmica de criação, expansão e recepção do mundo. As sete expansões<sup>5</sup> contribuíram para aumentar ainda mais o inventário de Warcraft.

A disputa entre as facções tem lugar em um paradigma tecnológico inspirado em retratações de batalhas do medievo, com combates baseados nos encontros campais com espadas, escudos, catapultas, lanças, arcos e flechas, entre outros. Elementos de fantasia também são compatíveis com o imaginário usualmente associado àquele período, com inúmeros feiticeiros, magos, referências à magia, etc.

A preservação de elementos canônicos não tem efeito apenas na manutenção da identidade do mundo de Warcraft, mas apoia a memorização da profusão de informações sobre as espécies existentes, a geografia e a tecnologia disponível, bem como os termos da coerência de cada subsistema e sua articulação com os demais. Entre esses elementos destacam-se as duas espécies presentes desde o primeiro jogo, Orcs e Humanos, a situação de batalha e a configuração de armaduras, armas e edificações. A força de identificação desses elementos é tamanha que a cena inicial do primeiro filme da franquia (Warcraft, 2016) os coloca em evidência. Isso se dá às custas da continuidade, já que a referida cena é descolada da narrativa do filme, o que torna ainda mais evidente sua função de apresentação - ou reapresentação – dos entes que compõem a identidade do mundo ficcional. Um desses elementos pode ser visto na figura X. Trata-se de uma torre, cujos elementos e técnicas construtivas situam o espectador em relação ao paradigma tecnológico do mundo em questão. Enquanto para os não-jogadores a torre poderia pertencer aos orcs ou aos humanos, os jogadores são premiados com a informação adicional (e o prazer) de identificar uma torre como as que já conhece dos jogos Warcraft III e World of Warcraft.

<sup>5</sup> The Burning Crusade, 2007; Wrath of the Lich King, 2008; Cataclysm, 2010; Mists of Pandaria, 2012; Warlords of Draenor,



Figura 6: Torre orc no filme Warcraft (2016) e no jogo World of Warcraft

A cena também informa sobre a geografia do local e, do mesmo modo, contempla o jogador experiente com o reconhecimento de que se trata de Durotar, terra da facção orc Draenorian. O local foi batizado em homenagem a Durotan, protagonista da narrativa do filme, o que também informa que a batalha que será encenada a seguir está situada no futuro com relação aos acontecimentos narrados pelo personagem.

As relações temporais entre o filme e os jogos são reforçadas em certos destaques a respeito dos personagens. Por exemplo, o filme apresenta o nascimento de Gol’el, que será conhecido posteriormente como Thrall. No momento de seu nascimento o feiticeiro Gul’dan anuncia “um novo guerreiro para a Horda”. Thrall figura como líder da horda dos Orcs nas primeiras campanhas de World of Warcraft.



Figura 7: Thrall logo após seu nascimento no filme Warcraft (2016) e adulto em World of Warcraft.

Ao apresentar os dois personagens, o filme reitera a identidade do mundo de Warcraft, situa a narrativa em relação aos jogos e acrescenta informação nova. Por exemplo, o príncipe Varian, que os jogadores reconhecem como o líder da Aliança, é ainda uma criança no filme, porém quem assiste o filme passa a saber que ele é alguns anos mais velho que Thrall.

O filme não apresenta a totalidade das espécies, mesmo porque favorece o princípio dos acontecimentos. Esse é um ponto de semelhança com o primeiro jogo da franquia. No entanto, essas outras espécies já eram conhecidas por ocasião da produção do filme, o que permite a inclusão de índices de que o mundo de Warcraft é maior e mais complexo do que o embate entre Humanos e Orcs. Por exemplo, nos primeiros minutos de filme, quando os Orcs se preparam para invadir Azeroth, percebem-se seres azuis

2014; Legion, 2016 e Battle for Azeroth (atualmente em pré-venda)

encarcerados (fig X), os quais correspondem aos Draenei, introduzidos em Warcraft III.



Figura 8: Draenei no filme e no jogo

O inventário presente no filme e nos jogos é coerente também em relação à geografia, repetindo-se neste setor a preocupação em evidenciar a identidade do mundo de Warcraft. Estão presentes no filme locais que são referências para o jogador como Stormwind (fig. x), Karazhan ou a cidade flutuante de Dalaran.



Figura 9: Representações de Stormwind no filme Warcraft (2016) e em World of Warcraft

O clima local também é suficientemente claro para o espectador que não conhece previamente o mundo de Warcraft e traz associações e informações novas para quem já é jogador. Um exemplo é a paisagem temperada do caminho que os Orcs seguem até Stormwind, que é suficiente para contextualizar o acontecimento mas indica, para o jogador, que a cidade está sendo acessada pelo sul.

#### 4.2 Ações e Motivações

A estrutura da segunda camada do mundo de Warcraft é ainda mais explícita que os elementos da primeira. Para exemplificar, podemos partir da dimensão epistêmica: Warcraft é perpassado por diversos aspectos mágicos, bem como suas personagens e raças tem forte religiosidade. Apesar disso, cada espécie ou facção tem diferentes conjuntos de credos. Do mesmo modo, o nível e a forma do conhecimento científico (no sentido Moderno/Iluminista) também é diferente entre as raças, permitindo nuances de diferença em que certos grupos têm maior tendência à mágica e outros à ciência. A oscilação reflete uma dicotomia Weberiana que já foi verificada em outros mundos de jogo (Fragoso e Reis, 2016). Essa distribuição facilita o equilíbrio do jogo, que requer que nenhuma das raças esteja em desvantagem em relação às outras. Isso é assegurado, na dimensão epistêmica, graças à equivalência entre os recursos e forças provenientes do acesso à magia e à ciência. Como exemplo, raças como os Undead, são trazidos à vida através do uso da magia,

enquanto Mechagnomes são criaturas desenvolvidas a partir do uso da tecnologia, especificamente mecânica (fig. 10).



Figura 10: Undead e Mechagnomes

A presença da magia também tem reflexos na dimensão alética, pois altera a noção de possibilidade, demarcando distâncias que confrontam o princípio de mínimo afastamento. Graças à presença da magia, o que é ou não possível para cada espécie ou facção varia conforme os tipos de encantamento que os grupos conseguem acessar em determinado momento. Pertence também à dimensão alética a questão da necessidade que é o principal determinante dos confrontos e embates no mundo de Warcraft: todas as raças são colocadas em conflito em determinados territórios pela necessidade de sobrevivência. Um exemplo que dá conta dos dois aspectos é justamente a invasão da horda à Azeroth: o mundo dos Orcs está morrendo, o que os força a busca um novo território. Isso é feito a partir do uso de um portal mágico (The Dark Portal), criado por Gul'dan a partir do uso da magia vil e da energia dos Draenei (fig. 11).



Figura 11: Gul'dan abre o Dark Portal para a passagem da horda em Warcraft (2016).

As dimensões axiológica e deontica são diretamente impactadas pelos movimentos e motivações relativos à sobrevivência e modulados pelas crenças. Referenciais de certo e errado, de bom e ruim decorrem dos conhecimentos e das necessidades, dos modos de vida, dos territórios de origem e dos sistemas culturais e sociais das espécies ou facções. As diversas narrativas dos jogos, bem como a do filme, giram em torno dos embates e reorganizam constantemente as relações de poder no mundo de Warcraft. Ainda que espécies e facções com objetivos comuns ou algumas afinidades de ordem moral tenham a tendência de se unir em combate, a lógica da dominação é sempre predominante.

No conjunto, a camada de ações e motivações permite perceber como o mundo de Warcraft consegue se distanciar da referência da

realidade mas, ao mesmo tempo, mantém vínculos claros com o paradigma tecnológico-científico do medievo. Com isso, cria-se um campo de sentido no qual as dimensões epistêmica, alética, axiológica e deontica convergem para caracterizar um conjunto de valores que, ainda diferentes do mundo contemporâneo, não deixam de ser familiares para o interator.

### 4.3 Transdução e Remediação

As narrativas e mídias de Warcraft fornecem bons exemplos de permanências e mudanças ao longo dos processos de transdução e remediação. No que tange as a transdução, por exemplo, predomina o tipo expansivo, dado o cuidado com a preservação dos cânones entre as narrativas dos jogos, em uma cuidadosa construção narrativa, na qual acontecimentos de uma obra tem relação de causalidade com os de outra. A mesma lógica é aplicada na remediação, que é predominantemente do tipo transparente. Ou seja, não há indício de que o filme tenha intenção de alterar deliberadamente nem os conteúdos nem as estratégias representacionais explicitadas nos jogos. Também não há crítica ao conteúdo ou ao meio, o que teria sido possível já que o maior controle sobre a narrativa do filme facilitaria a superação da formulação dicotômica do embate entre espécies ou facções e permitiria construções mais complexas que, entretanto, não acontecem. mais elaborada que o embate entre duas facções. A continuidade também se manifesta na forma de eventuais lacunas em qualquer aspecto de uma das camadas do mundo que são utilizadas para

Eventuais lacunas no mundo ou na construção de suas personagens em uma narrativa ou um formato midiático são utilizadas como gancho para acontecimentos posteriores ou anteriores. Por exemplo, desde sua primeira aparição, Gul'dan, mago líder da horda dos Orcs, sempre teve um de seus chifres nas costas quebrado, apesar de não haver uma explicação para o fato (fig. X). A explicação encontra-se no filme que, embora tenha sido lançado vários anos depois do jogo, narra acontecimentos que o precedem: no caso, o chifre de Gul'dan é quebrado durante uma luta com Durotan.



Figura 12: Gul'dan no jogo Heroes of the Storm (2013)

Essa explicação cria um vínculo de temporalidade e inter-relação entre as obras: em todas elas, o chifre está quebrado, em uma delas, as causas para isso são esclarecidas. Não há registro de que essa

explicação tenha sido prevista na criação do personagem. Tendo sido posterior, serve aponta para a incompletude que autores como Pavel (1986) e Doležel (1998) consideram intranponível dos mundos ficcionais: tendo sido criados em um meio, para um meio, e para uma (ou várias) enunciações específicas, esses mundos sempre contêm algo não explicado ou algo não definido. Curiosamente, percebe-se que quanto mais o mundo se expande, mais incompleto ele fica, pois, o número de personagens, locais, artefatos e outros elementos cujas histórias e contextos não são conhecidos aumenta.

As semelhanças e diferenças entre as possibilidades dos meios são ressaltadas nos processos de remediação. Tanto os jogos quanto os filmes utilizam a linguagem visual, o que dispensa acréscimos (ou decréscimos) de detalhes na passagem de um meio para o outro. Por exemplo, sabe-se desde o primeiro jogo que os Orcs têm a pele verde e presas, aspectos que não poderiam ser modificados no filme. As lacunas existentes, como já mencionamos, podem ser preenchidas de uma narrativa para outra. No entanto, a facilidade de trocas em grande escala entre os fãs cria um contexto especial no meio digital, em que a construção do mundo é influenciada também pelos jogadores. A comunidade constrói de forma coletiva suas próprias explicações para o que não está definido e essas teorias ganham força em fóruns e wikis sobre Warcraft, podendo ser incorporadas em narrativas posteriores. Um exemplo são as especulações a respeito do personagem Khadgar. Antes mesmo do lançamento do filme, diversos fãs passaram a buscar explicações para o repentino crescimento do poder do mago humano. Uma das teorias mais aceitas era a de que Khadgar estaria, na verdade, incorporando a alma de Medivh, seu mestre.

No entanto, nem sempre as teorias dos fãs têm alinhamento com o desenvolvimento do mundo conforme planejado. Além dos já citados jogos e filme, o mundo de Warcraft é retratado também em um canal oficial de vídeos na plataforma YouTube<sup>6</sup>. O canal, inaugurado em 22 de janeiro de 2010, era utilizado inicialmente com trailers de lançamentos, notícias, curiosidades, entrevistas com realizadores, eventos, entre outros. Desde 2013, o canal passou a ser utilizado para a complementação de narrativas, com vídeos que explicam fatos e personagens do mundo. Uma dessas explicações contradiz a teoria dos fãs sobre Khadgar, utilizada como exemplo neste texto. Em uma das animações lançadas logo após o filme, Khadgar retorna a Karazhan e encontra o espírito de Medivh, preso à torre abandonada, o que implica que este não teria habitado seu corpo como vinha sendo especulado.

A existência desse canal e o conteúdo das séries nele apresentadas indicam a tentativa de manter a construção do mundo sob pleno controle de seus autores/projetistas. Assim como o “desmentido” da teoria sobre Khadgar, é possível conferir no YouTube a história de pelo menos outros dois personagens – Gul'dan e Illidan.

## 5 CONSIDERAÇÕES

Com o aporte da TMF, a abordagem do mundo ficcional deixa de ter como foco a narrativa ou a mecânica dos jogos e passa a identificar antes de mais nada os elementos constituintes do mundo. Um estudo orientado por essa vertente saberia primeiro qual é o inventário do mundo do jogo (o que existe) e quais são as ações e motivações (o que põe em movimento aquilo que existe). A narrativa passa a figurar em segundo plano ao ser compreendida em

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/user/WorldofWarcraft>

termos dos personagens e não o oposto, como em outras teorias literárias. Como elementos do inventário que têm agência no âmbito do mundo ficcional, os personagens materializam a intersecção entre os dois planos estruturais. Não surpreende, portanto, que elas sejam essenciais na demarcação dos cânones que definem de modo irreversível o mundo.

Em nossa análise do mundo de Warcraft foi possível perceber que os criadores buscam autenticação e controle a partir da historicidade do mundo ficcional. A intenção é explorar o mundo ficcional como um mundo possível, promovendo uma experiência de uma realidade alternativa numa relação de causa e efeito para acontecimentos, personagens e coisas do mundo.

Percebemos também que as sucessivas versões do jogo de estratégia constituíram movimentos de transdução que ampliaram o inventário e complexificaram as ações e motivações no mundo de Warcraft. O aumento e o refinamento dos elementos constituintes do mundo e das relações que eles mantêm entre si traduziu-se em novas espécies e novos territórios, cujas articulações revelaram-se necessariamente mais elaboradas. A transdução mais radical, na passagem para o MMORPG, só foi possível devido à viabilidade dessa estrutura mais ampla, mais elaborada e mais detalhada do mundo de Warcraft. A passagem do meio digital para outros suportes não implicou em alterações estéticas significativas, mesmo porque a linguagem visual, que era predominante nos jogos, também predomina no filme. O mesmo será verdadeiro para outros formatos e outros meios com forte visualidade, como os jogos e cartas e quadrinhos, por exemplo.

Para concluir, destacamos que análises orientadas pela TMF buscam operar na intersecção entre a narrativa e a jogabilidade e, portanto, não operam contra elas. As lacunas do mundo ficcional constituem as pontes para as narrativas e também para o gameplay, pois tanto o fã que especula sobre os próximos acontecimentos quanto o jogador que se engaja em um quest estão explorando os meandros do mundo virtual e movimentam-se em função do que ainda não está plenamente definido.

## REFERÊNCIAS

- [1] BENVENISTE, Émile, et al. *Langue, discours, société*. Éditions du Seuil, 1975.
- [2] BOLTER, Jay David; GRUSIN, Remediation. *Understanding new media*. 1999.
- [3] CHATMAN, Seymour Benjamin. *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press, 1980.
- [4] DOLEŽEL, L. Literary Transduction: Prague School Approach. In TOBIN, Y. (org). *The Prague School and Its Legacy: In Linguistics, Literature, Semiotics, Folklore, and the Arts*. John Benjamins Publishing, 1988, p. 165-176.
- [5] DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Johns Hopkins University Press, 1998.
- [6] FORT, Bohumil. *An introduction to fictional worlds theory*. Peter Lang, 2016.
- [7] Fragoso, S. *Materiality of Fictional Worlds*. Aula aberta realizada na Masaryk University, Brno, Rep. Tcheca, em 23/11/2017. Inédito.
- [8] Fragoso, S. e Reis, B.M.S. *Ludic Re-enchantment and the Power of Locative Games: A Case Study of the Game Ingress*. In. J. Abdelnour-Nocera et al. (orgs): *CaTaC 2016, IFIP Culture, Technology, Communication. Common World, Different Futures*. Springer International Publishing, 2016.
- [9] FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: introduction to ludology*. WOLF, M. e PERRON, B. (orgs), *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 2003.
- [10] FREGE, Gottlob. *Translations from the Philosophical Writings of Gottlob Frege*. Edited by Peter Geach and Max Black. 1952.
- [11] LEWIS, David. *Truth in fiction*. *American philosophical quarterly*, v. 15, n. 1, p. 37-46, 1978.
- [12] MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. *Os meios são as mensagens*. Rio de Janeiro: Record, 1969.
- [13] PAVEL, Thomas G. *Fictional worlds*. Harvard University Press, 1986.
- [14] PEIRCE, Charles Sanders. *Peirce on signs: Writings on semiotic*. UNC Press Books, 1991.
- [15] PIER, John. *Is There a French Postclassical Narratology?*. Greta Olson (dir.); Introduction de M. Fludernik et G. Olson. *Current Trends in Narratology*, Walter de Gruyter, pp.97-124, 2011. *Narratologia*. Disponível em <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01229438/document>, acessado em 15/01/2018
- [16] RONEN, Ruth. *Possible worlds in literary theory*. Cambridge University Press, 1994.
- [17] RYAN, Marie-Laure. *Possible worlds and accessibility relations: A semantic typology of fiction*. *Poetics today*, v. 12, n. 3, p. 553-576, 1991.
- [18] SALEN, Katie; TEKINBAŞ, Katie Salen; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press, 2004.
- [19] SANTAELLA, L. *Cultura das mídias*. São Paulo: Razão Social, 1992.
- [20] WOLF, Mark JP. *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge, 2014.