
O PODER EXPRESSIVO DA TEORIA DOS MUNDOS POSSÍVEIS NOS VIDEOJOGOS: QUANDO AS NARRAÇÕES SE CONVERTEM EM ESPAÇOS INTERACTIVOS E FICTÍCIOS

Antonio José Planells de la Maza

RESUMO

O conceito filosófico do mundo possível (Lenzen, 2004; Lewis, 1986) é usado nos estudos literários e na narratologia (Dolezel, 1998; Eco, 1979) para se definir a forma como concebemos diferentes possibilidades narrativas no mesmo mundo fictício. Nos estudos dos jogos, algumas focagens usaram este conceito para terem em conta a relação entre a concepção e a experiência do jogo (Kücklich, 2003; Maietti, 2004; Ryan, 2006), enquanto Jesper Juul (2005) estudou o mundo fictício evocado pela ligação entre as regras e a ficção. Este documento propõe uma nova focagem dos videojogos como mundos ludofictícios, um conjunto de mundos possíveis que gera um espaço de jogo baseado na relação entre a ficção e as regras do jogo. Tendo em consideração os conceitos de desvio mínimo (Ryan, 1991) e termo indexical (Lewis, 1986), a posição do personagem-jogador determina o seu mundo real e o mundo seguinte possível ou necessário. Finalmente, o modelo analisa o videojogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* e mostra que a perspectiva do mundo possível pode ser útil para se descreverem de forma flexível e modular as ligações internas dos mundos ludofictícios e o carácter interactivo dos espaços de jogo jogáveis.

PALAVRAS-CHAVE

Videojogos; mundos possíveis; narrativa; game space; fiction

INTRODUÇÃO: A TEORIA DOS MUNDOS POSSÍVEIS NO ÂMBITO FILOSÓFICO

A chegada da perspectiva pós-moderna às sociedades contemporâneas ao longo do passado século XX teve, entre muitas outras consequências, um impacto significativo na forma como vemos o mundo. Desde a instauração do digital e das novas formas de expressão interactivas, a noção de linearidade do relato ficou seriamente comprometida. Deste modo, as formas e estruturas abertamente não lineares não só vinham questionar a tríade aristotélica na estrutura clássica e formal (isto é, a disposição discursiva, mais ou menos rígida, do início, nó e desenlace de um relato possível acima de qualquer outro) mas, além disso, tiveram um impacto decisivo na nossa concepção actual daquilo que uma história é. De repente, o relato central ficava rodeado de outros potenciais discursos que, como regra geral, estavam ocultos à nossa vista (Branigan, 2002: 110). Esta multiplicidade de relatos já não se limitava a explicar uma ou mais histórias, mas conformava e dava protagonismo a um mundo possível, coerente e autónomo (Mchale, 1987: 10; Harvey, 1990: 48).

Em ligação com um mundo possível composto por múltiplos relatos, a estrutura espaço-temporal também ficou profundamente questionada pela ideia de contingência, isto é, pela potência de qualquer coisa poder ser ou poder não ser. Desta forma, novos

meios digitais como o videogame ou as técnicas cinematográficas mais inovadoras impulsionaram a fragmentação do espaço-tempo mediante narrativas modulares — a disposição discursiva em módulos independentes uns dos outros — (Cameron, 2008), e a estética das bases de dados (Bizzochi, 2005).

No quadro cultural da não-linearidade e da emergência dos mundos possíveis, a filosofia decidiu apostar nestas perspectivas para redefinir alguns dos conceitos clássicos. Desta forma, David Lewis (1986), um dos mais relevantes filósofos contemporâneos, inspirou-se na obra do alemão Leibniz (1710) para analisar os motivos que qualificam o nosso mundo como actual, em contraposição com todos os restantes. A proposta de Lewis, denominada *realismo modal* (1986), não admite a distinção entre o ser e o existir dado que, para ele, *tudo o que é, existe*. Mas nem tudo o que existe, é ou se pode tornar actual — isto é, presente. Neste sentido, todos os mundos possíveis existem realmente, mas só alguns deles é que conseguem ser actuais. Deste modo, Lewis relativiza a noção de actual a partir de uma perspectiva ou *termo indexical* (1986: 92-93): todos os mundos existem, mas este é actual porque nós estamos nele, do mesmo modo que os outros mundos possíveis são actuais para os habitantes que neles se encontram. A expressão “o posto de correios está perto” é certa em relação à minha posição física no mundo e, portanto, o seu carácter ontológico actualista é relativo. Se argumentar em relação a outro sujeito, a sua posição será a que determina se tal posto de correios faz parte integrante do seu mundo actual ou não, assumindo-se que, em qualquer caso, será meramente possível para nós, salvo se nos encontrarmos junto a esse mesmo sujeito. Portanto, para o lewissianismo, todos os mundos são ontologicamente iguais; não se distinguem. Não existe qualquer motivo para se elogiar, como característica natural e preconcebida, um mundo acima de outro. E o único critério para se considerar algum deles como actual sustenta-se na posição, sempre relativa, dos sujeitos que povoam tal mundo — sendo, portanto, todos os mundos relativamente actuais.

A TEORIA DOS MUNDOS POSSÍVEIS NO CONTEXTO LITERÁRIO E NARRATOLÓGICO

A aproximação aos mundos possíveis foi articulada, a partir do campo literário e narratológico, por autores tão relevantes como Umberto Eco (1984), Thomas Pavel (1986), Marie-Laure Ryan (1991), Tomás Albadalejo (1998) ou Lubomir Dolezel (1999), entre outros. Em particular, Umberto Eco (1984) sintetizou a noção de mundo possível, partindo de um conjunto de características que o definem da forma seguinte:

- “(i) um mundo possível é um estado de coisas possível, expresso por um conjunto de proposições relevantes, onde para cada proposição ou p ou $\sim p$;
- (ii) como tal, apresenta um conjunto de possíveis indivíduos, juntamente com as suas propriedades;
- (iii) uma vez que algumas dessas propriedades ou predicados são ações, um mundo possível é também, um mundo possível é também, um possível curso de acontecimentos;

(iv) uma vez que este curso de acontecimentos não é real, este deve depender das atitudes proposicionais de alguém: por outras palavras, os mundos possíveis são mundos imaginados, credíveis, desejados e assim por diante” (Eco, 1984: 219)

Assumindo estas características constitutivas da noção de mundo possível, o espanhol Albadalejo propõe três tipos de modelos de mundos ou “estruturas de conjunto referencial” (Albadalejo, 1998: 58-59). O tipo I faz referência aos mundos construídos, tendo em atenção a realidade objectiva, isto é, o nosso mundo. Adoptam-se as regras do mundo objectivo e efectivo, gerando-se assim textos de tipo histórico ou jornalístico. O tipo II relaciona-se com o texto de ficção verosímil, isto é, com o mundo que contém elementos semânticos que não pertencem ao mundo do tipo I, mas cuja possibilidade de existência é realista — e, por isso, as suas regras constitutivas são semelhantes às do tipo I. Finalmente, o tipo III agrupa os mundos ficcionais não verosímeis, os que não existem no tipo I nem têm regras semelhantes ao mesmo, correspondendo assim aos textos próprios da fantasia ou da ficção científica.

Por outro lado, Ryan está interessada em entender como é que o mundo possível tradicional se liga ao actual paradigma da realidade virtual (2001: 99). Desta forma, propôs um modelo de relações entre mundo possível e mundo real que não se sustenta, contrariamente a Albadalejo, numa realidade objectiva, mas sim nas múltiplas interpretações — mundos actuais — que cada qual faz de tal realidade e que tendem a sobrepor-se. Os mundos possíveis não actuais são os que achamos que poderiam existir, mas que actualmente não existem: a sua distância e relação com os mundos actuais depende das chamadas “relações de acessibilidade”.

O acesso a partir da nossa realidade a um universo ficcional implica uma “recentragem” deste. Desta forma, assistir a uma novela ou a um filme de ficção significa transferir-nos para uma realidade objectiva criada para a obra sobre a qual se organizam os diferentes mundos possíveis e que fica separada da realidade objectiva sobre a qual assentamos. Do mesmo modo, Eco (1984) apoia esta posição da recentragem ao considerar o real como enciclopédia e o mundo possível como construção cultural. O exemplo do *Capuchinho Vermelho* é altamente ilustrativo: o conto estabelece um conjunto determinado por eventos, personagens e suas propriedades, próprios do seu mundo. No entanto, quando o texto alude ao Capuchinho Vermelho como menina, não expressa todas as suas características (sexo feminino, duas pernas, etc.) mas delega tal conhecimento à enciclopédia do leitor, isto é, procura a cooperação interpretativa entre uma realidade ficcional *intensional* e um conhecimento enciclopédico que actua em forma de *extensão*. A excepção aparece quando a construção cultural deve corrigir o conhecimento da enciclopédia, para que se adequê ao seu mundo possível: o conto necessita de estabelecer que o lobo pode falar — *intensão* —, dado que de outro modo o conhecimento real do leitor o negaria — *extensão*.

A APLICAÇÃO DOS MUNDOS POSSÍVEIS NOS GAME STUDIES

O aparecimento do videojogo como objecto de estudo multidisciplinar gerou uma grande controvérsia entre diferentes áreas de conhecimento. E, no meio do conflito académico entre a Ludologia e a Narratologia, a Teoria dos Mundos Possíveis foi ganhando terreno como uma metodologia válida para a análise dos mundos de ficção dos videojogos.

Neste sentido, existe uma tradição científica muito breve mas interessante, que tentou transferir o constructo filosófico e literário dos mundos possíveis para a moldura digital e lúdica dos videojogos actuais.

A primeira aproximação académica à questão específica do videojogo foi efectuada por Julian Kucklich (2002, 2003) com a laboração de um conjunto de seis mundos lúdicos possíveis, determinados pela semiótica. Neste caso, Kucklich utilizou três conceitos fundamentais para definir tais mundos: intratextualidade, intertextualidade e transtextualidade (Kucklich, 2003: 103-107). A intratextualidade manifesta-se na relação entre o utilizador e todo o sistema audiovisual, enquanto as fases específicas da intertextualidade e transtextualidade apelam para a construção de hipóteses lúdicas e para a interiorização das estratégias e características do jogo.

Juntamente com Kucklich, o italiano Massimo Maietti (2004) aplicou uma grande parte da teoria semiótica de Eco (1984) ao videojogo para destacar o carácter interactivo destes particulares mundos possíveis (Maietti, 2004: 151). Por sua vez, tais propriedades podem determinar parte da estrutura do mundo do jogo, as suas propriedades estéticas — diferentes das anteriores pela sua falta de participação directa na interacção com o jogo — ou, no caso das acidentais, também alguns dos seus processos. Em forma de exemplo, Maietti analisa um particular ficcional muito peculiar: o rectângulo rosado do jogo *Tetris* (Pázhitnov, 1984). Para o autor, algumas das propriedades mais notáveis desta ficha são (Maietti, 2004: 154-155):

- A. Forma rectangular em que um lado mede 1 e o outro mede 4
- B. Cor rosa
- C. É permitida a deslocação para a esquerda e para a direita
- D. Pode rodar 90 graus sobre o seu próprio eixo
- E. O seu aparecimento é alternado com o de outras peças do jogo numa proporção de 1/7
- F. Cai a uma determinada velocidade
- G. O utilizador pode acelerar a velocidade de queda.

De todas estas propriedades citadas, só A, B e F é que serão essenciais, pelo facto de disporem de um valor fixo, enquanto C, D e G serão acidentais, devido ao seu valor mutável. E, embora sendo da mesma categoria, não tem capacidade interactiva e limita-se a um simples resultado estatístico. Falta estabelecer a sua posição como propriedades do sistema, estéticas ou do processo interactivas. Neste caso, as propriedades A, B, E, F são estruturais relativamente ao mundo do jogo e, além disso, a propriedade B é, simultaneamente, uma propriedade estética. Finalmente, C, D e G são definidas como interactivas e pertencem assim à dimensão do processo de jogo. Deste

modo, o mundo possível videolúdico pode ser analisado a partir de categorias semióticas que dão prioridade ao eixo propriedade essencial-propriedade accidental e à tríade estrutura-estética-processo.

Finalmente, Jan Van Looy (2005) parte do *virtual recentering* de Ryan para analisar a forma como os mundos possíveis dos videojogos geram os seus próprios espaços autorreferenciais. Seguindo Aarseth (1997), Van Looy identifica três instâncias comunicativas, *intrigue*, *intrigant* e *intriguee*, como elementos actanciais constitutivos do mundo de ficção lúdico. A *intrigue* constitui a proposta ficcional que se apresenta ao utilizador, enquanto o *intrigant* seria um gestor não narrativo que poderia ser equiparado ao autor implícito da ficção. Por outro lado, o *intriguee* — a entidade mais parecida com o narratário tradicional — não só é o objectivo principal do *intrigant*, mas constitui a essência do próprio mundo de ficção dado que, sem ele, não há jogo.

Tal como se pode apreciar, a aplicação da Teoria dos Mundos Possíveis ao videojogo é ainda escassa, mas manifesta um grande potencial, tanto na sua vertente teórica como na prática. Por isso, na epígrafe seguinte, configuraremos uma ideia particular de mundo — possível — de ficção dos videojogos que permita a determinação das principais particularidades do ambiente interactivo do jogo e que sirva, além disso, para vincular o conceito lewissiano de termo indexical à estrutura geral do jogo e ao avanço pelas suas diferentes fases lúdicas.

PARA UM MODELO ANALÍTICO DE MUNDO LUDOFICCIONAL

A NOÇÃO DE MUNDO LUDOFICCIONAL

No quadro das diferentes teorias dos mundos possíveis que vimos até agora, entendemos o mundo ludoficcional (termo criado pela relação entre o ludus interactivo do jogo e o mundo de ficção tradicional) como um sistema de mundos possíveis concatenados, que gera um espaço de jogo determinado por um conteúdo ficcional e regras estreitamente correlacionadas.

Este mundo ludoficcional representa, pois, um grande quadro de ficção que contém diferentes mundos com diferentes funções. Tal como veremos mais adiante, alguns destes mundos detêm uma posição de hegemonia estrutural — os níveis principais da aventura, por exemplo — em relação a outros menos relevantes — níveis ocultos, missões secundárias —, enquanto alguns desempenham outras funções, como os destinados ao contributo narrativo.

Os mundos ludofccionais recebem a herança dos mundos de ficção próprios da literatura e do cinema quanto ao seu conteúdo ficcional, mas são totalmente diferentes quanto à sua capacidade pró-activa e transformativa em relação ao utilizador. Desta forma, tais mundos estão dotados de uma semântica própria que os habilita a conter diferentes tipos de personagens, objectos, espaços e temporalidades, mas que se devem associar, necessariamente, à influência ludológica das regras de jogo. Esta relação

entre o ludus e a ficção estabelece-se a partir da ideia de um mundo jogável dinâmico e que permita a passagem de um mundo possível a outro sem se questionar, em caso nenhum, a estrutura geral do sistema.

Por isso, a principal característica, e a mais relevante, dos mundos ludoficcionalis é a sua capacidade para gerar uma macroestrutura de mundos possíveis ligados entre si. Cada um destes mundos possíveis torna-se autónomo mediante uma estrutura lúdica interna composta por um desafio, a resolução do mesmo e por um balanço final dos resultados. Desta forma, os jogos de plataformas tradicionais nomeiam cada um dos mundos possíveis da macroestrutura com um número (Nível 1, Nível 2, etc.) e, de forma interna, definem os seus próprios desafios e soluções (por exemplo, chegar a um castelo antes que o tempo se esgote, tal como acontece em *Super Mario Bros*). Por vezes, a progressão entre mundos não só se limita ao aumento da dificuldade (isto é, ocorre uma iteração do mesmo mundo, mas mais difícil) mas, além disso, inclusive se torna impossível vencer: trata-se de jogos de resolução impossível, tais como o *Tetris* ou o *Space Invaders*.

Tal como visto acima, com o sistema de mundos de Marie-Laure Ryan, toda a ficção está associada a uma realidade da qual parte. Isto é, a ficção não existe de forma totalmente independente do mundo real. Ryan dá a esta propriedade o nome de ponto de partida mínimo (*Principle of minimal departure*) (Ryan, 1991: 48-60) e opera de modo parecido nos mundos ludoficcionalis. Aqui a ficção continua a ser potencialmente ilimitada, mas tal não acontece com a configuração lúdica nas regras do jogo. Os mundos possíveis que configuram o sistema ludoficcional são limitados e prestabelecidos, pelo que os princípios estruturais e o *gameplay* não podem ser ampliados de forma indefinida.

A PERSPECTIVA MACROESTRUTURAL

Qualquer videogame está dotado de, pelo menos, um único mundo possível em que se podem viver aventuras e desfrutar da experiência lúdica. Denominamos esta unidade mínima, para que o jogo ganhe significado, em ligação às propostas de Ryan, como *princípio de mundo ludoficcional mínimo*. Este mundo ludoficcional mínimo, constituído por sua vez pela já mencionada tríade desafio-resolução-balanço, deverá implementar necessariamente um conjunto de elementos para poder dotar de sentido a experiência lúdica, desde personagens, espaços de jogo, elementos narrativos ou dramáticos e diferentes estratégias de jogo. Alguns destes elementos não só podem pertencer a este primeiro mundo possível, mas, além disso, também podem (e costumam) permanecer mais ou menos inalterados em eventos de mundos possíveis. Desta forma, em *Super Mario Bros* cada mundo possível encaixado (cada nível) apresenta diferentes experiências, mas com um elemento comum: a identidade do Super Mario. Trata-se, neste caso, da aplicação da *identidade inter-mundos*: uma ligação entre os diferentes mundos que configura como única a identidade de cada um dos personagens, objectos e espaços. Não obstante, a identidade inter-mundos não representa um elemento fixo e estático, mas sim uma propriedade dinamizadora que se actualiza quando se participa em cada

um dos mundos: acumulam-se pontos pela superação de partidas, o herói obtém armas e poderes e os cenários futuros podem ser afectados por decisões presentes.

Por tudo isto, o mundo ludoficcional configura-se como um emaranhado de diferentes mundos possíveis que permanecem estáticos à espera da intervenção do jogador e só quando este intervém é que se verifica o trânsito e a evolução dos diferentes desafios do jogo. Isto é, o mundo pré-existe à partida, e o utilizador vai superando desafios avançando e descartando diferentes mundos, enquanto deixa atrás de si os desafios superados ou falhados. Esta breve definição do sistema implica duas conclusões importantes. Em primeiro lugar, todos os mundos possíveis existem na medida em que todos eles foram previstos, em maior ou menor grau, pelo projectista e, em segundo lugar, a posição mutável do personagem - mediante o controlo do utilizador - estabelece mundos actuais relativos. Por tudo isto, a existência do possível e a relatividade do actual levam-nos necessariamente a uma teoria filosófica que já vimos anteriormente: a teoria de David Lewis.

Lembrando o que foi estabelecido por Lewis: *tudo o que existe, mas nem tudo o que existe é actual*. O mundo actual é aquele em que nos encontramos agora, é relativo à nossa posição e tem o nome de *termo indexical*.

Os mundos ludofccionais podem-se submeter ao operador ficcional de Lewis, graças ao qual se estabelecem as propostas de verdade. Desta forma, por exemplo, a frase “Sonic, um porco-espinho azul muito veloz, deve recolher anéis e salvar animais em perigo” só pode submeter como proposta o próprio mundo ludoficcional. Mas, além disso, face a estes mundos preexistentes, o papel do jogador como impulsor da acção coloca o personagem no mundo da ficção numa posição de actualismo relativo: superado o nível 1, o personagem entra no nível 2 e tem a expectativa de aceder ao nível 3, mas em qualquer caso de acordo com o termo indexical o mundo “passado” é o nível 1, o actual é o 2 e o “possível” — relativo de acordo com as condições de vitória do nível 2 — é o 3. É evidente que esta estrutura linear é um exemplo, dado que nada impede o acesso a diferentes mundos de forma simultânea — por exemplo, acumulando uma missão principal e várias secundárias — mas em qualquer caso há sempre uma posição actual para o personagem protagonista em cada um desses mundos.

Por tudo isto, o eixo da experiência lúdica num sistema de mundos possíveis é determinado pelo termo indexical. Desta forma, qualquer sistema possível se define, a si mesmo, pela distinção entre o que é meramente possível e o que, sendo possível é, além disso, necessário (em relação aos objectivos do jogo). Deste modo, o sistema macroestrutural não só se define pela “ordem” em que cada um dos seus mundos possíveis foi colocado, mas também, acima de tudo, pela relação entre o actual (de acordo com o termo indexical) e os mundos possíveis e necessários.

Juntamente com a possibilidade de um mundo ser ou não actual (que, tal como já vimos, depende do termo indexical ou posição actual do personagem num determinado mundo) também é importante que se saiba se os mundos ligados ao mesmo são, por sua vez, possíveis. Para que um mundo seja possível, devem-se verificar determinadas condições de acessibilidade a partir do mundo actual. Por exemplo, se um mundo meramente possível só for acessível mediante uma chave que abre uma porta, então o

jogador deverá encontrar tal chave no seu mundo actual para poder aceder. Não obstante, deve-se ter em conta que o carácter possível de um mundo deve ser entendido em dois sentidos: por condições próprias do mundo (por exemplo, o caso da chave que permite ou não o seu acesso) ou pela sua posição no emaranhado do modelo ludoficcional. Desta forma, um mundo pode ser não possível porque não dispomos da chave que nos permite aceder. Mas um mundo pode ser não possível por questões estruturais ou categóricas: o nível 1 leva ao nível 2 mas nunca pode levar, como tal, ao nível 8.

Por outro lado, o carácter necessário de um mundo não só o localiza na lógica do possível/não possível, mas também, além disso, lhe adiciona um componente de relevância lúdica. Um mundo necessário é o que constitui uma parte básica da experiência lúdica. Por exemplo, se para salvar uma princesa for necessário matar um dragão, então o mundo possível em que seja necessário dar cabo da criatura é totalmente necessário para o jogo.

A partir das relações entre o actual ou termo indexical, o possível/não possível e o carácter de necessidade, podemos definir os mundos possíveis do modelo ludoficcional da forma seguinte:

Mundos Possíveis Necessários Actuais (MPNA): nestes casos, os mundos possíveis têm todas as categorias da lógica modal activas. Trata-se de espaços lúdicos que constituem o eixo de articulação da viagem lúdica e, por isso, são necessários para se poder avançar no jogo. Pelo facto de serem necessários são, além disso, possíveis. Mas o elemento que melhor define a sua posição é o carácter actual deste tipo de mundo. O termo indexical, isto é, a posição do personagem jogador no mundo ludoficcional, está localizado neste nível do jogo em particular. É importante que nos lembremos de que o mundo actual é sempre um e no máximo um e, por isso, que se trata de uma situação transitória. Qualquer mundo necessário tem, em potência, capacidade para ser um mundo actual, embora a própria definição de jogo faça com que, quando o personagem o abandone, aceda a outro mundo conexo.

É importante que se destaque que certos jogos se limitam a cumprir o princípio do mundo ludoficcional mínimo: só dispõem de um mundo possível actual. Nestes casos, a própria limitação lúdica (procurada especificamente pelo projectista) evita o abandono de um mundo necessário e actual por outro igualmente necessário, dado que só existe um. Um bom exemplo disso é a bem sucedida saga de jogos de estratégia *Civilization*. Nestes casos, o controlo da civilização é efectuado a partir de um mapa geral, um nível espacial único e que, embora se vá transformando fisicamente ao longo do tempo, não provoca, em caso nenhum, o salto para outro espaço análogo. Nos jogos com um único mundo possível necessário este torna-se sempre actual, sem prejuízo de se poder acorrer, ocasionalmente, a outros mundos meramente possíveis (e, por isso, desnecessários).

Mundos Possíveis Necessários Não Actuais (MPNNA): para além dos jogos com um único mundo possível necessário, a maior parte dos títulos (mais ou menos lineares) está dotada de uma rede de mundos à espera de serem actualizados. Por exemplo, no videojogo film noir *Max Payne* os mundos são totalmente lineares e todos eles necessários.

Max actualiza o mundo do metro de Nova Iorque quando foge pelo mesmo, enquanto os mundos passados (a habitação familiar) e futuros (os bares e prostíbulos) necessários superaram a sua etapa de actualização (o passado) ou então estão à espera de serem actualizados (o futuro).

As restrições de passagem entre estes mundos são definidas por motivos narrativos que justificam a concepção do jogo. Por exemplo, é habitual nos videogames não ser possível voltar a um mundo anterior e necessário que acabamos de abandonar. Se depois de se ter dado cabo de um inimigo muito importante se derrubar a sua guarida, o que é lógico é já não se poder voltar a essa mesma guarida. Para se estabelecer de forma lúdica esta restrição inter-mundos costumam-se utilizar recursos físicos, tais como um tecto derrubado que colapsou o corredor ou uma porta que não se consegue abrir. Por vezes, um simples guarda controla o acesso e adverte para o facto de já não haver nada nesse lugar.

Mas as restrições não acontecem apenas em relação aos mundos passados e necessários já actualizados, mas também em relação aos que hão-de vir. Por isso, é comum no género dos RPG (com títulos como *Dragon Age* ou *Baldur's Gate*) a possibilidade de actualização de um mundo possível passar pela resolução de uma missão específica como, por exemplo, salvar um familiar de um camponês, dar cabo de bandidos ou obter um objecto específico e de um valor especial. Deste modo, o salto do termo indexical entre um mundo possível e outro passa, necessariamente, pelo cumprimento narrativo da experiência prescrita no videogame. Esta continuidade inter-mundos e o desafio que o seu cumprimento representa é o principal valor interactivo e lúdico do videogame contemporâneo.

Mundos Meramente Possíveis (MMP): a esta categoria pertencem os mundos que, sendo possíveis, não satisfazem, em caso nenhum, o estatuto de necessários. Isto é, trata-se de propostas lúdicas que complementam a estrutura lúdica central, sem incidirem especialmente na sua conformação. Por isso, são mundos acessórios que vêm dotar de maior intensidade narrativa mediante o enriquecimento do mundo ou dos personagens. São muito habituais em géneros em que os mundos de ficção e as suas narrativas têm um enorme peso na justificação lúdica das acções dos jogadores. Por isso, estes mundos costumam expandir argumentalmente as vivências e os valores de personagens secundários, ou servem inclusivamente para melhorar os atributos e objectos do personagem protagonista. Popularmente estes mundos são conhecidos como *quests*, pequenas aventuras com recompensa final que revelam sempre aspectos interessantes do mundo que habitamos e dos heróis que nos acompanham. São muito habituais em títulos do tipo *sandbox* e, em particular, no género RPG.

Uma das características mais interessantes destes mundos é a sua potencialidade dramática quando se combina com uma perspectiva de concepção fortemente ética. Isto é, embora os mundos meramente possíveis não incidam na hierarquia de mundos e na resolução prevista do jogo, podem adicionar um conjunto de atributos que poderão modificar, até certo ponto, a experiência lúdica do ponto de vista ético. Um bom exemplo disso é o da saga *Mass Effect*. Nestes magníficos títulos de *Bioware*, os mundos meramente possíveis não se limitam a melhorar os atributos e objectos do personagem

protagonista e dos seus colegas, mas também apresentam debates aspectos que terão uma certa influência no fim da aventura. Propostas profundamente dramáticas como dar cabo da vida de um colega por um bem superior, ou a erradicação de galáxias e espécies inteiras definem e dotam este tipo de mundos de um novo estatuto lúdico muito interessante.

Mundos Não Possíveis (MNP): a impossibilidade de se aceder ludicamente a um videogame leva a pensar num conjunto de subcategorias em função do tipo e intensidade desta proibição de acesso.

Em primeiro lugar, tal como visto acima, muitos mundos possíveis (necessários e desnecessários) tendem a limitar o acesso aos mesmos mediante diferentes estratégias narrativas e de concepção. Por isso, a impossibilidade pode ser, neste caso, um mero status transitório que pode ser solucionado mediante a acção do jogador: muitos mundos são, no início, mundos não possíveis e, após certos requisitos, mudam para outro tipo de mundo.

Em segundo lugar, certos mundos são sempre de acesso impossível, entendido neste caso como falta de interacção. Os exemplos mais comuns e habituais são as *cutscenes* ou cenas de vídeo que suspendem a experiência lúdica para mostrarem um conjunto de elementos narrativos de modo tradicional. Mas até mesmo no quadro das *cutscenes* se devem distinguir os mundos não possíveis, mas actuais, dos que não são nem possíveis nem actuais.

Um mundo não possível actual do tipo *cutscene* parte de um mundo actualizado pelo termo indexical para, logo em seguida, suspender a interacção do jogador e mostrar um vídeo. Este vídeo, denominado *cutscene ingame*, não abandona o mundo do termo indexical, mas utiliza o próprio motor gráfico do videogame nesse mundo para não romper a sensação de continuidade estética. Em contrapartida, um mundo não possível não actual do tipo *cutscene* abandona o mundo do termo indexical para mostrar um vídeo CGI que utiliza outro quadro estético e espaço-temporal. Enquanto as *cutscene ingame* nos permitem urdir dois mundos diferentes (por exemplo, mostra-se a morte de um inimigo final que acabamos de matar e transporta-nos para a entrada do nível seguinte), os vídeos feitos com CGI fomentam um salto muito maior (por exemplo, um *flashback*, uma grande elipse ou uma mudança de focagem entre personagens). Por isso, as *cutscenes ingame* são, na realidade, suspensões temporárias da experiência lúdica, tendo por objectivo estabelecer narrativamente a coesão entre diferentes mundos, enquanto os vídeos CGI nos apresentam o mundo em geral e nos relatam grandes eventos que superam a interactividade dos mundos. Em qualquer caso, os mundos do tipo *cutscene* foram profundamente polémicos pelo facto de negarem, precisamente, a capacidade interactiva e de acesso lúdico ao mundo que mostram (Eskelinen, 2001; Klevjer, 2002), se bem que actualmente continuem a ser uma estratégia narrativa muito habitual. Tendo em vista moderar este problema, o videogame contemporâneo introduziu a técnica dos Quick Time Events, uma fórmula que permite um acesso limitado a este tipo de mundos mediante o uso de determinados botões em determinados momentos para se incidir, em maior ou menor grau, numa *cutscene ingame*.

Até agora vimos duas categorias específicas: (I) mundos não possíveis que podem mudar de estatuto após certos requisitos de acesso e (II) mundos não possíveis do tipo *cutscene*. Nesta última categoria que vamos definir aqui, contemplamos o nível mais rígido de impossibilidade: os mundos não possíveis que se encontram, *a priori*, fora do modelo ludoficcional. Estes tipos de mundos não estão previstos pelo projectista e, por isso, encontram-se vedados. O verdadeiro potencial destes mundos não é tanto a sua natureza extraludoficcional, como o que acontece quando se acede aos mesmos. Pelo facto de não ter sido previsto pelo projectista, não participa da estrutura lúdica (não apoia o desenvolvimento de uma aventura, nem pretende melhorar a experiência lúdica), mas pode ter um impacto fundamental na evolução do jogo. Trata-se de mundos que se actualizam quando não deveriam: erros gráficos que permitem que se atravessem paredes, erros de física que permitem que o jogador voe ou se converta em imortal e problemáticas semelhantes. Existe uma distinção importante entre o mundo actual não possível definido pelo erro imprevisto e a modificação de um determinado mundo a partir de truques ou estratégias imprevistos. Neste último caso é habitual que seja mal visto, ou até mesmo proibido, o uso de modificadores da experiência, em particular no jogo online, mas não se trata de propostas que estejam fora da mente do projectista. Um mundo modificado por truques está sob a previsão do criador, enquanto um mundo modificado por um erro não.

Depois de termos definido os mundos possíveis que participam no modelo ludoficcional de acordo com os critérios de actualidade, possibilidade e necessidade, vamos analisar o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* a partir desta perspectiva macroestrutural.

OS MUNDOS POSSÍVEIS EM THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Actualmente, os videojogos de função — RPG — definem um dos géneros mais populares e, simultaneamente, de concepção mais complexa existentes. O auge do 3D e a potência dos actuais computadores transferiram o clássico jogo de lápis e papel de *Dungeons and Dragons* para propostas técnicas cada vez mais espectaculares, traçando assim uma grande saga de títulos que englobam, entre outros, jogos tão célebres como o *Pool of Radiance* (SSI, 1988), *Eye of Beholder* (Westwood Studios, 1990), *Baldurs Gate* (Bioware, 1998), *Icewind Dale* (Black Isle Studios, 2000) ou *Neverwinter Nights* (Bioware, 2002). Os sandbox e a possibilidade de exploração de grandes espaços físicos permitiram que os jogos de função se tornassem cada vez maiores e mais ricos. Entre cidades quilométricas e grandes vales e rios, emergem missões épicas e combates heróicos contra seres de todo o tipo. Juntamente com esta exaltação da ficção, a função permite a construção progressiva do personagem jogador, desde a sua raça, profissão e estética até às suas habilidades, poderes e, por vezes, quadros éticos e ideológicos.

Todas estas características estão presentes em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (de agora em diante, *Skyrim*), o quinto episódio da bem sucedida saga *The Elder Scrolls*. Com um ambiente 200 anos posterior ao do *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006), o *Skyrim* submerge o jogador num mundo fantástico assolado pela guerra civil entre a Legião Imperial e os rebeldes Capas da Tormenta. Neste contexto, a volta

dos dragões juntamente com o seu líder Alduin forçará a paz entre os contendores e levará o personagem jogador — o chamado Dovahkiin ou Sangue de Dragão — a descobrir o seu verdadeiro destino.

A nível macroestrutural, a aventura da Bethesda situa no centro da acção o próprio espaço de jogo. Todos os mundos possíveis se inscrevem no plano físico da região nórdica do Skyrim, isto é, todos eles são acessíveis, de acordo com as suas condicionantes particulares, como zonas geográficas de um mesmo e vasto mapa, se bem que cada um deles desempenhe diferentes papéis em função da sua relação hierárquica.

OS MUNDOS POSSÍVEIS NECESSÁRIOS

Os mundos possíveis necessários agrupam-se em três grandes actos que configuram o eixo de articulação das experiências do Dovahkiin, desde a sua fuga devido ao ataque do primeiro dragão até à morte do deus Alduin.

É importante que se destaque que o Skyrim tem uma estrutura linear do ponto de vista da experiência lúdica geral (isto é, a aventura central que justifica narrativamente a nossa presença nestes territórios). Isto é, o modelo sandbox e a vastidão do cenário não representam, como tais, um modelo de narrativa não linear ou profundamente emergente, mas pelo contrário uma potencial dispersão de mundos entre os que são necessários e os outros que se definem a partir do meramente possível. Deste modo, é importante que se distinga entre os limites físicos do Skyrim e os potenciais mundos necessários e meramente possíveis que ele contém. O espaço físico do continente fictício é, na realidade, um sistema de ligação entre diferentes mundos possíveis necessários, e não tanto um único mundo possível necessário que evolui. Por isso, a principal distinção entre a saga Civilization (anteriormente vista na definição dos mundos possíveis necessários) e o Skyrim está no facto de, no primeiro caso, haver um único mundo possível necessário que evolui em si mesmo sem dar acesso a outros mundos análogos, enquanto no segundo caso o espaço físico não determina um único mundo possível necessário, mas sim o espaço de trânsito entre mundos.

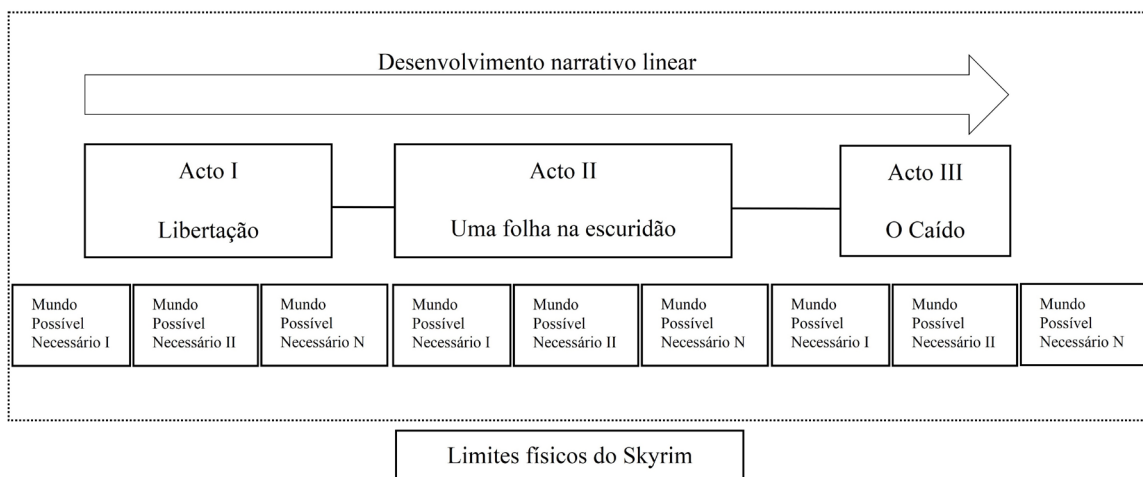


Figura 1: Mundos Necessários no *Skyrim*
Fonte: Elaboração própria

OS MUNDOS MERAMENTE POSSÍVEIS

Contrariamente a outros mundos ludoficcionalis mais rígidos, aqui o herói pode abandonar momentaneamente a via do eixo de articulação e ocupar-se com um conjunto de mundos meramente possíveis (quests) construídos à volta de diferentes facções. As facções são organizações a que o personagem jogador pode acorrer para executar missões até alcançar o nível de mestre. A estrutura de mundos destes mundos meramente possíveis é determinada pela particular *intensão* ficcional de cada uma das facções, pelo que os personagens e os objectivos serão diferentes em cada uma delas. As principais facções e, portanto, os principais agrupamentos de mundos meramente possíveis do tipo quests são *The College of Winterhold (an association of mages)*, *The Companions (an association of fighters)*, *the Dark Brotherhood (an association of assassins)*, *the Imperial Army (the military of the Empire of Tamriel)*, *the Stormcloaks (rebels who seek to secede from the Empire of Tamriel)*, *the Thieves Guild (an association of thieves)* and *the Bard's College of Solitude*. Tal como se pode ver, cada facção proporciona diferentes mundos meramente possíveis sem prejuízo da sua transcendência ficcional quanto aos restantes mundos.

Não obstante, o mundo do Skyrim não esgota as suas possibilidades com o cumprimento dos mundos possíveis necessários e dos outros meramente possíveis do tipo quest. A Bethesda incluiu um novo sistema de geração de mundos possíveis aleatórios denominado *Radiant Story*, que propõe novas missões de forma ilimitada, tendo em conta as acções passadas e presentes do personagem jogador. Deste modo, o sistema continuará a gerar diferentes mundos possíveis aleatórios, tendo em consideração o quadro ficcional, tanto com base nos mundos necessários como nos meramente possíveis. Esta forma de gerar novas propostas lúdicas não só dota o jogo de uma nova flexibilidade mas, além disso, contribui para vitalizar um mundo de jogo que poderia ficar rapidamente esgotado após a resolução dos mundos possíveis previstos pelo criador. Deste modo, o Skyrim só encontra o seu limite onde o jogador decidir abandonar o continente de Tamriel. //

College of Winterhold	Mundo meramente possível I, II, N....	}	Mundos Possíveis Aleatórios (Radiant Story)
the Companions	Mundo meramente possível I, II, N....		
the Dark Brotherhood	Mundo meramente possível I, II, N....		
the Imperial Army	Mundo meramente possível I, II, N....		
the Stormcloaks	Mundo meramente possível I, II, N....		
the Thieves' Guild	Mundo meramente possível I, II, N....		
the Bard's College of Solitude	Mundo meramente possível I, II, N....		

Tabela 1: Mundos meramente possíveis no Skyrim
Fonte: Elaboração própria

REFERÊNCIAS

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Albadalejo, T. (1998) *Teoría de los Mundos Posibles y Macroestructura Narrativa. Análisis de las Novelas Cortas de Clarín*, Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

- Bizzochi, J. (2005) "Run Lola Run - Film as Database Narrative", *Fourth Media in Transition Conference*, Cambridge: MIT, 25-32.
- Branigan, E. (2002) "Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations", *SubStance*, 31 (1): 105-114.
- Cameron, A. (2008) *Modular Narratives In Contemporary Cinema*, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Dolezel, L. (1999) *Heterocósmica. Ficción y Mundos Posibles*, Madrid: Arco libros.
- Eco, U. (1993) *Lector in Fábula*, Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1984) *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington: Indiana University Press.
- Eskelinen, M. (2001) 'The Gaming Situation', *Game Studies*, 1 (1): 68-70.
- Harvey, D. (1990) *The Conditions of Posmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Oxford: Blackwell.
- Kücklich, J. (2003) 'The Playability of Texts vs. the Readability of Games: Towards a Holistic Theory of Fictionality', *Level Up Conference Proceedings*, Utrecht: University of Utrecht.
- Kücklich, J. (2002) 'The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System' in Mäyrä, F. (ed.) (2002) *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, 101-111
- Klevjer, R. (2002) "In Defence of Cutscene", in Mäyrä, F. (ed.) (2002), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, 191-202.
- Leibniz, G.W. (1710) *Ensayos de Teodicea sobre la Bondad de Dios, la Libertad del Hombre y el Origen del Mal*, Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Lewis, D. K. (1986) *On the Plurality of Worlds*, Oxford: Blackwell.
- Maietti, M. (2004) *Semiotica dei Videogiochi*, Milán: Unicopli.
- McHale, B. (1987) *Postmodernist Fiction*, New York: Methuen.
- Pavel, T. (1986) *Fictional Worlds*, Cambridge: Harvard University Press.
- Ryan, M. L. (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana University Press.
- Van Looy, J. (2005) 'Virtual Recentring: Computer Games and Possible Worlds', *Image & Narrative*, 12: 2-6.

LUDOGRAFIA

- Alekséi Pázhitnov (1984), Tetris®
- Bethesda Game Studios (2011), The Elder Scrolls V: Skyrim®
- Bioware (2009), Dragon Age: Origins®
- Bioware (2007), Mass Effect®

Bioware (2002), Neverwinter Nights®

Bioware (1998), Baldur's Gate®

Black Isle Studios (2000), Icewind Dale®

MicroProse (1991), Sid Meier's Civilization®

Nintendo EAD (1985), Super Mario Bros®

Remedy Entertainment (2001), Max Payne®

SSI (1988), Pool of Radiance®

Taito Corporation (1978), Space Invaders®

Westwood Studios (1990), Eye of Beholder®

NOTA BIOGRÁFICA

Antonio José de la Maza Planells (PhD), pesquisador e professor da Universidade Central de Tecnologia e Arte Digital. Ele estudou Direito, Estudos de Mídia e o Mestre de Pesquisa Aplicada à Comunicação Social na Universidade Carlos III de Madrid e do Mestrado em Estudos avanços em Comunicação Social na Universidade Pompeu Fabra (Barcelona, Espanha). Seus principais interesses de investigação estão relacionados com mundos ficcionais e possíveis, ideologia e design de personagens.

E-mail: Antonio.planells@live.u-tad.com; antonplanellsdelamaza@gmail.com

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) – Universidad Camilo José Cela, Parque Europa Empresarial. Calle Playa de Liencres, 2 dupdo., edificio Madrid 28290 Las Rozas, Madrid

*** Submetido: 30-11-2014**

*** Aceite: 15-3-2015**