

Zonas de quarentena e Sociedades Fraturadas: Utopia e Crítica Social em jogos pós-apocalípticos¹

Julieth PAULA²
Thiago FALCÃO³

RESUMO

De modo geral, a proposta deste texto é refletir sobre as condições sociopolíticas e tecnoculturais contemporâneas a partir das afinidades e distinções inscritas nas narrativas de jogos digitais ambientados em mundos pós-apocalípticos. Para isso, mobilizamos as principais noções de Utopia, enquanto um gênero da Ficção Científica, os aspectos das paisagens e as dimensões de espacialidades construídas em *The Last of Us* (2013), *Horizon Zero Dawn* (2017) e *Death Stranding* (2019).

PALAVRAS-CHAVE: games; ficção científica; utopia; espacialidade; tecnocultura.

A que se deve o poder de atração do apocalipse, então? Por que essa obsessão pelo fim do mundo?

Não é minha obsessão. É a obsessão. Os seres humanos estão sempre vivendo seus últimos dias (GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave, 2011)

INTRODUÇÃO

Considerando as frequentes disrupções sociais em obras de Ficção Científica e as circunstâncias gerais desencadeadas pela pandemia da Covid-19, avistamos em *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) e *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) um debate profícuo que envolve questões emergentes sobre narrativas utópicas, paisagens e as condições de subjetividades em

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda (Bolsista CNPQ) pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Integrante do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAV). E-mail: juhcorreajor@gmail.com

³ Professor no Curso de Comunicação Social/Jornalismo Universidade Federal da Paraíba. Email: falc4o@gmail.com

espaços de conflitos mediados por tecnologias. Essa articulação é acidentalmente produtiva, uma vez que, mesmo habituada aos universos da FC, a humanidade não previa passar por uma crise de saúde global desde a Gripe Espanhola (1918 e 1920).

Marcados por catástrofes que transformaram o curso da humanidade no âmbito coletivo e subjetivo, esses três jogos oferecem narrativas com afinidades em relação ao gênero ficcional, ao caráter mainstream da indústria de games dentre outros aspectos mais minoritários que serão acionados ao longo do texto, mas também se diferenciam na construção dos protagonistas, entre as motivações e as soluções para o caos que os rodeiam. Em TLOU, por exemplo, há uma ruptura mais imediata da realidade dos personagens ainda no prólogo, de modo que acompanhamos o antes, o durante e o depois do trágico dia que marcou a vida de Joel Miller em pleno apocalipse. Com isso, o mundo de TLOU vai se desenhando em uma espécie de isolamento social forçado a partir das zonas de quarentena, do autoritarismo militar e das ameaças externas. A rigor, esse isolamento restritivo também faz parte de Death Stranding e condiciona o fluxo dos personagens nos territórios de HZD. Em HZD e Death Stranding, as catástrofes já aconteceram e remetem aos eventos do passado que é revelado ao longo da trama por meio de *flashbacks*, pelas lembranças dos personagens ou pelos objetos e colecionáveis dispersos nos próprios ambientes dos jogos. Ademais, as distinções entre esses jogos também são de ordem da jogabilidade, do design e direção de arte, ainda que HZD e Death Stranding compartilhem a *game engine*.

Partimos dessas considerações iniciais sobre os jogos que compõem o *corpus* deste trabalho para averiguarmos como tais narrativas acionam problemáticas sociopolíticas e tecnoculturais contemporâneas. A relação entre games e ficção, geralmente, é discutida por estudos sobre as dimensões lúdicas que determinam os games como dispositivos ficcionais, mas a abordagem deste texto encontra-se mais próxima dos princípios gerais da FC que dos debates ontológicos dos games.

NARRATIVAS UTÓPICAS E UM FUTURO EM SUSPENSÃO

Inaugurada por Filippo Tommaso Marinetti em 1909, a vanguarda futurista europeia mobilizou uma energia estética e discursiva na literatura, nas artes e na política, imaginando um futuro para o século XX. Cem anos após o lançamento do Manifesto

Futurista Italiano, o filósofo Franco Berardi (2019) reuniu um conjunto de críticas sobre as contradições do pensamento moderno tardio, dos projetos inacabados do século XX e dos rastros da Utopia “positivista” para entender como a crença futurista padeceu ao “espírito depressivo” do século XXI. Orientado pelo desejo da expansão territorial e do progresso industrial, o movimento futurista encenou junto do capitalismo um projeto humanista que sucumbiu pelo próprio totalitarismo dos estados e do mercado em ascensão no século XX. Como a “alma estética de uma fé no futuro que permeia profundamente o espírito do capitalismo moderno” (BERARDI, 2019, p.12), a vanguarda futurista não contava que o futuro da velocidade e da aceleração chegaria com as crises civis, com a precarização do trabalho, com a escassez dos recursos básicos e a desterritorialização. Essa alma estética de que fala Berardi (2019) já entrou em colapso e acentuou uma desconexão com o futuro antevista pela Ficção Científica ainda no início do século XX.

Essas premissas colocadas por Berardi (2019) indicam um ponto de partida possível para articularmos os acontecimentos do presente, as narrativas ficcionais baseadas na tradição do pensamento Utópico e os jogos digitais ambientados em mundos pós-apocalípticos. Então, para além das questões “na alma estética”, essas inquietações com o que estaria por vir incidiram diretamente em uma geração literária e artística que reconfigurou, em certo sentido, as tramas e as soluções recorrentes em obras identificadas como Utopias Clássicas. Mas, antes de explorarmos os principais aspectos da Ficção Científica no âmbito dos games, é preciso situar essas rupturas e explicitar a visão de Utopia que orienta este trabalho.

Frequentemente associada aos grandes temas como as guerras, as viagens espaciais, as catástrofes naturais, a imortalidade, a miséria humana e os regimes totalitários, a FC abrange as complexidades da natureza humana muito além das relações entre os indivíduos, pois ela também trata de alternativas de vida no mundo imaginando outros tempos e outros espaços. Então, para distinguir as abordagens entre a FC e a ficção literária mais convencional, Farah Mendlesohn (2003) identifica as singularidades mais imediatas das obras de FC como o “estranhamento cognitivo” que está relacionado ao caráter didático e informativo das obras, o uso específico de metáforas, um vocabulário bastante peculiar e uma construção de personagens que remete à “capacidade de contar novas histórias, de inscrever o outro na imagem do mundo” (MENDLESOHN, 2003, p. 10) como um reflexo direto do marxismo, feminismo e pós-modernismo. Essas

características transcendem a escrita literária padrão de FC se difundindo por meio de diferentes discursos, conteúdos e formatos ficcionais, tais como o cinema, a TV e os jogos digitais (CLUTE, 2003, p. 64). David Seed (2011) entende essa difusão como resultado da própria indústria do entretenimento que assimilou a diversidade da escrita ficcional tornando-a comercialmente lucrativa e, cada vez mais, heterogênea. E por se tratar de um vasto cenário conceitual, material e até mesmo comercial, a definição de FC ainda causa bastante controvérsias entre os autores e críticos que propõem a ideia de campo em vez de “gênero”. Interessa-nos dessa discussão “pensar em uma narrativa de FC como um experimento de pensamento corporificado por meio do qual aspectos de nossa realidade familiar são transformados ou suspensos” (SEED, 2011, p. 02). Pois, é desse olhar ou das respostas que a FC lança para as transformações que irrompem a realidade que surge a Utopia enquanto um gênero ficcional.

Por estar vinculada à natureza híbrida e complexa da FC, Philipe Wegner (2005) distingue a Utopia inscrita nas obras ficcionais popularizadas no século XX, a qual remete a uma série de críticas e metáforas especulativas sobre a existência humana, daqueles ideais mais amplos de mudanças da própria realidade. A rigor, ambas formas de pensamento mobilizam anseios de transformação ou de justiça social, mas o modo de operar tais desejos são diferentes. De acordo com Wegner, essa diferença se realiza por meio da linguagem e da escrita ficcional, mas sobretudo pelo caráter materialista da Utopia literária. Baseado nas definições de Utopia propostas tanto por Lyman Sargent quanto pelo crítico Darko Suvin, Wegner (2005) enfatiza as principais tipologias e os atravessamentos do gênero utópico no campo da FC. Da perspectiva de Suvin, Wegner destaca o papel das instituições sociopolíticas na cultura e na sociedade, a estrutura de romance em prosa recorrente em obras utópicas e a conexão indispensável entre a obra e o contexto histórico no qual está inserida. Mas além disso, a narrativa utópica pensada por Suvin também apresenta uma dimensão crítica que acentua a qualidade de “estranhamento” mencionada acima:

Através de sua apresentação dessa comunidade alternativa, a narrativa utópica tem o efeito de tanto destacar de forma negativa muitos dos problemas da ordem social reinante como, talvez ainda mais significativo, de mostrar que o que é tomado como natural e eternamente fixado pelos membros daquela sociedade é de fato o produto de desenvolvimento histórico e, portanto, aberto à mudança. Mais uma vez, como Suvin enfatiza ao longo de sua crítica, essa

operação de estranhamento também é uma dimensão central da melhor obra de ficção científica (WEGNER, 2005, p. 80)

É por meio deste aspecto crítico e extremamente consciente com o contexto do presente que Wegner aproxima as definições de Suvin e Sargent destacando as expressões do gênero utópico que correspondem diretamente às tipologias difundidas no campo da FC, como a Utopia Positiva (faz alusão a uma sociedade inexistente dadas as condições ideais de um lugar perfeito); a Distopia ou Utopia negativa (apresenta ao leitor uma sociedade absolutamente pior comparada à realidade); a Sátira Utópica (problematiza a sociedade contemporânea, pois trata do presente sem a projeção de outro mundo) e a Utopia Crítica (constrói uma sociedade melhor que a contemporânea, mas situa todas as limitações e os problemas que desestruturam as instituições sociais e civis envolvidas). Pela proposição de Suvin, essas “categorias” utópicas se complementam e se desdobram em diversas obras e textos ficcionais apresentando um certo atravessamento entre si. Portanto, não devem ser pensadas isoladamente (WEGNER, 2005, p. 81).

Em linhas gerais, o gênero utópico já foi bastante revisitado e passou por transformações conceituais, desde a publicação de “Utopia” de Thomas More em 1516, que deram a ver as nuances, a multiplicidade e o cruzamento entre as obras durante o século XIX. Pois, além de mobilizar as forças políticas de movimentos de esquerda do pós-guerras, o pensamento utópico também desencadeou uma tendência estética que ressoa nos mais diversos objetos culturais contemporâneos, incluindo os jogos digitais enunciados como distopias ou narrativas pós-apocalípticas.

Por sua tradição materialista e estética, essa onda do pensamento utópico associada aos movimentos de vanguarda e aos sistemas socialista e capitalista, por exemplo, desempenhou um controverso papel de crítica social e tecnocultural que Frederic Jameson (2006) tratou em “Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio”. Ao lançar pertinentes questões sobre a indústria da cultura contemporânea, Jameson propõe repensar a utopia em uma dimensão espacial que dê conta das transformações das experiências temporais, espaciais e estéticas na visada “pós-moderna”. Ainda que tal proposição já tenha sido revisitada por leitores de Jameson, percebemos que pensar em utopia implica acionar aspectos políticos, estéticos e materiais do ambiente no qual estamos “imersos”. Não por acaso, *Death Stranding* nos parece ser um caso apropriado para iniciarmos as observações.

Lançado em novembro de 2019, *Death Stranding* apresenta um mundo totalmente devastado após um evento cujo nome dá título ao próprio jogo. Trata-se de uma “grande explosão” que provocou milhões de mortes e uma série de danos naturais levando a humanidade ao completo isolamento físico e social. Em consequência desse evento, as instituições civis e do governo também estão fragmentadas e destituídas das funções da ordem e do bem-estar social, pois as cidades, os estados e os países que restaram foram reconfigurados em “Cidades Unidas da América” (UCA). E todos os serviços básicos que envolvem saúde, alimentação e segurança são conduzidos por companhias privadas como a Bridges e a Fragile Express. É neste cenário caótico que o protagonista Sam é designado a realizar as entregas solicitadas à Bridges.

Inicialmente, ainda no prólogo de *Death Stranding*, Sam realiza as tais entregas como um *freelancer*. O vínculo oficial com a Bridges se dá no momento em que Sam aceita a missão central do jogo: reconectar as unidades da América por meio da Rede Quiral, uma espécie de internet que viabiliza a comunicação entre os habitantes da cidade. Pela descrição geral do jogo, estamos diante de uma aventura dramática na qual o personagem com habilidades especiais realiza várias entregas, algumas bastante peculiares como cadáveres, outras mais convencionais como pizza ou remédios. Mas pela perspectiva da FC, identificamos uma narrativa que aciona os aspectos principais de um pensamento que transita entre as ideias utópicas e o caos trazido pela distopia.

É exatamente nesse limiar entre um mundo desordenado por eventos apocalípticos e um futuro incerto que *Death Stranding*, *TLOU* e *HZD* manifestam questões pertinentes para pensarmos o nosso presente a partir da tendência de trabalho com as entregas de Sam Bridges, a vigilância e a ubiquidade das tecnologias que orientam os protagonistas de *Death Stranding* e *HZD*, a violência civil, militar e o discurso bélico que atravessam as relações desajustadas em *TLOU*.

PAISAGENS E ESPACIALIDADES

Os mundos construídos nos jogos, as rupturas imediatas da vida social/urbana (“normalidade”) dos personagens causadas pelos eventos apocalípticos em cada jogo, a fragmentação das instituições, a conectividade viabilizada pelas tecnologias presentes nos jogos, por sua vez, também orienta os personagens nos próprios espaços/ambientes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

CLUTE, John. Science Fiction from 1980 to the presente. In: SEED, David (Org.). **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cidade, ano, p.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. **Sinal e Ruído**. São Paulo: Editora Conrad, 2011.

JAMESON, Frederic. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

MENDLESOHN, Farah. **The Cambridge Companion to Science Fiction**.

WEGNER, Philipe. Utopia. In: SEED, David (Org.). **A Companion to Science Fiction**.