WE HAPPY FEW [1] E ADMIRÁVEL MUNDO NOVO: NARRATIVAS DE UMA SOCIEDADE DISTÓPICA

WE HAPPY FEW AND BRAVE NEW WORLD: NARRATIVES OF A DISTOPIC SOCIETY

Simone Carvalho da Rosa[2]
Norberto Kuhn Júnior[3]

Resumo: Este artigo objetiva analisar a narrativa a partir da literatura distópica, presente no jogo *We Happy Few* (2016), fazendo um paralelo com aspectos da obra literária 'Admirável Mundo Novo', de Aldous Huxley (1932). Utilizou-se pesquisa bibliográfica para contextualizar os conceitos de "felicidade", "literatura distópica", "narrativas" e "jogos digitais"; para análise da narrativa dos objetos midiáticos, adotou-se a

1. Tradução literal de We Happy Few – "Nós, os poucos felizes".

2. Especialista em Marketing pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestranda em Indústria Criativa pela Universidade Feevale (2016). Publicitária e Professora dos Cursos de Comunicação e Administração da Universidade Feevale.
E-mail: simonecr@feevale.br.

3. Doutor em Ciências da Comunicação (2008), pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Mestre em Sociologia (1996) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor do Mestrado em Indústria Criativa da Universidade Feevale. E-mail: nkjunior@feevale.br.

estrutura ampliada do *Diagrama de Chatman* (1978), proposto por Dubiela e Battaiola (2008), evidenciando os elementos que compõem a História, sem entrar na análise dos elementos do Discurso. Ao final, observou-se que a narrativa do jogo *We Happy Few* (2016) apresenta características tipificadas na literatura distópica, similares à narrativa presente na obra de Huxley (1932), como o pessimismo ativo, a massificação cultural, a vigilância total dos indivíduos, o controle da informação, entre outras.

Palavras-chave: Distopia. Narrativa. *Game*.

Abstract: This article aims to a narrative analysis, from the dystopian literature of the game We Happy Few (2016), establishing a parallel with aspects of “Brave New World”, by Aldous Huxley (1932). Through a literature review we contextualize the concepts of happiness, dystopian literature, narratives and digital games and, for the narrative analysis of media objects, we have adopted the widened structure proposed in Chatman’s Diagram (1978), as proposed by Dubiela and Battaiola (2008), evidencing the elements that compose the Story, without addressing the analysis of the Discourse elements. At the end, we have observed that the narrative in the game We Happy Few (2016) presents characteristics typified in dystopian literature, similar to the narrative present in Huxley’s (1932) work, such as active pessimism, cultural massification, total vigilance of individuals, information control, among others.

Keywords: Dystopia. Narrative. Game.

1 Introdução

A sociedade contemporânea vive numa busca incessante da felicidade. O conceito “felicidade”, abordado por Epicuro (2012), já evidenciava a necessidade de uma reflexão interior, e a busca da verdadeira e individual felicidade, dissociada do mundo considerado por ele como caótico. Com um pensamento divergente de que a felicidade depende só

do indivíduo, Aristóteles defendia que a ética faz parte de uma construção coletiva, e que somente através dela se alcança a felicidade (Sewaybricker, 2012). A questão aqui tem o intuito de avaliar até que ponto a felicidade também não está virando um produto de consumo. Como ela pode ser alcançada? E, caso seja alcançada a partir de artifícios que exijam o abandono da identidade pessoal para a adoção de uma identidade coletiva, como será o mundo? Esses questionamentos foram suscitados a partir da narrativa do jogo *We Happy Few* (2016), no qual a felicidade é um elemento que transita entre a realidade e o imaginário, através de subterfúgios, como a *droga joy*[4]Por meio das promessas de consumo, Bauman (2009) explicita que a ausência de felicidade não é vista como algo condizente, já que, neste mundo, tudo é "facilmente alcançável"[5]; além disso, o autor comenta que: "na pista que leva à felicidade, não existe linha de chegada" (Bauman, 2009, p. 17). A expressão "não existe linha de chegada", descrita por Bauman (2009), transmite a infindável busca de chegar a um grau de equilíbrio, entre a expectativa e a percepção de uma sociedade feliz, sem depender de artifícios - como o consumo (no caso do mundo contemporâneo) ou das drogas[6], que estão presentes na narrativa do jogo (2016). O componente artificial para a busca da felicidade também está na obra literária *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, proporcionando, ao longo deste artigo, algumas analogias que são convergentes ao jogo *We Happy Few* (2006).

A felicidade no jogo *We Happy Few* está inserida em uma sociedade distópica, denominada Wellington Wells. Já na obra de Huxley, a felicidade permeia a narrativa com o intuito de ela ser o resultado de uma sociedade perfeita. Ambas as sociedades são, além de distópicas, controladas, com o objetivo de manter um condicionamento e uma harmonia aparente.

4. Joy pílula que os moradores de Weelington Wells tomam para se sentires felizes no game We Happy Few..

5. Griffo nosso

6. Griffo nosso

Desta forma, objetiva-se, neste artigo, identificar na narrativa do jogo *We Happy Few* características tipificadas na literatura distópica presente em *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, buscando trazer uma reflexão para estudos futuros, sobre a narrativa distópica que também está presente em outros objetos midiáticos, influenciando o comportamento da sociedade contemporânea.

Portanto, a análise da narrativa de *We Happy Few* (2016) e de *Admirável Mundo Novo* (2003) traz à tona a realidade das relações humanas, em uma sociedade onde os mecanismos como o consumo, e a demonstração de felicidade retratada no *facebook,* refletem uma sociedade perfeita e feliz. Esta visão é convergente com o pensamento de Ramires e Rodrigues (2015), que destacam que numa sociedade onde o *facebook* assume um papel relevante nas relações sociais, a construção dos perfis dos usuários se assemelha, já que todos parecem obedecer uma "ordem" e um anseio geral de demonstrar felicidade e realização pessoal. Este sentimento de "é necessário demonstrar que se é feliz", pela ótica de Freire Filho (2012), funciona como uma garantia de que a felicidade retratada nas redes sociais seja visualizada e confirmada por todos que estão conectados, funcionando como um aval para fazer parte de uma sociedade perfeita.

Os artifícios da sociedade contemporânea, para a busca da felicidade, também são abordados por Bauman (2007), em relação ao comportamento de consumo, os quais acabam gerando um condicionamento e uma massificação, provocando, com isso, a fragmentação e neutralização da identidade pessoal, em prol da identidade social.

Neste artigo, além do aspecto da felicidade, são abordados os conceitos gerais e elementos da literatura distópica, já que suas características são elementos condutores da narrativa do jogo *We Happy Few* (2016) e de *Admirável Mundo Novo* (Huxley, 2003), além dos conceitos de narrativa e dos elementos que a compõem. Para contextualizar e sustentar a análise proposta neste artigo, buscaram-se fundamentos em aportes teóricos sobre felicidade, a partir de autores como Epícuro (2002), Bauman (2009), Sewaybricker (2012), entre outros.

Utilizou-se pesquisa bibliográfica, a fim de contextualizar os conceitos de felicidade, literatura distópica, narrativas, e jogos digitais; para a análise da narrativa dos objetos midiáticos, adotou-se a estrutura ampliada do *Diagrama de Chatman* (1978), proposto por Dubiela e Battaiola (2008), evidenciando os elementos que compõem a História, sem entrar na análise dos elementos do Discurso.

Na sequência, propõe-se uma reflexão sobre os conceitos de felicidade, associando-os com a narrativa distópica e sua tangibilidade, a partir do jogo *We Happy Few* e a obra literária *Admirável Mundo Novo*.

2 Felicidade, um artifício para uma sociedade distópica?

Quando um *game* como *We Happy Few* (2016) aborda uma sociedade feliz, que vive em mundo distópico, controlado por uma espécie de "droga da felicidade", automaticamente se associa ao mundo imaginário de Huxley (1932), em *Admirável Mundo Novo*, onde a droga Soma era um artifício para manter a sociedade com a sensação de viver em um mundo perfeito.

É interessante observar que uma obra escrita em 1932, e um jogo que, em 2016, ainda não tinha sido oficialmente lançado, apresentam concepções similares em suas narrativas distópicas (tendo como fio condutor uma felicidade mantida sob controle) e funcionam como impulsos criativos para a construção dos elementos que, segundo Chatman (1978), dão forma às narrativas textuais.

Sendo assim, é relevante iniciar a reflexão sobre o objeto do artigo, resgatando o conceito de felicidade por alguns autores que, independentemente do tempo, apresentam contextualizações sobre o tema, que é atemporal.

Alcançar a felicidade, na visão de Epicuro (2002), exige uma prática aos princípios filosóficos. Com uma visão bastante clara da necessidade do ser humano em manter uma conduta harmônica, o autor complementa, afirmando que

para atingir a felicidade, é preciso "cuidar das coisas que trazem a felicidade, já que, estando ela presente, tudo temos, e, sem ela, tudo fazemos para alcançá-la" (Epicuro, 2002, p. 23).

Antes de Epicuro (2002), Aristóteles já afirmava que, para o homem ser feliz, ele precisaria ser e agir de forma ética, principalmente no momento de determinar as ações boas ou más. Nestes casos, a ética passa a exercer sua função primordial, dentro de um contexto individual, mas ampliado para o coletivo.

Diferente de Aristóteles, Epicuro considerava a felicidade a partir do indivíduo, distanciando-a dos assuntos sociais, já que, para ele, o mundo era o próprio caos, totalmente desordenado, mas, mesmo assim, reiterava que a razão, as virtudes, e as práticas filosóficas eram as bases para atingir a felicidade.

Reforçando o pensamento de Aristóteles, White, destaca-se que:

> O homem bom, ou homem ético, ou homem feliz, teria maior consciência dos seus atos e estaria menos entregue aos conflitos do que o homem mau. Ainda que consciente da impossibilidade da harmonia, o homem bom teria uma vida mais equilibrada que a do homem mau (White *in* Sewaybricker, 2012, p. 39).

Esta visão maniqueísta do homem bom e do homem mau reflete uma forma de pensar de Aristóteles, de que a posição a ser adotada é resultante do impacto e percepção do coletivo; portanto, é a visão da atitude individual e, acima de tudo, ética, a partir do ambiente externo.

O questionamento do que é felicidade, pela ótica do indivíduo ou da sociedade, permeia a história, e continua gerando discussões e abordagens divergentes e convergentes aos pensamentos dos filósofos como Aristóteles, Epicuro, entre outros, na sociedade contemporânea.

Neste caso, vale resgatar a posição de Bauman (2009), de que há uma contradição introjetada na sociedade

contemporânea, a qual propaga um padrão de felicidade para todos os indivíduos, sendo que poucos são capazes de alcançá-lo. O autor confirma sua posição quando comenta que o caminho para a felicidade é apresentado pelas promessas de consumo, e não mais como Epicuro e Aristóteles defendiam, ou seja, que se davam por meio da ética e das virtudes.

Através das promessas de consumo, Bauman (2009) explicita que a ausência de felicidade não é vista como algo condizente, já que, neste mundo, tudo é "facilmente alcançável"[7]. Para o autor:

> Um dos efeitos mais seminais de se igualar a felicidade à compra de mercadorias que se espera que gerem felicidade é afastar a probabilidade de a busca da felicidade algum dia chegar ao fim. Essa busca nunca vai terminar – seu fim equivaleria ao fim da felicidade como tal. Não sendo possível atingir um estado seguro de felicidade, só a busca desse alvo teimosamente esquivo é que pode manter felizes (ainda que moderadamente) os corredores. Na pista que leva à felicidade, não existe linha de chegada (Bauman, 2009, p. 17).

A expressão "não existe linha de chegada", descrita por Bauman (2009), transmite a infindável busca de se chegar a um grau de equilíbrio entre a expectativa e a percepção de uma sociedade feliz, sem depender de artifícios, como consumo, no caso do mundo contemporâneo, ou "drogas", presentes na obra literária de Huxley e no *game We Happy Few.*

Segundo Bauman (2009), outro aspecto que provoca dicotomia na sociedade contemporânea é de que a felicidade pode ser alcançada através do consumo, mesmo que para isso tenha que se abrir mão da identidade pessoal, em prol da identidade coletiva. Isto remete ao contexto de *Admirável Mundo Novo*, quando Huxley (2003) descreve o comportamento da sociedade no seu mundo ficcional:

7. Griffo da autora

> Todas as pessoas são mantidas sob controle por meio de intensa propaganda e pelo uso disseminado de Soma, uma droga desenvolvida pela indústria farmacêutica no ano 178 D.F. (*Op. cit.,* p. 87). [...] Não há mais guerra, violência ou criminalidade. Todas as pessoas são felizes, mas Huxley pinta essa felicidade com cores tenebrosas, no intuito de desmascarar o inferno que, ele imagina que exista por trás desse aparente paraíso (Huxley, 1932 *in* Hilário, 2013, p. 3).

Os aspectos abordados por Bauman (2009), e também presentes na citação de Huxley, reforçam o aspecto de um comportamento coletivo, no qual as diferenças individuais acabam sendo exceções em uma sociedade que incentiva comportamentos sociais unificados.

Corroborando com a posição de Bauman (2009), Freire Filho (2010) apresenta uma posição crítica sobre o padrão social, imposto pela sociedade contemporânea, e afirma que "na era da felicidade compulsiva e compulsória convém aparentar-se bem adaptado ao ambiente, irradiando confiança e entusiasmo, alardeando uma personalidade desembaraçada, extrovertida e dinâmica" (Freire Filho, 2010, p. 17). Esta realidade, tão discutida e criticada por Bauman (2009) e Freire Filho (2010), está presente nos elementos da narrativa dos objetos midiáticos analisados neste artigo.

No caso do jogo *We Happy Few*, a felicidade também é alcançada com o abandono da identidade individual, através da pílula *Joy*, que é tomada continuamente pelos moradores, com o intuito de manter a sociedade sob controle e "feliz". [8] Tanto na obra de Huxley como no *game*, o gênero literário evidente é, segundo Hilário (2013, p. 202), "conhecido como *distopia,* que nos fornece elementos para pensar criticamente a contemporaneidade, sobretudo com relação à segunda metade do século XX e início do século XXI".

A fim de buscar um entendimento sobre o conceito de Distopia, é necessário resgatar a conceituação de Jacoby (2007, p. 31), que afirma: "uma Distopia ou Antiutopia é o

8. Griffo nosso

pensamento, a filosofia ou o processo discursivo baseado numa ficção cujo valor representa a antítese da utópica ou promove a vivência em uma "Utopia negativa".

As sociedades distópicas, segundo Jacoby (2007), se caracterizam tanto pelo sistema totalitário, autoritário como pelo controle opressivo da sociedade. Em função desta opressão, que deseja construir uma sociedade perfeita e condicionada, ela se mostra "corruptível"; as normas criadas para o bem comum mostram-se flexíveis. Assim, a tecnologia é usada como ferramenta de controle, seja do Estado, de instituições, ou mesmo de corporações (Jacoby, 2007, p. 31). Uma sociedade distópica almeja atingir o máximo de perfeição em seu sistema; se tornar uma sociedade ideal, onde a felicidade plena, e a total harmonia, estão presentes na vida de seus cidadãos.

Segundo Jacoby (2007), foi a partir do século XX que a expressão distopia começou a se tornar presente na sociedade, devido à falência dos regimes socialistas e do término das guerras mundiais. Nesta época, a literatura deu início à construção de narrativas distópicas, registradas em obras como: *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley; *1984* (1949), de George Orwell; *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury.

Os pontos comuns a essas obras, segundo o autor, são que elas passaram a retratar as sociedades opressoras, que potencializavam os recursos mais avançados e modernos, como a produção em série e a motivação ao consumo, assim como o controle do Estado e o total controle da sociedade, através da manipulação da informação.

Na literatura distópica, segundo Jacoby (2007), é possível identificar algumas características, destacadas no Quadro 1:

Quadro 1: Principais características da Literatura Distópica

CARACTERÍSTICAS DA LITERATURA DISTÓPICA	
ELEMENTOS	**DESCRITIVO**
Conteúdo moral	Projetam no futuro, os dilemas morais do presente
Posição crítica social	Controle da informação
Condicionamento da sociedade	Ausência de crítica coletiva
Manutenção do poder	Mantido por uma elite, mediante a somatização consequente alívio de certas carências e privações da sociedade
Discurso pessimista e autoritário	A esperança é quase que imperceptível
Ausência de ética e valores	Padrão estabelecido por quem controla e refletido pelo comportamento da sociedade.

Fonte: Adaptado, com base em Jacoby (2007)

As características evidenciadas por Jacoby (2007) ressaltam a opressão provocada por um regime totalitário, que não possui um fundamento normativo, mas tem o poder de controlar as expectativas éticas e políticas, além de produzir efeitos de análise sobre a sociedade.

Com uma abordagem convergente ao raciocínio de Jacoby (2007), Fromm (2009, p. 269) afirma que as distopias, ou as utopias negativas, "expressam o sentimento de impotência e desesperança do homem moderno, assim como as utopias antigas expressavam o sentimento de autoconfiança e esperança do homem pósmedieval". As sociedades distópicas estabelecem processos de indiferenciação subjetiva, provocam uma massificação cultural, mantêm uma vigilância total dos indivíduos, além de terem o controle da subjetividade, utilizando dispositivos de saber (Hilário, 2013).

Por consequência, Hilário (2013, p. 6) aponta que "a narrativa distópica é antiautoritária, insubmissa e radicalmente crítica", e é dentro deste contexto que o *game We Happy Few* desenvolve sua narrativa, personificando a felicidade através de atitudes e comportamentos de seus personagens, de forma a envolver o jogador em um mundo onde o desafio é sobreviver.

Na sequência, serão apresentados os conceitos de narrativas para subsidiar a análise proposta neste artigo.

3 A narrativa em um ambiente feliz e distópico

O fio condutor da narrativa do game We Happy Few se refere à necessidade dos moradores inseridos em um cenário distópico da fictícia cidade de Wellington Wells desfrutarem apenas de informações positivas, que os remetam a uma sensação de plena felicidade sem precisar encarar ou sofrer com fatores e lembranças ruins. Este é o escopo da história que vai conduzir o jogador por um universo onde o consumo da pílula da felicidade, denominada de joy, é a maneira de viver em harmonia na cidade de Wellington Wells, que é um local aparentemente normal e feliz.

Salen e Zimmerman (2003) já afirmavam que uma narrativa não pode ser simplesmente considerada uma sequência de eventos, e destacavam que, para a condução da história, torna-se necessária a sua personificação, através de um mediador, também denominado de "personagem"; através dele, a história se desenvolve.

É interessante resgatar a visão de Chatman (1978), sobre a narrativa, porque o autor considerava a existência de dois componentes distintos na narrativa: a história, e o discurso. Para o autor, a história está relacionada aos eventos e ao universo físico que, para ele, resulta no somatório de todos os elementos que fazem parte da história.

Os eventos, de acordo com Chatman (1978), podem ser divididos em ações e acontecimentos, o que gera o ritmo da história e o universo físico, compostos pelos personagens e pelo ambiente o qual estão inseridos.

Chatman (1978) também faz uma distinção sobre história e o discurso. Para ele, a função da narrativa visa descrever a história como um todo, e a função do discurso tem o intuito de indicar como a história deve ser descrita, caracterizando-se como o que, no cinema, é identificado como o argumento do filme. O autor propõe um esquema de narrativa textual (Figura 1), a qual identifica os elementos considerados prioritários, para que ela se caracterize:

Figura 1: Elementos da Narrativa Textual



Fonte: Chatman (1978 *in* Dubiela; Battaiola, 2008, p. 2)

O interessante é que, a partir da análise de Chatman (1978), outros entendimentos a respeito dos elementos narrativos foram discutidos e apresentados por outros autores, conforme citados por Dubiela e Battaiola (2008): Miller (1980), Howard e Mabley (1996), Field (2001), Santaella (2001), Comparato (1995), Saraiva e Cannito (2004), Juul (2001). A partir desses autores, Dubiela e Battaiola (2008) complementaram o *Diagrama de Chatman* (1978), através da integração de todos os elementos apresentados de forma fragmentada pelos autores citados. Com o diagrama proposto por Dubiela e Battaiola (2008), apresentado na Figura 2, percebe-se uma ampliação dos sub-elementos de uma narrativa, que, de certa forma, auxiliam no processo de construção para diferentes objetos midiáticos. .

Figura 2: Diagrama dos elementos de uma narrativa



Fonte: Adaptado por Dubiela e Battaiola (2008)

Todos os elementos presentes no diagrama proposto por Dubiela e Battaiola (2008) também podem ser aplicados nas narrativas dos jogos digitais, já que, de acordo com o gênero do jogo, serão utilizados alguns elementos com maior relevância para a motivação e, principalmente, interação do jogador.

No caso das narrativas nos jogos eletrônicos, estas têm como particularidade a interatividade que, de acordo com Ferreira (2007), proporcionam a criação de "histórias abertas", já que, a partir das escolhas e decisões do jogador, os finais podem ser variados. Afirma, ainda, que as narrativas dos jogos digitais se tornaram mais complexas, permitindo, ao jogador, adotar uma posição de co-autor na história, "e neste caso, são as ações do usuário dentro do jogo que resultarão na escrita de uma narrativa" (Ferreira, 2007, p. 6).

Com opinião semelhante, Jenkins (2009) comenta que a maior qualidade dos games é a capacidade que eles têm em estimular, de forma concreta, a memória do jogador e o imaginário do universo narrativo, criando um ambiente imersivo pelo qual o jogador se movimenta e interage. Desta forma, a narrativa não é linear, permitindo, através da interação, diversas experiências que envolvem o jogador em um universo no qual ele está imerso, onde o desenvolvimento da história se dá a partir das decisões e escolhas que fizer.

A partir dessas informações, será apresentada a análise do jogo, baseada na estrutura ampliada do *Diagrama de Chatman* (1978), proposto por Dubiela e Battaiola (2008), conforme a Figura 2, abordando apenas os elementos que compõem a História, e não os elementos do discurso.

4 Uma análise da distopia em objetos midiáticos

A análise se dá através de dois objetos midiáticos, que são o *game We Happy Few* (2016), e a obra literária *Admirável Mundo Novo,* de Huxley (1932).

É interessante observar que, uma obra escrita em 1932, e um jogo desenvolvido em 2016, porém ainda não

lançado oficialmente, apresentam concepções similares em suas narrativas distópicas, tendo como fio condutor uma felicidade mantida através de artifícios, que funcionam como impulsos criativos para a construção dos elementos que, segundo Chatman (1978), dão forma às narrativas textuais.

4.1 A narrativa pela ótica dos elementos da história

A história é construída a partir da sua representação física, que se dá por meio do ambiente onde ela se desenvolve; e de seus personagens que, conforme Dubiela e Battaiola (2008), vão gerar os eventos, por meio de ações e acontecimentos provocados por eles e que dão o ritmo adequado à narrativa proposta.

4.1.1 Sobre a história:

No caso do *game We Happy Few*, a história do jogo se passa em um ambiente alternativo no ano de 1964, caracterizado como uma cidade fictícia da Inglaterra chamada Wellington Wells, onde seus moradores são (e estão) sempre felizes.

We Happy Few apresenta uma narrativa distópica, explorando a decadência de uma sociedade construída no Reino Unido, e completamente devastada após a Segunda Guerra Mundial. Os moradores não enxergam esta destruição, em função de estarem anestesiados pela droga J*oy* , o que eles veem, é uma cidade colorida, florida, onde todos vivem em estado pleno de felicidade. Existem vários elementos que apresentam as características de uma sociedade distópica, começando pelo título: “Nós, os poucos felizes”, retratada por uma sociedade onde todos os personagens usam uma espécie de máscara/pintura que deixam todos sorridentes.

Na obra *Admirável Mundo Novo*, Huxley (2003) narra um hipotético futuro onde as pessoas são pré-condicionadas biologicamente e condicionadas psicologicamente a viverem em harmonia com as leis e regras sociais, dentro de uma sociedade organizada por castas. A história traz como pano de fundo a expansão industrial na qual “Huxley faz um paralelo do nascimento do - Henry Ford, século XIX e XX com o surgir

de uma nova era, conhecida como "Era Ford", ou realidade fordiana" (Souza; Léon, 2012, p. 3).

No jogo, os habitantes da cidade ficcional de Wellington Wells, estão sempre felizes e a cidade aparentemente é perfeita. Mas quando o jogador inicia a imersão nesta cidade, ele percebe que esta felicidade, é aparente e artificial, já que resultante do consumo, pelos habitantes, de uma droga chamada Joy.

Portanto, nesta narrativa, a felicidade está muito distante do entendimento de Epicuro e Aristóteles, se aproximando da visão de Bauman (2009). Pode-se fazer uma analogia da droga "joy" com o que Bauman (2009) trata do consumo, que anestesia as pessoas e dá vazão à uma padronização de identidade social, em prol da individual.

Outro aspecto que pode ser aqui comparado é a felicidade dos habitantes do *Admirável Mundo Novo,* de Huxley, onde a ordem e a estabilidade social são mantidas por meio do efeito da droga "Soma" e pelo consumo desenfreado. É interessante destacar que em "Admirável Mundo Novo" Huxley (1932) descreve uma sociedade extremamente científica, onde seus habitantes são pré-condicionados tanto biologicamente quanto psicologicamente a viverem em plena harmonia com as regras impostas pelos controladores deste local imaginário.

A droga "joy" e o controle através da mídia, em *We Happy Few*, fazem com que os habitantes vivam em estado autômato e, com isso, ignorem os verdadeiros problemas e fatos do passado, o que os torna facilmente manipuláveis, além de desprovidos de sentimentos, de ética e de senso moral.

No jogo, tudo é aceito e feito de forma natural, pelos moradores de Wellington Wells, com o intuito de garantir o *status quo* e a aparente harmonia deste pequeno mundo onde residem, além de apagar de suas memórias algo terrível que aconteceu no passado.

De acordo com Aristóteles, a ética do indivíduo é um processo de construção em conjunto com a sociedade, destacando que o ambiente externo influencia o processo de internalização dos princípios e valores. No caso do *game* e da

obra literária de Huxley, o que se verifica é que o indivíduo é desprovido de ética e valores pessoais, se comportando dentro das práticas estabelecidas por um regime totalitário e dominador, provocando uma ausência da subjetividade e capacidade do saber e julgar.

Esta harmonia, desprovida de uma atitude crítica, só pode ser quebrada quando alguém ´quebra as regras´. Quando isto acontece, esta pessoa passa a ser considerada um inimigo, gerando, assim, a dinâmica do jogo, através das ações dos personagens que, conforme Chatman (1978) e Dubiela e Battaiola (2008), são elementos que integram a representação física na narrativa.

Em *Admirável Mundo Novo* (Huxley, 2003), a harmonia é "quebrada" pelo personagem Selvagem, que deixa de tomar a droga Soma, passando a enxergar o desequilíbrio ético e moral da, até então "sociedade perfeita". Assim, como acontece no *game We Happy Few*, o Selvagem passa a ser um habitante indesejado. Esses aspectos fazem resgatar a posição de Freire Filho (2010, p. 17), quando comenta que "na era da felicidade compulsiva e compulsória" é quase que obrigatório adotar uma atitude pela adaptação e satisfação aos padrões estabelecidos na sociedade contemporânea.

No ambiente em que se desenvolve a história do jogo, existem duas situações que integram as metas e os acontecimentos provocados pelos personagens.

A primeira é o comportamento dos moradores, que têm como objetivo perseguir e eliminar os "downers[9]", que são os habitantes que pararam de tomar a dose diária de "Joy", colocando em risco a "felicidade" que envolve a cidade de Wellington Wells; a segunda situação é a busca da sobrevivência dos *downers* imersos em um ambiente devastado e hostil.

A narrativa adquire outro ritmo quando Arthur Hastings (jogador) decide parar de tomar a sua "Joy" diária. Com isso, ele se depara com uma realidade assustadora: além de assumir a posição de um "downer", o que significa que terá que

9. "Cabisbaixo", em tradução livre.

sobreviver no meio de uma realidade caótica, na qual as pessoas parecem viver em um constante estado de paranoia.

É a partir desta ruptura e choque social que o jogo leva o jogador para o universo do *survival* horror, onde o objetivo é sobreviver, cuidando para não ser descoberto.

Situações semelhantes já permeavam a narrativa de *Admirável Mundo Novo*, na qual a perseguição corre com o personagem Selvagem, em função de ele quebrar o equilíbrio de uma sociedade onde o não questionamento às regras é a base para a harmonia.

Em *We Happy Few*, o jogador assume o papel do protagonista no jogo, que é Arthur Hastings, um jornalista cuja função é retirar qualquer notícia negativa do jornal, a fim de manter a felicidade dos moradores da fictícia cidade de Wellington Wells. Como salientado por Salen e Zimmerman (2003), o mediador é necessário para que a história se desenvolva; o que aqui é o próprio jogador.

Como protagonista, o jogador deve prestar atenção nas manchetes, para entender o mistério presente na narrativa do jogo, interagindo, através da tomada de decisões, no que liberar ou censurar, sendo que isto poderá afetar o destino do personagem e o rumo da história. Essa situação é destacada por Jonhson (2012) e Jenkins (2007), quando apontam que a interatividade presente nos jogos digitais gera um processo de coautoria do jogador, podendo, assim, construir outra narrativa dentro do ambiente no qual está imerso.

O condicionamento dos habitantes da feliz Wellington Wells também é mantido através da mídia, que tem o poder de selecionar o que deve ser informado para os moradores.

Uma característica da sociedade distópica, em um sistema totalitário, é o seu controle através da informação seletiva, transmitindo o que deve ser divulgado, garantindo, assim, o controle e a ausência de crítica às regras sociais estabelecidas. O representante icônico da mídia no jogo é o personagem Tio Jack (Figura 11), que, “sempre feliz”, divulga fatos para alimentar ainda mais a felicidade dos moradores autômatos de Wellington Wells.

Considerando a análise de *We Happy Few*, intercaladas com alguns aspectos presentes na narrativa de *Admirável*

Mundo Novo, de Huxley (1932), encontram-se vários elementos que, de acordo com Hilário (2013), caracterizam as sociedades distópicas..No Quadro 2. É apresentado um comparativo a partir *Diagrama de Chatman* (1978), proposto por Dubiela e Battaiola (2008),

Quadro 2: Síntese das narrativas

NARRATIVA DISTÓPICA												
	2016	WE HAPPY FEW	HISTÓRIA	A história do jogo se passa em um ambiente alternativo no ano de 1964,caracterizado como uma cidade fictícia da Inglaterra chamada Wellington Wells, onde seus moradores são e estão sempre felizes. We Happy Few apresenta uma narrativa discópica, explorando a decadência de uma sociedade construída no Reino Unido,completamente devastada após a Segunda Guerra Mundial .	EVENTOS	A droga ¨joy¨ e o controle através da mídia, em We Happy Few, fazem com que os habitantes vivam em estado sob uma condição e com isso, ignorem os verdadeiros problemas e fatos do passado. Além disso, a droga Joy, os coloca em uma condição de autômatos e facilmente manipuláveis , tornando personagens nesta história, totalmente desprovidos de sentimentos, de ética e de senso moral.	AÇÕES > OBSTÁCULOS | ACONTECIMENTOS > CONFLITO	A primeira, é o comportamento dos moradores que tem como objetivo, perseguir e eliminar os 'downers ' que são os habitantes que pararam de tomar a dose diária de 'joy', colocando em risco a 'felicidade' que envolve a cidade de Wellington Wells. E a segunda situação, é a busca da sobrevivência dos downers imersos em um ambiente devastado e hostil.	REPRESENTAÇÃO FÍSICA PERSONAGENS : METAS E AÇÕES	Arthur Hastings (jogador), decide parar de tomar a sua "joy" diária. Com isso, ele se depara com uma realidade assustadora, além de assumir a posição de um 'downer', o que significa que ele terá que sobreviver no meio de uma realidade caótica na qual as pessoas parecem viver em um constante estado de paranoia.	AMBIENTE | OBJETO MIDIÁTICO	game
	1932	ADMIRÁVEL MUNDO NOVO		"Admirável Mundo Novo" narra um hipotético futuro onde as pessoas são pré-condicionadas biologicamente e condicionadas psicologicamente a viverem em harmonia com as leis e regras sociais, dentro de uma sociedade organizada por castas. A história traz como pano de fundo a expansão industrial na qual " Huxley faz um paralelo do nascimento do - Henry Ford, século XIX e XX com o surgir de uma nova era, conhecida como "Era Ford", ou realidade fordiana".(SOUZA, LÉON, 2012,p.3)		Na sociedade descrita por Huxley, todos os habitantes são controlados pela mídia e também pelo uso contínuo da droga Soma , cujo efeito era de proporcionar uma felicidade plastificada e artificial , sob o controle dos que comandavam o Admirável Mundo Novo.		a narrativa de Admirável Mundo Novo,na qual a perseguição ocorre com o personagem Selvagem, quando ele para de tomar a droga Soma, e com isso ele põe em risco o equilíbrio de uma sociedade onde o não questionamento às regras é a base para a harmonia.		John, o Selvagem: Filho de Linda e do Diretor. Curioso. Deseja ser livre para agir e saber.A sensibilidade e liberdade de pensamento que John deseja, provoca um contraponto com a sociedade que eles acreditavam perfeita.		Obra literária

Fonte: adaptado pela autora

Observa-se no Quadro 2, os elementos da narrativa distópica no game *We Happy Few,* e também na obra *Admirável Mundo Novo* que, de acordo com Hilário (2013), evidenciam processos de indiferenciação subjetiva, apresentam uma massificação cultural, controle e vigilância total dos indivíduos, utilizando dispositivos de saber e, eliminando assim, qualquer comportamento crítico que subverta a harmonia e felicidade artificial de uma sociedade.

5 Considerações Finais

Neste estudo, buscou-se percorrer o caminho de dois conceitos muito presentes na narrativa do jogo We Happy Few: felicidade e distopia. O que foi possível entender e perceber é que, em 2016, o jogo resgata discussões abordadas por Huxley em Admirável Mundo Novo, como também as de Bauman, sobre a sociedade contemporânea e a perda de sua identidade individual.

Mas por que abordar distopia? Porque a indústria criativa tem proporcionado, através de exemplos como a Compulsion Games, desenvolvedora do jogo We Happy Few, o resgate de conceitos abordados em clássicos, neste caso, o da literatura distópica, como a obra de Huxley (1932), que continuam sendo discutidos na sociedade contemporânea, através de autores como Bauman (2009) e Lipovetsky (2007). Estes autores abordam alguns preceitos da sociedade distópica que, atualmente, podem ser traduzidos na midiatização como detentora da informação e no consumo como um caminho para alcançar a felicidade na sociedade contemporânea.

É muito contemporânea a abordagem do We Happy Few, que traz à tona a metáfora dos "joys" na sociedade, seja pelos efeitos do consumo, das redes sociais, como o facebook, da busca incessante da felicidade, como na busca de "um mundo perfeito", também presente na obra de Huxley.

Considerando estes aspectos, observou-se que a narrativa do jogo We Happy Few segue a estrutura da narrativa, presente na obra de Huxley, apresentando características tipificadas na literatura distópica, como o pessimismo ativo, massificação cultural, vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber, entre outras.

Referências

BRAND, J. E.; KNIGHT, S.J. The narrative and ludic nexus in computer games: diverse worlds II. Simon Fraser University Library. Disponível em: http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1558?mode=simple. Acesso em: 08/09/2016.

BAUMAN, Z. 2009. *A Arte da Vida.* Rio de Janeiro: Zahar.

CARVALO, T. *We Happy Few apresenta narrativa com terror psicológico na E3 2016.* Disponível em: http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/06/we-happy-few-surpreende-com-narrativa-macabra-veja-nosso-teste.html. Acesso em:09/09/2016

CHATMAN, S. 1978. *Story and Discourse: narrative structure in fiction and film.* New York: Cornell University Press.

COSTA, L. A. 2016. We Happy Few (PC/Xbox One) é uma distopia em sua melhor (pior) forma. Disponível em: http://www.gameblast.com.br/2016/08/blast-test-we-happy-few-pc.html. Acesso em: dd/mm/2016.

DUBIELA, R. P.; BATTAIOLA, A. L. 2008. *A Importância das Narrativas em Jogos de Computador*. Disponível em: http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/17652/;jsessionid=CE83DB17A03B5ADBA6F41C0D62EFCCFA?sequence=1. Acesso em 10/07/2016.

EPÍCURO. *Carta sobre a felicidade: (a Meneceu)*. São Paulo, Editora UNESP, 2002

FERREIRA, E. 2007. Da arte de contar histórias: games, narrativas e interatividade. In: Seminário Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação: Construindo Novas Trilhas, 3, 2007, Campina Grande/PB, *Anais...* Campina Grande/PB, 2007.

FREIRE FILHO, J. 2010. *Ser feliz hoje.* Rio de Janeiro: Editora FGV.

FROMM, E. 2009. Posfácio (1961) In: ORWELL, G. *1984.* São Paulo: Companhia das Letras, p. 365-379.

GUGELMIN, F. 2016. *Você pode terminar We Happy Few em menos de 2 minutos.* Disponível em: http://games.tecmundo.com.br/noticias/voce-terminar-we-happy-few-2-minutos_824438.htm. Acesso em 21/08/2016.

HILÁRIO, L.C. 2013. Teoria crítica e literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. *Anuário de Literatura*, **18**(2). Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2013v18n2p201. Acesso em 15/08/2016.

HUXLEY, A. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Globo, 1932.

_____. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Globo, 2003.

IZIDRO, B.; PEREIRA, M.F. 2003. A narrativa do jogador nos videogames: um estudo da personalização Fallout 3. *Revista Contemporânea*, **1**(1).

JACOBY, R. 2007. *Imagem Imperfeita: Pensamento Utópico para uma Época Antiutópica.* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

JENKINS, H. 2009. *Cultura da Convergência.* São Paulo: Aleph.

JOHNSON, S. 2012. *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes.* Rio de Janeiro, Zahar.

LAYARD, R. 2005. *Happiness: Lessons from a New Science.* Londres: Penguin.

LIPOVETSKY, G. 2007. *A Felicidade Paradoxal. Ensaio sobre a Sociedade de Hiperconsumo.* São Paulo: Companhia das Letras.

MATTOS, G. 2010. O debate sobre a felicidade na sociedade líquido-moderna. *Revista de Ciências Sociais* **41**(1).

MOITA, F. 2007. *Game On: jogos eletrônicos na vida da geração @.* Campinas: Alínea.

MORAIS, B. 2012. Distopia: Características Principais. Disponível em: http://www.nemumpoucoepico.com/2012/07/distopia-caracteristicas-principais. Acesso em: 26/09/2016.

MURRAY, J. H. 2003. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.* São Paulo: Itaú Cultural: UNesp.

NUNES, F. 2014. Literatura Distópica - Clássicos e Contemporâneos. Disponível em: http://www.literacult.com.br/2014/05/literatura-distopica-classicos-e.html. Acesso em: 12/10/2016.

PINHEIRO, C. M.; BRANCO, M.A. 2006. Tipologia dos jogos, Narratologia, Ludologia. *Famecos/PUCRS*, **15**.

RAMIRES, A. R.; RODRIGUES, R. 2015. Construção de simulacros nos perfis do Facebook na sociedade de consumo. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Natal - RN 2015. *Anais…* R47-1159-1.

ROLLINGS, A.; ADAMS, E. 2003. *On game design.* Indianapolis: New Riders Publishing.

SEWAYBRICKER, L.E. 2012. *A felicidade na sociedade contemporânea: contraste entre diferentes perspectivas filosóficas e a modernidade líquida.* São Paulo, SP. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, 160 p. Disponível em http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47134/tde-13082012-100938/pt-br.php. Acesso em: 03/08/2016.

SOUZA, L. 2012. *A representação da sociedade em admirável mundo novo de Aldous Huxley e sua versão cinematográfica*. Disponível em: https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/tremdeletras/article/view/44/41. Acesso em 05/08/2016.

WE HAPPY FEW. 2016. Disponível em: http://compulsiongames.com/en/10/we-happy-few. Acesso em 28/07/2016

I Seminário Internacional de Pesquisas em **Midiatização** e Processos Sociais

Grupo de Trabalho

Redes digitais e seus processos sociais