We Happy Few[2] e admirável mundo novo: narrativas de uma sociedade distópica

Simone Carvalho da Rosa
Norberto Kuhn Júnior
Universidade Feevale

Palavras-chave: Felicidade; Distopia; Game; Narrativa.

RESUMO EXPANDIDO

Este artigo objetiva analisar o jogo *We Happy Few* (2016), no que se refere à sua narrativa que tem a felicidade como um elemento que transita entre a realidade e o ficcional, refletida no comportamento dos habitantes da distópica[3] e fictícia cidade de Wellington Wells. Considerando a abordagem da distopia na narrativa presente no jogo, o artigo apresenta algumas analogias com a obra literária 'Admirável Mundo Novo', de Aldous Huxley (1932). O foco principal do estudo é analisar a narrativa presente no jogo, a partir das principais características da literatura distópica.

O conceito, de 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, é que se alcança a felicidade. (SEWAYBRICKER , 2012). A questão aqui é avaliar, até que ponto a felicidade também não está virando um produto de consumo? Como a felicidade, pode ser alcançada? E se, a felicidade alcançada, a partir de artifícios, exigir o abandono da identidade pessoal para a adoção de uma identidade coletiva para se adequar as regras vigentes na sociedade, como será o mundo ? Estes questionamentos foram suscitados a partir da narrativa do jogo *We Happy Few (2016)*, na qual , a felicidade é um elemento que transita entre a realidade e o imaginário, através de subterfúgios.

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"[4], além disso o autor comenta que "na pista que leva à felicidade, não existe

[2] Tradução literal de *We Happy Few* - Nós, os poucos felizes.
[3] Etimologicamente, distopia é palavra formada pelo prefixo dis (doente, anormal, dificuldade ou mal funcionamento) mais topos (lugar). Num sentido literal, significa forma distorcida de um lugar.(HILÁRIO, 2013, p.205)
[4] Griffo do autor

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 o consumo, no caso do mundo contemporâneo, ou das *drogas*[5] presentes na narrativa do jogo *We Happy Few* (2016). O componente artificial para a busca da felicidade também está presente na obra literária Admirável Mundo Novo, de Aldous Huxley (1932), proporcionando, ao longo deste artigo, algumas analogias que são convergentes ao jogo *We Happy Few* (2006).

É interessante observar que, uma obra escrita em 1932 e um jogo, desenvolvido em 2016 e 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. Tanto na narrativa do jogo *We Happy Few* (2006), como na obra de Huxley , o gênero literário , segundo Hilário (2013, p.202) é "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." De acordo com Jacoby (2007, p.31), "uma Distopia ou Antiutopia é o 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". O autor complementa destacando que as sociedades distópicas, se caracterizam 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).

A partir do século XX 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. Na literatura distópica, é possível identificar algumas de suas características, que são: o conteúdo moral, os dilemas morais do presente, a posição crítica social, o condicionamento da sociedade que gera uma falta de crítica coletiva, entre outras. A partir desta abordagem, é importante contextualizar que Chatman (1978) já considerava que na narrativa existem dois

[5] Griffo do autor

componentes distintos que a integram: a história e o discurso. De acordo com o autor, a história remete aos eventos e ao universo físico que, para ele, é o somatório de todos os elementos que fazem parte da história. Estes eventos podem ser desmembrados em ações e acontecimentos, o que gera o ritmo da história e gera o universo físico, composto 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 é descrever a história como um todo e a função do discurso é indicar como a história deve ser descrita, se caracterizando como o que no cinema é também identificado como o argumento do filme. 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.

A narrativa de We Happy Few 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, através das ações e acontecimentos provocados por eles dando o ritmo adequado à narrativa proposta. No caso do jogo We Happy Few, existem vários elementos que apresentam as características de uma sociedade distópica, começando pelo título: We Happy Few (em tradução literal do inglês “Nós, os poucos felizes”) , já demonstra que a felicidade, permeará os eventos inseridos no jogo, principalmente quando o título é associado às imagens que retratam os personagens com máscaras sorridentes distorcidas. 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.**A estrutura da narrativa presente no jogo We Happy Few (2016) apresenta similaridades com a abordagem encontrada em "Admirável Mundo Novo" de Huxley (1932), onde o autor apresenta uma sociedade extremamente científica, onde os habitantes são pré-condicionados biologicamente como também, condicionados de forma psicológica, para viverem em plena e total harmonia respeitando as leis e regras sociais vigentes. A sociedade de Admirável Mundo Novo , assim como a sociedade de Wellington Wells, do jogo We Happy Few, não possui ética religiosa e valores morais e, no caso de surgir, por parte de um cidadão, algum tipo de questionamento, dúvida ou insegurança em relação aos padrões estabelecidos, estas eram neutralizadas por meio do consumo da droga , sem efeitos colaterais aparentes, denominada "soma. Tanto a droga “ Soma” presente na narrativa da obra de Huxley (1932) como a droga ´Joy`presente no jogo We

Happy Few funcionam como uma metáfora para gerar emoções controladas, que segundo Bauman (2009) pode ser entendida como o efeito do consumo, que **anestesia as pessoas e dá vazão à uma padronização de identidade social, em prol da individual.**

Para o desenvolvimento do artigo, utilizou-se pesquisa bibliográfica para embasar a contextualização sobre conceitos de felicidade, literatura distópica, narrativas e jogos digitais. Para análise do jogo, adotou-se como método o estudo da narrativa por meio da estrutura ampliada do Diagrama de Chatman (1978), proposto por Dubiela e Battaiola (2008), abordando 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, massificação cultural, a vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber , controle da informação, evitando a politização do indivíduo e sua capacidade de transformar a sociedade. Além disso, pode-se considerar que 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) que abordam alguns preceitos da sociedade distópica utilizando como metáfora para isto, o consumo.

Referências

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

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

DUBIELA, Rafael Pereira e BATTAIOLA, André Luiz, A Importância das Narrativas em Jogos de Computador

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

FROMM, Erich. "Posfácio" (1961) In: ORWELL, George. 1984. Trad. de Alexandre Hubner e Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009, p. 365-379

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

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

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

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

SEWAYBRICKER ,Luciano Esposito , A felicidade na sociedade contemporânea: contraste entre diferentes perspectivas filosóficas e a modernidade líquida, Biblioteca digital USP, São Paulo, 2012. Disponível em http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47134/tde-13082012-100938/pt-br.php

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