

Natureza cósmica digital: o narrar ecológico no jogo digital *Outer Wilds*

Digital cosmic nature: ecological narration in the digital game Outer Wilds

Bryan Rafael Dall Pozzo*

Resumo

Nesta pesquisa, buscamos perceber como o jogo digital de exploração espacial *Outer Wilds* utiliza seu universo para imergir o jogador em um ambiente autônomo e se há como vincular seus sistemas com um pensar ecológico. Entre as diversas óticas de análise dos jogos digitais, destacamos aqui o *Ecoplay*, apresentado por Melissa Bianchi (2018; 2020). Para a análise, usamos conceitos de narrativa e imersão de David Herman (2009), Janet Murray (2003) e Henry Jenkins (2009) em combinação com o campo da Ecocrítica. Através da análise, percebemos um enfoque em ações que retiram o agente humano do centro e os colocam em um ecossistema maior que o próprio jogador.

Palavras-chave

Jogos digitais. *Ecoplay*. Ecocrítica. *Outer Wilds*.

Abstract

In this research, our objective was to perceive how the digital game of space exploration, *Outer Wilds*, uses its universe to immerse the player in a stand-alone environment and if there is a way to link its system with an ecological thinking. Among the several approaches used to analyze digital games, here we highlight the *Ecoplay*, as presented by Melissa Bianchi (2018; 2020). For the analysis, we use narrative and immersion concepts from David Herman (2009), Janet Murray (2003) and Henry Jenkins (2009) in combination with the field of Ecocritics. Through the analysis, we noticed a focus on actions that remove the human agent from the center and place them in a larger ecosystem, greater than the own player.

Keywords

Digital Games. *Ecoplay*. Ecocritics. *Outer Wilds*.

* Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Introdução

Muitas questões e apontamentos têm sido levantadas sobre os jogos digitais atualmente. Tanto que estes se tornaram um campo fértil para teorias da estruturação e emergência narrativa (JENKINS, 2009; THABET, 2015), imersão e interação com o meio digital (MURRAY, 2003), jogos como veículos de interação humana e parte de uma sociedade e, portanto, de sua cultura (SALEN; ZIMMERMAN, 2004) e entre outras diversas pesquisas feitas que envolvem desde a ressignificação pessoal e identitária até a organização social ou o estudo do efeito de pandemias e da inflação.

Da mesma forma, hoje, é possível pensarmos os jogos digitais através da ecocrítica, ou seja, darmos voz à natureza e ao mundo exterior da narrativa, frequentemente silenciados. Ver, ler e jogar uma obra *ecocriticamente* significa, dessa maneira, retirar o jogador, o “homo”, do centro e substituí-lo pelo “eco”, priorizando assim uma análise ecocêntrica e não o contrário, em que vemos o mundo exterior a quem joga e também a quem produz. De acordo com Peter Barry (2009):

Para a ecocrítica, a natureza realmente existe, lá fora além de nós, não precisando ser ironizada como um conceito de enclausuramento dentro de aspas, mas realmente presente como uma “entidade” que nos afeta, e que pode ser afetada, talvez fatalmente, se nós a maltratarmos. Natureza, portanto, não é redutível a um conceito que concebemos como parte de nossa prática cultural (BARRY, 2009, p. 252, tradução nossa)¹.

Contudo, um apontamento frequente ao analisar jogos digitais através da ecocrítica é que, na verdade, os jogos seguem a lógica social vigente. Isto é, como reposicionar a natureza e suas particularidades dentro de uma mídia que é guiada pelas ações de um jogador, de uma pessoa? Ademais, a natureza retratada nos jogos é de fato uma natureza, com correspondentes naturais, ou é vista somente como um meio, algo a ser domado? Uma fonte de extrativismo para que os jogadores cresçam, aprendam, retirem e consumam daquele mundo em uma lógica capitalista para que assim avancem dentro do mundo digital? Esta é uma crítica comum, como muito bem apontada por Benjamin Abraham (2018) ao comentar sobre jogos de criação e sobrevivência, como o jogo “Minecraft”:

¹ “For the ecocritic, nature really exists, out there beyond ourselves, not needing to be ironised as a concept by enclosure within knowing inverted commas, but actually present as an “entity” which affects us, and which we can affect, perhaps fatally, if we mistreat it. Nature, then, isn’t reducible to a concept which we conceive as part of our cultural practice.”

[...] esses jogos não representam de forma confiável um ethos ecológico, e eu afirmo que as características estruturais comuns à maioria dos jogos de sobrevivência (aqueles que recebem a maior parte da atenção dos jogadores, imprensa e designers), têm muito mais semelhanças com as estruturas e organização lógica do capitalismo tecnológico. Especificamente, eu afirmo que esses jogos, em vez disso, refletem a ortodoxia hegemônica da economia contemporânea, que sustenta e reforça as crises ecológicas contemporâneas, desde as mudanças climáticas até o desmatamento e a perda de biodiversidade (ABRAHAM, 2018, tradução nossa)².

Talvez essa seja a diferença de *Outer Wilds*, a dissertação de mestrado que se tornou um dos jogos indies de sobrevivência mais premiados de 2019. *Outer Wilds* talvez seja um dos produtos culturais mais diferentes dos últimos anos, quando se trata de jogos digitais, uma vez que sua proposta é a exploração, não sem consequências, do espaço sideral, em um sistema solar fictício que se “reinicia” a cada 22 minutos através da explosão de seu sol, que causa uma *supernova* e faz com que o jogador reapareça na área inicial do jogo. *Outer Wilds* traz muitos dos princípios de *Ecoplay* que serão discutidos adiante, além de se preocupar única e exclusivamente com a exploração do espaço, sem esquecer que este é um ambiente perigoso, volátil e que existe além da experiência de quem o explora, um sistema completamente independente que age e tem seus ciclos, quer o jogador queira ou não.

Sendo assim, utilizaremos os conceitos de narrativa apresentados por David Herman (2009) e Henry Jenkins (2009) em combinação com o *Ecoplay* para entendermos como este mundo dinâmico e independente forma uma narrativa emergente e cria seus próprios *storyworlds*, como definidos por Herman, que estão além da experiência do jogador. Também relembramos que embora no comando das ações de um personagem jogável, os *storyworlds* de *Outer Wilds* são formados pelo ambiente em combinação com o jogador, que chega a determinados “ finais narrativos ” conforme sua experiência naquele universo.

Conectando o Eco ao Play

A definição de *Ecoplay* surge com base em dois termos anteriores: *Ecospeak*, de M. Jimmie Killingsworth e Jacqueline S. Palmer, apresentado na obra *Ecospeak: Rhetoric and Environmental Politics in America* de 1991, linha que tem como premissa

² “[...] these games do not reliably represent an ecological ethos, and I claim that the structural features common to most survival-crafting games (those that receive the lion’s share of attention from players, press and designers), bear far more resemblance to the structures and organizing logics of technological capitalism. Specifically, I claim that these games instead reflect the hegemonic orthodoxy of contemporary economics, which underpins and undergirds contemporary ecological crises from climate change to deforestation and biodiversity loss.”

identificar padrões retóricos ao se escrever sobre política ambiental e que também argumenta sobre a importância do discurso como um dos pilares fundamentais do problema ambiental; e *Ecosee*, de Sidney I. Dobrin e Sean Morey, apresentado no livro *Ecosee: Image, Rhetoric, Nature*, de 2009, que afirma que as mídias baseadas em imagens desempenham um papel central para a formação de argumentos sobre ecologia, meio ambiente e natureza. Assim, com uma mídia audiovisual interativa como os jogos digitais, há uma união entre termos juntamente com o jogar, experimentar, o “*play*” desses mundos digitais. Dessa forma, como referido por Melissa Bianchi, *Ecoplay* une formas de ver, ler, jogar e analisar, convidando a examinar os jogos como catalisadores de discursos ambientais e ao mesmo tempo considerando criticamente a retórica e a narrativa das ecologias digitais dos jogos, observando como estes representam, veem e utilizam a natureza.

Contudo, os jogos digitais hoje são um produto do avanço tecnológico, o que por sua vez também significa, muitas vezes, serem produto de um desmatamento e destruição ambiental, baseados na lógica extrativista de nosso mundo. Fato este que naturalmente também reflete na lógica interna dos jogos, uma vez que o jogador frequentemente se vê quase como um explorador que doma e retira riquezas da terra para transformá-las em algo de mais valor ou uso, de forma que os jogos parecem manter a lógica capitalista vigente (ABRAHAM, 2018). Apesar disso, é possível, sim, que jogos também apresentem preocupações em relação ao equilíbrio de ambientes naturais e da natureza com seu todo. *Ecoplay* traz uma importante guinada nos estudos de jogos, dado que através do qual é possível identificar e fazer uma mudança no estudo, *design* e retórica dos jogos digitais, o que nos ajuda a lidar com as preocupações sobre o fazer ecológico e como apresentar um pensamento ecológico na narrativa de jogos digitais. Pois, como afirma Jenkins (2004), *game designers* não são apenas contadores de história, mas, sim, “arquitetos narrativos”: “Game designers não contam somente histórias; eles projetam mundos e esculpem lugares”³ (JENKINS, 2004, p. 121, tradução nossa).

Tal pensamento é de extrema importância para entendermos a lógica dos jogos digitais, visto que estes são arquitetados dentro de ecossistemas complexos de plantas, minerais, energia, animais e máquinas, que possuem sistemas globais de cultura e capital, todos intrincados em uma lógica interna (BIANCHI, 2018). Sendo

³ “Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.”

assim, recentemente o *Ecoplay* reúne tanto pesquisadores dos jogos quanto da Ecocrítica que se interessam pelo impacto material desses ecossistemas digitais. Não obstante, a investigação através de uma lógica de *Ecoplay* aborda a representação desses ecossistemas dentro dos jogos digitais, e assim tem muito a nos dizer sobre a relação contemporânea que mantemos com a ecologia, contribuindo para essa análise. Coloca-se em ênfase como a *gameplay*⁴ dos jogadores e a interação com a interface dos jogos traz e faz representações ecológicas.

O conceito de interface interativa, embora ao se buscar entender jogos não seja o único a ser analisado, é importante para entendermos a importância dos jogos digitais como catalisadores de um potencial discurso Ecocrítico. Segundo André Battaiola (2000), um jogo eletrônico é composto geralmente por três partes: um enredo, um motor e uma interface interativa. O enredo ou narrativa do jogo define o tema do jogo e sua trama (mundo medieval, futurista, mágico e etc.). O motor de jogo é o mecanismo digital que controla a reação desse mundo ficcional às ações e às decisões do jogador que alteram ou não o seu ambiente. E, finalmente, a interface interativa permite, através do motor do jogo, a interação e a comunicação do jogador com o mundo do enredo. O conceito de interface interativa é importante, pois é ela quem permite se jogar uma história, fornecendo um caminho de entrada para as ações do jogador e uma saída com respostas audiovisuais que demonstram as mudanças feitas pelo jogador no mundo do jogo.

Dessa maneira, jogar é a junção de diversos dispositivos tecnológicos, organizados em uma lógica audiovisual, em conjunto com o jogador e suas diversas representações sociais, políticas e ideológicas. O jogar pode significar uma abertura a formas alternativas de coexistência e a dissolução de barreiras entre agentes humanos e não humanos, na qual percebemos movimentos e ações performadas por estruturas “não humanas” (BIANCHI, 2018). Por exemplo, em *Outer Wilds* árvores pontilham todo o sistema solar do jogo, presentes inclusive em luas. Para a estrutura de jogo, elas representam um auxílio ao jogador que utiliza seu recurso, o oxigênio, para prosseguir sua jornada, contudo, para o observador atento, elas representam

⁴ *Gameplay* é um termo que não pode ser facilmente traduzido, uma vez que em inglês ele se refere a como o jogador joga e experimenta um jogo, enquanto a contrapartida em português “jogabilidade” se refere mais a como o sistema interno do jogo funciona, através de mecânicas e regras. Assim, optamos por manter o termo original “*gameplay*”.

uma estreita correlação com a lógica interna de nosso próprio sistema solar, mesmo que árvores não estejam presentes na nossa lua.

Ao percebermos essa relação, nas teorias dos jogos, o “*Play*” pode desempenhar um papel importante em uma retórica ecocrítica, visto que ela considera a interação entre os jogadores, suas formas de ver o mundo e os valores apresentados a eles através dos sistemas do jogo.

Isso acontece pois o jogar é definido pela experiência de um jogador dentro de um jogo. Uma relação dialética entre os sistemas arquitetados do jogo, por uma equipe, e a experiência individual de quem joga, atravessando esses ecossistemas criados. De acordo com Sicart (2011), através do jogo nos apropriamos, criamos, nos expressamos, seguimos regras pré-estabelecidas ou criamos as nossas próprias, além disso, o jogar faz parte também de quem nós somos:

Jogar não inclui somente a lógica do jogo – também inclui os valores do jogador. Sua política. Seu corpo. Seu ser social. Jogar é uma parte de sua expressão, guiada através de regras, mas ainda livre produtiva, criativa. Sem a abertura do jogar, o jogador não consegue expressar sua ética, sua política (SICART, 2011, tradução nossa)⁵.

Assim, o jogar pode também auxiliar na renegociação de nossas estruturas sociais, uma vez que permite aos jogadores, através da *gameplay*, utilizar da natureza de uma maneira não prejudicial, mesmo que jogos sejam desenvolvidos dentro de uma lógica capitalista interna. Portanto, *Ecoplay*-desafia o ecocriticismo a pensar tanto através dos problemas quanto das possibilidades do jogar dentro de uma estrutura ecocrítica (BIANCHI, 2020). E, para analisarmos tal fenômeno, a estrutura de jogo de *Outer Wilds* pode fornecer algumas dicas de como pensar ecologicamente os jogos.

Imersão, narrativa e *storyworlds*

Ao se desenvolver jogos digitais, toda uma estrutura é pensada e desenvolvida para seu funcionamento. Essa estrutura está atrelada a uma série de regras e mecânicas, que, quando bem organizadas, guiam o jogador adiante, fazendo com que ele aprenda, desenvolva e descubra a “forma” do jogo e como vencê-lo, se for possível. Contudo, parte da experiência do jogar é orgânica, emergente, ou seja,

⁵ “Play does not only include the logics of the game – it also includes the values of the player. Her politics. Her body. Her social being. Play is a part of her expression, guided through rules, but still free, productive, creative. Without the openness of play, the player cannot express their ethics, their politics.”

advém da interação do jogador, e de sua forma de ver e pensar o mundo com essa estrutura.

Portanto, parte da experiência do jogar vem da sensação de imersão em um “mundo novo” que possui uma lógica interna, seja ela ficcional ou não, similar ao conceito de verossimilhança literária, conceito este que nos diz que há uma coerência interna da narrativa no que diz respeito ao mundo imaginário, seja das personagens e situações miméticas ou até mesmo de uma visão mais profunda, como de ordem filosófica, psicológica ou sociológica, que representa uma realidade (CÂNDIDO, 2014). Dentro da estrutura do jogo, a interface interativa é uma das responsáveis por essa sensação de imersão. Conforme exposto por Murray (2003), a imersão está relacionada à sensação de preenchimento de espaços que o corpo físico não alcança. Ainda de acordo com Murray, esse conceito abarca uma intensa influência intracorpórea, da vida do jogador para o jogo, à medida que ativa os sentidos, estimula o pensamento e provoca reações que variam do medo ao encantamento pleno. Esse caráter imersivo da narrativa dos jogos e de sua necessária interação faz com que as relações que temos com o mundo real sejam facilmente transpostas para o virtual. Como afirma Murray (2003), é através dos jogos que

[...] temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça (MURRAY, 2003, p. 141).

Essa lógica de imersão e interação com objetivos específicos de jogo, através de uma lógica pessoal, também contribui para entendermos a junção entre *Eco* e *Play*. O imergir em um mundo em que obrigatoriamente teremos que nos relacionar com ecossistemas inteligentes para avançar, situando-nos, imergindo e interagindo faz com que nos tornemos mais conscientes de sua importância e presença, como é o caso de *Outer Wilds*, fazendo assim com que nossas próprias experiências narrativas emergem dessa interação.

Como posto por Herman (2009), narrativas emergentes vão além de uma sequência de eventos, elas são locais em que o leitor, espectador ou participante se situa e engaja emocionalmente; e através de um campo associativo entre real e ficcional se dá a criação do *storyworld*:

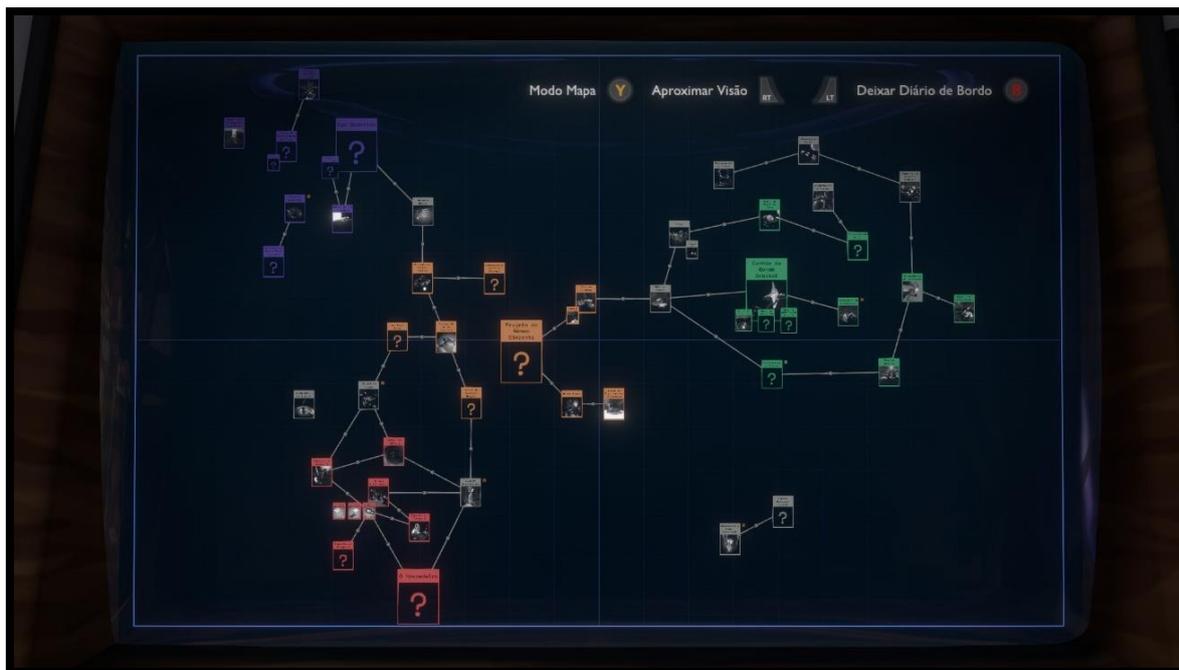
Representações globais que permitem que seus interpretes utilizem inferências sobre situações, personagens e ocorrências, tanto explicitamente mencionadas quanto implicitamente postas por um texto narrativo ou discurso. Dessa forma, *storyworlds* são modelos mentais de situações e eventos sendo recontados — de quem fez o que e com quem, quando, onde, por que e de que maneira. Reciprocamente, artefatos narrativos (textos, filmes, etc.) provém formas para criação e modificação dos *storyworlds* mentalmente configurados (HERMAN, 2009, p. 72-73).

Outer Wilds é um jogo em que as narrativas serão necessariamente emergentes, isso se dá porque o jogo não possui um grande objetivo central. Como afirmado pelos desenvolvedores no documentário sobre o jogo, eles queriam fazer um jogo em que você deve sair e explorar, para aprender e experimentar aquele sistema, nada mais: “a parte central da tese era a ideia de fazer um jogo onde a única razão para jogadores explorarem é para saciar a própria curiosidade”⁶ (NOCLIP, 2020, 1m40s, tradução nossa).

Então, toda a interação com o sistema solar do jogo é feita com base em decisões próprias, individuais. Ir para aquele planeta antes desse, visitar a lua ou cometas, ou simplesmente andar pela floresta de sequoias da área inicial. O narrar é feito com base em uma lógica sequencial, seriada, em que o jogador descobre coisas ao se aproximar delas, lê-las com seu tradutor digital ou ao interagir com objetos específicos. A narrativa é sequencial porque ela é necessariamente feita dentro de períodos de até 22 minutos, período máximo de tempo que antecede a *supernova* que forçosamente leva o jogador para a área inicial (o jogador pode morrer antes, caso por exemplo calcule mal o tamanho do salto de uma estação espacial para outra). Toda a informação aprendida é guardada em um quadro, um diário de bordo, e é possível revisitá-la, como estruturado pelo jogo, e através dele o jogador consegue verificar se explorou completamente uma área ou não e qual a conexão daquele descobrimento específico com o todo do jogo, em um estilo de narrativa seriada, como explicitado pelo *print screen* do diário de bordo abaixo:

⁶ “The core part of the thesis was the idea to make a game where the only reason for players to explore is to sort of satiate their own curiosity.”

Figura 1 - Diário de bordo de *Outer Wilds*.



Fonte: *Print screen* do Diário de Bordo em *Outer Wilds*.

Herman (2009) também adiciona a narrativa seriada ao defini-la da seguinte forma: “Os episódios individuais nas narrativas seriadas podem ser relativamente autônomos ou então completamente emaranhados na história maior do mundo narrativo que emerge de forma incremental, de um episódio para o outro.” (HERMAN, 2009, p. 193). Ou seja, cada “missão espacial” feita por um jogador pode ser considerada como um episódio: “uma sequência delimitada e internamente coerente de situações e eventos, que podem ser encadeados com outras destas unidades narrativas, para formar estruturas narrativas maiores.” (HERMAN, 2009, p.185).

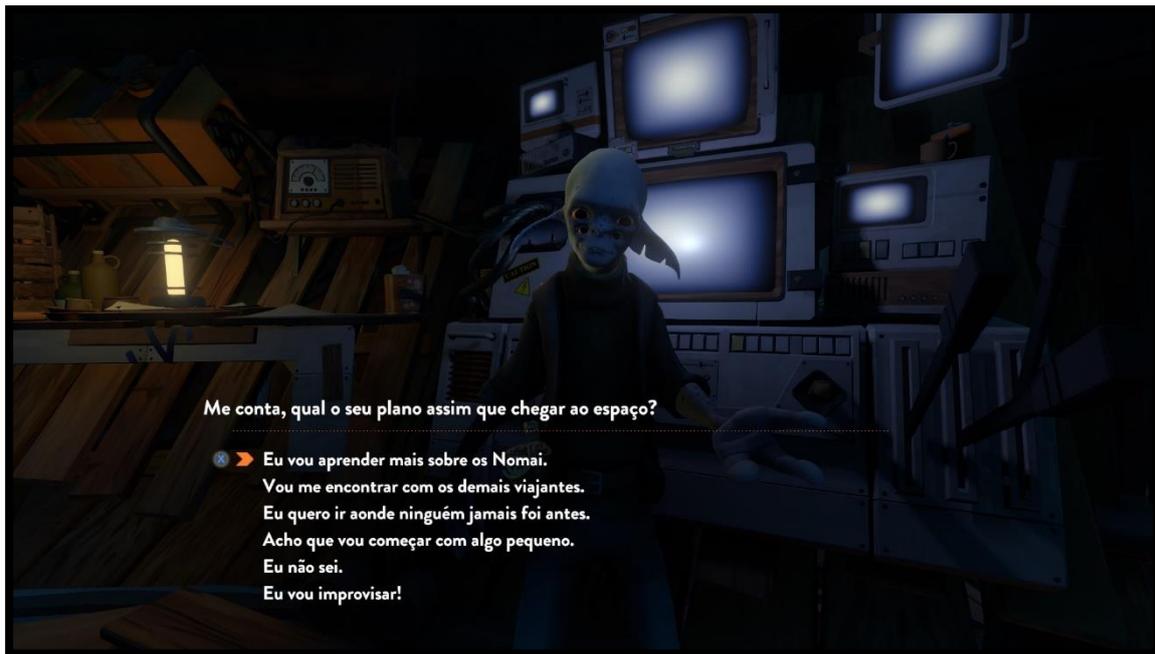
Considerando que *Outer Wilds* é um jogo de observação e aprendizado em um sistema que age apesar do jogador, dentro desse período sequencial de 22 minutos não se pode esperar que as áreas do jogo permaneçam as mesmas, elas interagem entre si, desenvolvem-se e seguem sua própria lógica; é trabalho do jogador estar presente dentro de uma área específica quando certo acontecimento que ele deseja testemunhar ocorrer, e não o contrário. Dessa forma, o conceito de narrativa emergente é muito importante, pois cada jogador escolherá como melhor deseja imergir, presenciar e viver este ecossistema vivo, emergindo com as próprias experiências que variam bastante, inclusive no intuito de dar diferentes finais narrativos ao jogo, ou seja, como se joga é como se vivencia esse sistema, inclusive como a experiência é encerrada. Por conseguinte, consideramos que nossos

storyworlds são produto de nossa interação pessoal com o mundo digital e assim uma importante ferramenta na análise de jogos.

Explorar, contemplar e aprender: *Ecoplaying Outer Wilds*

Outer Wilds é um jogo de sobrevivência, aventura e exploração espacial que surgiu como um projeto desenvolvido pelos estudantes Alex Beachum e Loan Verneau, durante o mestrado na Universidade do Sul da Califórnia. Ambos desenvolvedores e mentes criativas por trás do jogo estavam trabalhando em um projeto de jogo digital que utilizasse um formato de *design* que fosse diferente e inovador, atendendo a certas particularidades próprias, como pilotar uma nave espacial e conhecer novos planetas. Embora jogos digitais tenham uma enorme profusão de diferentes temas, estilos, formas, jogabilidade e gêneros, e mesmo ao utilizar lugares comuns de narrativas de ficção-científica, como as mencionadas naves, planetas alienígenas e até civilizações antigas e distantes, pode-se dizer que ambos desenvolvedores atingiram seu objetivo. E talvez isso tenha sido atingido por algo extremamente simples: a não apresentação de um objetivo evidente dentro do jogo. Indo distante o suficiente para perguntar ao jogador o que ele gostaria de fazer no sistema solar, como mostrado pelo *print screen* abaixo, ao se receber os códigos de lançamento de sua nave, o jogador é inquirido pela líder da comunidade Corneana: “qual o *seu* plano?”.

Figura 2 - Conversa com Corneana na estação espacial.



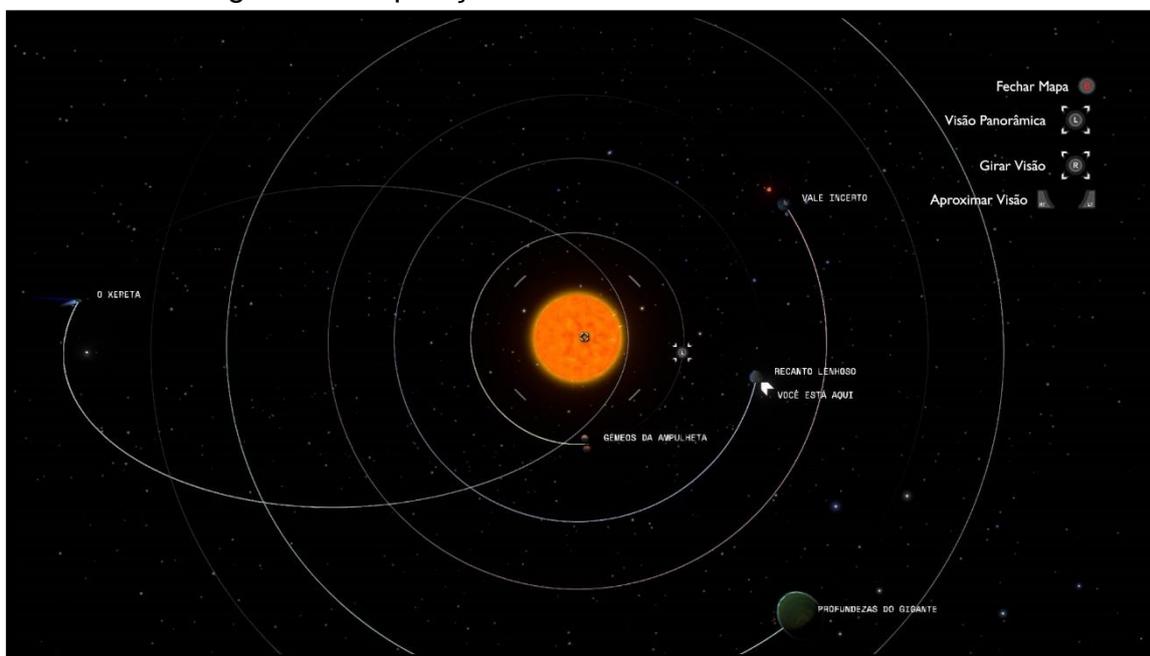
Fonte: *Print screen* do diálogo com Corneana em *Outer Wilds*

A não apresentação de um objetivo é importante para o design de *Outer Wilds*, dado que tal fato o conecta com o restante do jogo: sua narrativa se passa em um ambiente completamente livre para o jogador, composto por um sistema solar formado por um sol, seis planetas e um asteroide.

São eles, em ordem do mais perto ao mais longe do Sol: “Gêmeos” cálido e cinzento, ligados por uma coluna de areia; o Recanto Lenhoso, planeta e área inicial do jogo, povoado pela pequena sociedade exploradora que fazemos parte e é pontilhada por sequoias, pinheiros, morros e gêiseres, os quais, sob uma primeira visão, lembram a descrição de John Muir ao relatar seu primeiro verão em Sierra e seus passeios pelos morros de Yosemite, das cachoeiras e sequoias; a lua do Recanto, chamada pedra da Lia, a qual também possui sequoias; o planeta Vale Incerto, um dos lares de uma civilização antiga chamada de “Nomai”, há muito desaparecida, provavelmente um evento ligado ao buraco negro no centro deste planeta; o planeta Profundezas do Gigante, formado por tempestades, correntes marítimas, furacões e ilhas; o Abrolho Sombrio, algo que está entre um planeta e algo mais, onde as leis da física se aproximam mais da física quântica; o asteroide Xereta, que faz um movimento próprio ao redor do Sol; e por último, a Lua Quântica, algo que perpassa diversos planetas e segue leis físicas próprias, diferentes das quais estamos acostumados. Tudo isso povoado por bases espaciais, ruínas da antiga civilização,

com suas estruturas, corpos e escritos perdidos, outros exploradores, cavernas, árvores, animais selvagens, fogueiras, entre outros diversos elementos que compõem o jogo. O *print screen* abaixo demonstra a organização do sistema solar:

Figura 3 - Disposição do sistema solar de *Outer Wilds*.



Fonte: *Print screen* do sistema solar em *Outer Wilds*.

Ao percebermos a extensão dos ecossistemas apresentados pelo jogo, e como eles se organizam de uma forma “natural”, temos a evidente sensação de uma natureza cósmica, que, ao mesmo tempo que é digital, se apresenta como “selvagem”, inexplorada, perigosa. Alex Beachum chega a comentar que durante o *brainstorm* para nomear o jogo, a referência e impressão mais comum trazida pela equipe de desenvolvimento era a de uma “*cosmic wilderness*”, até finalmente chegarem a uma versão final entre *wilderness* e *outer space*, ou seja, *Outer Wilds* (NOCLIP, 2020, 45m27s). O conceito de *wilderness* também é muito importante para a ecocrítica.

De acordo com Greg Garrard (2006), *wilderness* advém ainda do anglo-saxão *wilddeoren*, e se refere às feras (*deoren*), as quais existiam e habitavam para além das cidades, campos e regiões cultivadas. Contudo, ainda como afirma Garrard, “à medida que as florestas recuaram na distância e as regiões incultas foram colonizadas, a palavra tenha atraído novas conotações”. (GARRARD, 2006, p. 89-90). Dessa forma, percebemos que a conotação que temos em *Outer Wilds* deriva justamente desse sentimento de uma natureza selvagem além dos limites da nossa

sociedade, uma natureza cósmica, não-domada, vivenciada por espécies inteligentes, e que habita os confins do nosso planeta e até do sistema solar.

Toda a *wilderness*, esse ambiente “selvagem”, deve ser explorado sequencialmente por etapas, uma vez que após 22 minutos o sol explodirá em uma *supernova*, levando com ele o jogador, sua nave e quaisquer outras interações com o ambiente que tenham acontecido durante a *gameplay*. Ainda, a narrativa e o funcionamento do jogo não são centrados na figura do jogador, ou seja, o sistema solar continua a funcionar, com todos seus elementos orbitando o sol. Se o jogador escolher sentar na fogueira da área inicial e assar *marshmallows* por todo o período de 22 minutos, o sol ainda explodirá e engolirá todo o sistema. É como se o mundo do jogo não se importasse com o jogador, que está ali só para observar e aprender. Portanto, há muito o que se ver e se explorar, estando a cargo do jogador escolher como melhor conhecer este sistema solar vivo e vibrante.

Tal fato é importante não somente por entrar em consonância com os ideais de Herman (2009) e Jenkins (2004) em relação a narrativas emergentes, nas quais jogadores trazem suas próprias concepções de mundo e sociedade para dentro do suporte narrativo, mas também porque se aproxima da concepção de *EcoPlay* predisposta por Abraham (2018) e Bianchi (2020).

Segundo Abraham (2018), um jogo realmente ecológico é difícil de imaginar. Isso acontece porque o gênero de sobrevivência e exploração, analisado pelo autor, normalmente está ligado a mecânicas de *crafting*, isto é, de instrumentalização do ambiente. Jogos como *Minecraft*, *The Forest*, *The Long Dark*, entre diversos outros títulos atualmente disponíveis fazem parte do gênero *survival-crafting* (sobrevivência e criação em tradução livre) e, portanto, mesmo que retratem relações naturais em um ambiente relativamente livre, usam a natureza como um suporte, um meio para um fim, no qual o jogador coleta recursos através de extração, caça, exploração de mão-de-obra e entre outras maneiras.

Em relação ao gênero *survival-crafting*, Abraham relata o seguinte:

Acho a presença de lógicas econômicas (capitalistas) em ambos: no primeiro (*survival*), os aspectos de “sobrevivência” da maioria desses jogos guiam os jogadores para a dinâmica da acumulação industrial e da vida sob o capitalismo, onde comer é um incômodo ou problema a ser administrado. No último (*crafting*), localizo uma reprodução específica do tropo do progresso tecnológico, associada a

representações das relações humano-ambientais que reproduzem narrativas de domínio sobre o mundo natural⁷ (ABRAHAM, 2018, tradução nossa, grifos nossos).

Ademais, de acordo com Abraham (2018), tais jogos pouco fazem em relação ao pensar sobre a materialidade de suas próprias produções, esquecendo completamente que também são jogados em dispositivos atrelados a uma lógica capitalista e desenvolvimentista.

Outer Wilds parece seguir o caminho contrário, pois suas mecânicas e funcionamento abdicam completamente da parte de *crafting* em seu universo. Por conseguinte, o jogo dá a liberdade de “fazer o que quiser”, dando todas as ferramentas e meios que o jogador precisará, não havendo inclusive a necessidade de comer ou beber compulsoriamente, ou de se desenvolver além do que sua própria civilização já evoluiu. Pode-se argumentar que, para explorar o espaço sideral, essa sociedade ainda precisou extrair e avançar, contudo esse não é nem de longe o foco de *Outer Wilds*, mesmo a área inicial parece se confluir em conjunto com a natureza e não apesar dela, dado que gêiseres, sequoias, cachoeiras e rios dispõem a área inicial do jogo, crescendo em conjunto com a sociedade ali presente no Recanto Lenhoso, tal como o *print screen* abaixo demonstra.

⁷ “I find the presence of (capitalist) economic logics in both: in the former, the “survival” aspects of most of these games guide players into dynamics of industrial accumulation and life under capitalism, like eating as a nuisance or problem to be managed. In the latter, I locate a specific reproduction of the trope of technological progress, coupled with representations of human-environmental relationships that reproduce narratives of mastery over the natural world.”

Figura 4 - Disposição da natureza no Recanto Lenhoso



Fonte: Print screen da área inicial em *Outer Wilds*.

Além disso, o jogador ainda pode comer, se quiser, em qualquer fogueira pode-se assar *marshmallows*, mas mesmo assim esse ato está mais ligado ao fato de explorar, contemplar, vivenciar e se conectar com aquela área do que com a necessidade de comer. O que mais se aproxima disso é que o jogador deve respirar e ter combustível para sua mochila. Entretanto, para completar seu oxigênio, basta se aproximar de qualquer árvore disposta pelo sistema solar e todo combustível necessário pode ser coletado na nave. Dessa forma, ter recursos não é sua preocupação durante a *gameplay*, afinal, tudo acabará quando o sol atingir massa crítica e explodir novamente.

Outer Wilds faz uso recorrente de uma retórica de *Ecoplay* ao se centrar sob um ponto de vista de exploração livre sem danos, em uma emergência narrativa própria, ou seja, que não é pré-estruturada ou pré-programada e que toma forma através da *gameplay* de cada jogador (JENKINS, 2004, p. 128). Prosseguindo, o *Ecoplay* acontece em um ambiente complexo e funcional, estando-se na posição de um explorador não-agressor e não-central ao funcionamento desse ambiente, isto é, sua *gameplay* remove completamente a necessidade de extrair do mundo e chega até a “esquecer” o próprio aspecto de sobrevivência do jogo; no fim das contas seu foco é aprender, tudo recomeçará novamente ao final do ciclo do sol.

Considerando que isso acontecerá com nosso próprio sol, dentro de alguns bilhões de anos, a narrativa emergente, ou o *storyworld*, que surge dessa interação faz um apelo ao jogador para que ele questione seu próprio lugar no universo, fazendo com que nos sintamos conscientes da nossa própria materialidade, toda vez que um ciclo narrativo se encerra em uma grande explosão que não podemos controlar. Torna-se importante ressaltar que, de uma perspectiva de um *design* de ambiente narrativo, *storyworlds*, como referenciados por Herman (2009), não são hermeticamente fechados, muito pelo contrário, eles se tornam especialmente efetivos quando agem de dentro do mundo de vida do leitor, espectador, ouvinte, participante, enfim, o interagente, para a obra e vice-versa. Partindo dessa lógica, o *Ecoplay* se faz intensamente presente.

Bianchi (2020) adiciona que jogar ecologicamente um jogo digital está necessariamente atrelado ao fato de que eles representam e caracterizam importantes relações que temos com nosso próprio mundo, além de representarem o próprio mundo em si, através de discurso e imagem (BIANCHI, 2020, p. 21). Dessa maneira, eles estão necessariamente atrelados a maneiras de ver e vivenciar o mundo real, tendo um importante papel na retórica desses jogos.

Ao considerarmos que em *Outer Wilds* é dada uma grande ênfase a experiência imersiva, visual e perceptiva desse ambiente, percebe-se que há tanto um *ecosee* quanto um *ecospeak* intrincados na retórica interna do jogo, visto que existe uma preocupação em como o jogador afeta o mundo e o percebe através das leituras das anotações deixadas pelos Nomai. E por mais que a exploração de mundos alienígenas pareça distante do nosso próprio universo, de alguma forma se conecta com o nosso próprio mundo, de maneiras extremamente evidentes:

Desde cedo, nós decidimos referenciar parques nacionais. O Recanto Lenhoso é uma combinação de Yellowstone e do Parque Nacional das Sequoias, e um pouco de Monte Rainer, porque na superfície se tem as árvores alpinas. O Vale Incerto, nós olhamos para a Groenlândia e Islândia, como o material de rocha basáltica, que na época não tinha outros jogos que fizessem isso [...]. As Profundezas do Gigante é provavelmente o menos baseado em um parque nacional. É meio que inspirado pelas falésias de Santa Cruz onde eu cresci⁸ (NOCLIP, 2019, 11m59s, tradução nossa).

⁸ "Early on, we decided to reference national parks. Timber Hearth is a combination of Yellowstone, and Sequoia National Park, and a little bit of Mount Rainer too, 'cause on the surface you have like the alpine trees. Brittle Hollow, we looked at Greenland and Iceland, like the basalt rock stuff, which at the time there was like, no games that did that [...]. Giant's Deep is probably the least based on a national park. It's sort of loosely inspired by Santa Cruz beach cliffs where I grew up."

Ao ouvirmos essa declaração do artista principal do jogo, Wesley Martin, ao comentar durante o documentário sobre o jogo, que cresceu entre sequoias e parques nacionais e isso diretamente o inspirou, pode ser extremamente difícil jogar *Outer Wilds* sem considerá-lo ecologicamente. O que, por sua vez, reconecta as descrições de John Muir, da grande exuberância da mata nativa da região da Califórnia, ao desenvolvimento de *Outer Wilds* novamente.

Do mesmo modo, outro ponto necessário para o *Ecoplay* é extrapolar de sua narrativa para os limites da vida do jogador, guiando ações através de uma retórica ecocrítica. Ao considerarmos que a lógica interna do jogo é sintetizada por exploração e interação não-nociva com o ambiente, incentivando inclusive ações em que se age mais como observador do que como um agente, tal ideal pode ser alcançado, principalmente ao levar em conta o desenvolvedor criativo do jogo, Alex Beachum: “A razão para explorar o espaço sideral é aprender sobre o mundo e obter conhecimento, não para conquistar planetas. Nossa versão ideal de exploração do espaço no mundo real, mais na veia de 2001, Apollo 13⁹.” (NOCLIP, 2020, 2m32s, tradução nossa). Portanto, *Outer Wilds* está na linha da reflexão de ideais sociais sobre o mundo, eles fazem parte da estrutura da sociedade e refletem em um suporte digital (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 75), e a linha narrativa se torna evidente, o mundo é para ser apreciado e não conquistado.

Por consequência, o *Ecoplay* se faz presente em *Outer Wilds*, em que há uma óbvia intenção de “natureza cósmica”, com artefatos visuais e discursivos que, mesmo alienígenas, remetem ao nosso próprio universo. Sendo assim, a percepção de mundo que evocamos através da narrativa emergente, através de nossos *storyworlds*, frequentemente costuma ser de um universo perigoso, mas ao mesmo tempo contemplativo e ciente de seus próprios fins, um sistema vivo, que vale a pena ser conhecido em sua totalidade e de diversas formas (vendo, lendo, ouvindo), vivenciado e experimentado até seu breve fim. E nossa narrativa evocada da experiência com esse mundo parece sempre se debruçar sobre um pensar ecológico.

Como posto por Herman (2009), a noção de *storyworld* tem como preocupação como as pessoas fazem ou criam sentidos através de textos e discursos. O teórico argumenta que: “Tal noção é projetada para explicar como intérpretes contam com

⁹ “The reason to explore the outer space is to learn about the world and to gain knowledge and not to conquer planets. Our ideal version of real-world space exploration more in the vein of 2001, Apollo 13.”

inferências desencadeadas por sugestões textuais para construir representações em uma situação geral ou mundo evocado” (HERMAN, 2009, p. 73).

Por fim, seja através da emergência narrativa ou construção ambiental do jogo, *Outer Wilds* é frequentemente atravessado por metáforas ecológicas, ambientais ou naturais, no qual desenvolver suas próprias narrativas e histórias significa apreciar um mundo natural, vibrante e complexo. Esta noção e maneira de se jogar, em que se criam seus próprios *storyworlds*, é tão importante para a noção de jogo—que, a depender de como se vivencia o jogo, como se descobrem as partes do universo e como o jogador junta os fatos e os conhece, chega-se a diferentes finais narrativos. E talvez o mais notório e mais relatado em fóruns do jogo ou em avaliações *on-line* é o fim narrativo em que o jogador compreende os ciclos do universo e testemunha a morte final do sistema solar, assim encerrando os ciclos de morte e vida, e estranhamente se tornando mais consciente da própria mortalidade.

Considerações finais

Outer Wilds possui um universo narrativo e de possibilidades de *gameplay* imensos e o mesmo pode-se dizer das perspectivas de análise do jogo. Mesmo em relação ao *Ecoplay*, a pesquisa feita neste artigo não encerra todos os prismas e caminhos possíveis que podem ser elaborados em uma análise. Nós meramente tocamos a superfície deste universo, pois, embora tenhamos nos centrado em analisar imagens da área inicial ou explorar como o jogador se insere narrativamente dentro desse universo, o percebe e como o jogo objetivamente possui representações naturais, este ainda possui muito material a ser observado e investigado, tais como personagens inseridos em cada um dos mundos, cada um com seu arco narrativo, conceito de *wilderness*, uso de música como comunicação, planetas e seus ecossistemas que podem ser explorados e analisados individualmente, presença de grandes animais predadores, o fim entrópico do universo, arqueologia de civilizações extintas, diversos finais narrativos diferentes, representações de minérios e até de artefatos quânticos que exigem que vejamos o mundo sob várias perspectivas simultâneas. Enfim, o universo é muito vasto para ser concebido de uma única forma. E como Thabet (2015) afirma: “Jogos são mundos ficcionais onde jogadores podem virtualmente viver histórias e tomar parte na narrativa, o que por si só seria um bom

motivo para teóricos de narrativa se engajarem com a emergente realidade da ficção jogável.”¹⁰ (THABET, 2015, p. 3, tradução nossa).

Entendemos que, apesar de o jogador não se sentir central para a trama do jogo, que se desenvolve apesar do jogador, ele ainda tem um papel importante ao navegar por esses sistemas, como um observar que percebe o universo em movimento. É extremamente difícil que mídias como os jogos, pensados, construídos e movidos por seres humanos, se distanciem de seu antropocentrismo em direção ao um ecocentrismo, ou até de uma ecologia profunda; contudo, também entendemos que o *Ecoplay* fornece e demonstra importantes relações que temos com o nosso ambiente, como o vemos, sentimos, capturamos e vivenciamos. Como explicitado por Bianchi (2018), *gameplay* pode ser um local rico para estudar o pensamento ecológico contemporâneo e os esforços de conservação. Em vez de proteger os jogadores, jogar ecologicamente pode nos encorajar a praticar a crítica e a consciência ecológicas.

Bianchi (2018) ainda adiciona que o *Ecoplay* possibilita perceber uma mudança no *design* de jogos, desfocando de ações unicamente pautadas no agente humano, isto é, no jogador, para jogos que possuem uma consciência ecológica crescente, que percebem e representam jogadores dentro de um sistema maior, um ecossistema que junta plantas, animais e máquinas. Lembramos que os jogos são responsáveis por histórias com ressonância dramática e densidade humana, histórias que significam algo (MURRAY, 2003, p. 64). E essas histórias significam, movem-se e criam relações entre universos, ecossistemas, personagens e jogadores.

Referências

ABRAHAM, Benjamin. *What is an Ecological Game? Examining Gaming's Ecological Dynamics and Metaphors through the Survival-Crafting Genre*, 2018. Disponível em: <http://tracejournal.net/trace-issues/issue2/01-Abraham.html>. Acesso em: 28 jul. 2020.

BARRY, Peter. “*Ecocriticism*”, in *Beginning Theory: An Introduction to Literary and Cultural Theory*. 3. ed. Manchester: Manchester UP, 2009.

BIANCHI, Melissa. *Issue 2: Ecoplay, Digital Games, and Environmental Rhetoric*, 2018. Disponível em: <http://tracejournal.net/trace-issues/issue2/issue2.html#introduction>. Acesso em: 18 jun. 2020.

¹⁰ “Video games are the fictional worlds where players can virtually live stories and assume a role in their narration, which is a good reason for the narrative and criticism theorists to engage with the emergent reality of playable fiction.”

- BIANCHI, Melissa. *Ecoplay: the rhetorics of games about nature*. In: DOBRIN, Sidney I. e MOREY, Sean (Org). *Mediating Nature, The Role of Technology in Ecological Literacy*. Routledge 52 Vanderbilt Avenue, New York, 2020, p. 15-30.
- CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- GARRARD, Greg. *Ecocrítica*. Tradução de Vera Ribeiro. Brasília: UnB, 2006.
- HERMAN, David. *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell: Oxford, 2009.
- HERMAN, David. “*Storyworlds*”. 2016. Disponível em: <https://compendium.kosawese.net/term/storyworld/>. Acesso em: 15 jul. 2020.
- JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.). *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT, 2004.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- MOBIUS DIGITAL. *Outer Wilds*. 2019.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, UNESP, 2003.
- MUIR, John. “*Meu primeiro verão na Sierra*”. Tradução Denise Kasburg, 2017.
- NOCLIP. *The Making of Outer Wilds – Documentary*, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LbY0mBXKKT0>. Acesso em: 17 jul. 2020.
- SICART, Miguel. *Against Procedurality*. *Game Studies*, 2011. Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em: 12 jul. 2020.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004. *Rules of Play – Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- THABET, Tamer. *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*, Palgrave Macmillian UK, 2015.

Recebido em: 11/09/2020
Aprovado em: 27/11/2020