

É possível jogar *ECOCRITICAMENTE* NO BRASIL?

IS IT POSSIBLE TO PLAY *ECOCRITICALLY* IN BRAZIL?

Bryan Dall Pozzo¹

Resumo: Hoje sabemos ser premente a necessidade de pensarmos sobre os jogos digitais dentro de uma perspectiva brasileira, partindo do Sul Global, por intermédio da Ecocrítica. Isso se dá devido ao fato de que a Ecocrítica para jogos digitais, ou Ecoplay, como posta por Melissa Bianchi (2018; 2020), assimila-se e muito à sua contraparte literária, ou seja, parte quase que exclusivamente de pesquisadores anglófonos. Embora muito da Ecocrítica já tenha se libertado de suas raízes do Norte, voltando-se para perspectivas decoloniais e ecofeministas, pouco se vê dessa realidade nos jogos digitais. Desse modo, argumento que é de extrema necessidade pensarmos e analisarmos jogos, sejam eles produzidos ou consumidos no Brasil. Bem como suas formas de engajamento, narrativas, mecânicas, regras, contextos de produção e venda. Especialmente dado que hoje somos um dos maiores mercados consumidores e, ainda que não tenhamos nenhuma publicadora AAA (*triple A*, como são chamadas as grandes companhias bilionárias de jogos) no país, existem diversos estúdios *indies* e há muito a se ganhar através do Ecoplay. Dessa forma, podemos procurar dar voz à natureza e ao mundo exterior da narrativa, frequentemente silenciados, imaginar maneiras de descentralizar o jogador de sua perspectiva antropocêntrica, pensar diferentes formas de jogar, de produzir material e de consumir, o que inclui demais elementos que circundam os jogos e seus processos de consumo e manufatura.

Palavras chave: jogos digitais; Ecocrítica; Brasil.

Abstract: Today we know that there is an urgent need to think about digital games from a Brazilian perspective, in the context of the Global South, through Ecocriticism. This is due to the fact that Ecocriticism for digital games, or Ecoplay, as put by Melissa Bianchi (2018; 2020), assimilates a lot with its literary counterpart, that is, it comes almost exclusively from Anglophone researchers. Although much of Ecocriticism has already freed itself from its Northern roots, turning to decolonial and ecofeminist perspectives, little is seen of this reality in digital games. Thus, I argue that it is extremely necessary to think and

¹ Doutorando em Literatura e Outras Linguagens no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Paraná (PPGL/UFPR): <bryan_dallpozzo@hotmail.com>.

analyze games, whether they are produced or consumed in Brazil. As well as their forms of engagement, narratives, mechanics, rules, production and sales contexts. Especially considering that today we are one of the biggest consumer markets and, even though we do not have any AAA publishers (triple A as the billion-dollar gaming companies are called) in the country, there are several indie studios and there is a lot to be gained through Ecoplay. In this way, we can aim at giving a voice to nature and the external world of the narrative, which are often silenced, to imagine ways to decentralize the player from his anthropocentric perspective, to think about different ways of playing, and about all material production and consumption, such as energy expenditure, as well as other elements that surround gaming and its consumption and manufacturing processes.

Keywords: Digital Games; Ecocriticism; Brazil.

INTRODUÇÃO

A Ecocrítica é hoje um campo fértil para a análise literária, oferecendo-nos novas perspectivas para redefinir a literatura, suas formas e gêneros. Ela nos permite observar e analisar narrativas que deslocam os seres humanos de sua perspectiva antropocêntrica ou dão voz a seres e elementos naturais normalmente silenciados ou completamente apagados. Para nós, é importante perceber que o mesmo pode ser feito com outros artefatos culturais – como os jogos digitais.

A variante que trata das narrativas digitais, aqui chamada de Ecoplay, embora muito mais jovem que sua contraparte literária, possui em essência a mesma premissa: rever quais são as formas pelas quais o meio ambiente é retratado – e tratado –, como utiliza a presença de seres não-humanos, de que maneira tenta capturar a atenção de quem joga, como dá voz à natureza e como desloca o jogador do seu lugar de hegemonia, contestando-o, ou seja, revê a posição do jogador como sendo aquele que controla a narrativa ou a sequência de fatos e seu desenrolar. Sendo assim, para Melissa Bianchi (2020), o Ecoplay desafia a Ecocrítica a refletir tanto através dos problemas que podem surgir ao se criar uma estrutura como os jogos, quanto das perspectivas do jogar dentro de uma configuração ecocrítica.

Tal levantamento chega num momento de proeminência dos jogos, que não é de hoje. Nos últimos anos, vimos a escalada da mídia como uma plataforma de interação social, de compras e vendas, ressignificações pessoais, coletivas e culturais, de conflitos e resoluções. De acordo com Miguel Sicart (2011, [s.p.]):

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.²

Contudo, neste artigo, não procuraremos uma causa para tamanho sucesso como produto cultural, nós procuraremos analisar ecocriticamente os impactos que tal sucesso possui no presente, mesmo porque considero que analisar o êxito dos jogos somente por seu valor financeiro de mercado é um erro que deve ser evitado.

Nos últimos anos, muitos dos trabalhos acadêmicos feitos sobre os jogos digitais utilizam as somas financeiras em constante expansão da indústria como medida de seu sucesso. Esse ponto e a sua comparação com os demais participantes do setor do entretenimento, como a música e o cinema, podem ser úteis para dar ao público um quadro geral do tamanho da indústria ao público, no entanto, ao medirmos o sucesso da produção dos jogos quase que exclusivamente por quanto dinheiro é gasto e/ou ganho, acabamos por colaborar para a visão quase que exclusivamente mercadológica que persiste hoje acerca dos jogos digitais. O que, por fim, também tem entre suas consequências ofuscar a importância do artefato cultural em que se transformaram os jogos, tão variados em suas formas de engajamento, narrativas, mecânicas, regras e formas de consumo.

Obviamente, a financeirização dos jogos é de extrema importância e deve ser estudada, dado que existem hoje imprescindíveis discussões de como os jogos estão sendo vendidos e como a forma das vendas acaba por afetar o consumo das pessoas e, portanto, o meio ambiente, especialmente no Brasil, onde se consomem muitos jogos, mas não há nenhuma discussão sobre o impacto disso em nossas vidas e nossos ecossistemas. Entretanto, insisto, medir o sucesso dos jogos exclusivamente pelas cifras é fechar os olhos para o que pode ser feito e olhar somente para o que já foi feito. Usar a mesma régua dos acionistas que destroem franquias e empresas, causam demissões em massa e não se importam em monetizar cada aspecto dos jogos, desde cosméticos até a simples alteração de nome, é entrar em campo rendido, para somente legitimar práticas abusivas contra funcionários, consumidores e, claro, contra o meio ambiente.

² “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.” As traduções de citações de textos em língua estrangeira são de minha responsabilidade.

Ainda com o intuito de refletir sobre o que pode ser feito, procuramos analisar dois jogos no estilo *survival*. O primeiro é *Minecraft* (2011), que advém do Norte global e é um dos mais conhecidos títulos da última década, surgido como um jogo *indie*,³ e que hoje é propriedade da Microsoft. O segundo é *Animalia Survival* (2021), um título brasileiro, lançado no fim de 2021, mas ainda em desenvolvimento.

O gênero *survival* foi escolhido, porque é um dos que melhor ambienta o jogador em um mundo “livre”, devendo sobreviver (comer, beber, dormir) no ambiente utilizando mecânicas e recursos dados ao jogador. Nesse sentido, buscamos fazer o que o ecofeminismo e os estudos decoloniais fazem há algum tempo, ou seja, dar voz à nossa localidade e aos nossos (eco[s])sistemas, ao mesmo tempo que se busca proporcionar mudanças de perspectiva dentro dos jogos, uma vez que o *Ecoplay* possibilita explorar as representações internas dos jogos e seus funcionamentos, ou seja, o “play”, em relação às concepções de sua contraparte “eco”, dessa forma, aplicando um pensamento ecológico a esses universos lúdicos.

Portanto, a *Ecocrítica* voltada aos jogos digitais é uma forma unificada de ver, ler, jogar, interpretar e analisar, que nos propõe explorar jogos como catalisadores de discursos ambientais e, ao mesmo tempo, considera criticamente a retórica e a narrativa das ecologias digitais presentes nos jogos, atentando-se a como estes representam, veem e utilizam a natureza em suas lógicas e sistemas internos. Por conseguinte, *Ecoplay* atua como uma ferramenta que permite denunciar ou revisitar relações que possuímos com o mundo e seus ecossistemas, através da qual podemos conceber novos caminhos para repensarmos nossa relação com a natureza.

(ECO)PLAYING MINECRAFT

Minecraft é um dos títulos de jogos mais famosos da atualidade. Não só é o jogo que alavancou a subida de popularidade de plataformas como o YouTube, como também que difundiu o formato de jogo conhecido como *survival-crafting*, em que o jogador deve sobreviver em um ambiente hostil e utilizar os recursos encontrados no ambiente de jogo, seja por

³ Jogos tidos como *indie* são criações independentes, de pequenos estúdios ou pessoas, que geralmente desenvolvem seus jogos com poucos recursos.

derrubar árvores, encontrar minérios, matar ou arrebanhar animais e entrar em combate com inimigos hostis, como zumbis e esqueletos.

Embora o gênero *survival* não seja novo, possuindo títulos já nos anos 1980, como *Heart of Africa* (1985), e alguns famosos no começo dos anos 2000, como *Stranded* (2003), *Minecraft* foi responsável por sua ascensão popular, e os motivos apontados para isso são vários: o jogo possui gráficos simples e pixelados, é capaz de rodar em diferentes computadores, ampliando o possível público, e é ambientado em um mundo aberto, o que provê muita liberdade de criação e de formas de jogar, podendo-se jogar com amigos e fazer modificações no jogo, entre outras possibilidades.

Portanto, boa parte da experiência do jogar é orgânica, emergente do próprio jogador, ou seja, deriva da interação do jogador com a estrutura de jogo, o que por fim também abarcar o modo como o jogador vê e pensa o mundo. De acordo com Herman (2009), narrativas emergentes são mais do que apenas sequências de eventos, elas são locais em que o espectador ou participante se posiciona e se implica afetivamente; e, por meio deste campo associativo que se forma entre o real e o ficcional, dá-se a criação do que o autor chama de *storyworld*, as quais seriam:

Representações globais que permitem seus interpretes utilizarem 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 que são recontados – incluindo quem fez, o que e com quem, quando, onde, por que e de que maneira. Reciprocamente, artefatos narrativos (textos, filmes etc.) provêm formas para criação e modificação dos *storyworlds* mentalmente configurados (HERMAN, 2009, pp. 106-107).⁴

Dessa forma o jogador pode focar em aspectos diferentes do jogo, como construir, explorar ou criar, sendo também muito amigável ao público mais jovem, em especial às crianças, dado o ambiente cartunesco desse tipo de game que, mesmo quando protagoniza formas de combate, isso ocorre livre de sangue e mutilações.

Dessa forma, o jogo parece um grande ambiente de experimentação e criatividade, e pode ser encarado dessa forma em uma abordagem não ecocrítica, mas, ao destrincharmos seu formato, suas mecânicas

⁴ “Storyworlds are global mental representations enabling interpreters to frame inferences about the situations, characters, and occurrences either explicitly mentioned in or implied by a narrative text or discourse. As such, storyworlds are mental models of the situations and events being recounted [...] Reciprocally, narrative artifacts (texts, films, etc.) provide blueprints for the creation and modification of such mentally configured storyworlds.”

e narrativas emergentes, percebemos como esses jogos, em essência, possuem um caráter antropocêntrico que reafirma bases capitalistas tecnocráticas:

[...] 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, [s.p.]).⁵

Para entendermos como isso ocorre, devemos olhar para o funcionamento das mecânicas de jogo e como elas afetam o desenvolvimento do jogador no decorrer de sua narrativa emergente. As mecânicas de jogo são, em essência, o que dá forma e permite ao jogador *performar* determinadas ações, ou seja, para que seja possível coletar recursos como madeira em *Minecraft*, é necessário que tal ação esteja programada no código do jogo. Como posto por Gordon Calleja (2011, p. 121): “Até a forma mais livre de atividade em um ambiente virtual está submetida ao código que a habilita”.⁶

Portanto, a forma de livre interatividade, como alguns jogos são encarados, não é necessariamente verdade, da mesma forma que ao jogar banco imobiliário não se pode andar por fora do tabuleiro. Para Abraham (2018), existem restrições de forma, e estas, em especial nos jogos do gênero *survival-crafting*, estão intimamente ligadas a noções antropocêntricas e capitalistas, o que reflete diretamente no modo como as empresas de jogos os veem e programam seus mundos. Assim há um senso de correspondência, tanto estética quanto epistemológica, em relação a um objeto ou comportamento que encontramos, ou, talvez mais importante, esperamos existir ou pertencer ao próprio mundo do

⁵ “[...] 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”.

⁶ “Even the most free-form activity in a virtual environment is constrained by the code which enables it.”

jogo. Ademais, mesmo que *Minecraft* tenha surgido de um pequeno estúdio, representado por uma única pessoa (Mojang) em seu começo, hoje, após uma compra de cifras astronômicas (2.5 bilhões de dólares), o título pertence à gigante Microsoft, que pouco fez além de ampliar alguns aspectos relacionados às mecânicas nativas do jogo, ou seja, adicionar novos recursos e animais que podem ser explorados pelo jogador para atingir seus objetivos.

Isso acontece não só pelas mecânicas de exploração de recursos, mas também pelas de manufatura e de sobrevivência, como a necessidade de comer. Por exemplo, as mecânicas de fabricar ferramentas estão atreladas a uma representação do avanço tecnológico humano, acumulação de riqueza e tecnologia. Dessa forma precisa-se de ferramentas de madeira para fazer as de pedra, de pedra para fazer as de ferro e assim por diante. Existem, portanto, níveis de avanço, com crescente complexidade e utilidade que se configuram sob uma alçada de pantomima capitalista:

[...] a dinâmica de *crafting* aproximava-se das ideias econômicas, replicando noções capitalistas de retorno sobre o investimento e taxas crescentes de acumulação de riqueza (ainda que de maneira bastante simplificada e caricatural). Sob o capitalismo, costuma-se dizer que “é preciso dinheiro para ganhar dinheiro”, e na elaboração de sobrevivência podemos dizer que a fórmula é ligeiramente alterada para refletir a gama de recursos além do dinheiro: é preciso coisas para fazer coisas (ABRAHAM, 2018, [s.p.]).⁷

As mecânicas de *survival*, como a necessidade de comer, também parecem replicar essas lógicas, pois as necessidades de procurar comida, cozinhar e armazenar incentivam certas decisões dos jogadores, que precisam performar essas ações para que seus personagens simplesmente não morram ou caiam de fome ou exaustão. Além de instrumentalizar a relação do corpo com comida e água, essa dinâmica comum de criação de sobrevivência frequentemente orienta os jogadores para o armazenamento e acumulação, reintroduzindo uma dimensão econômica.

Apesar de tal mecânica tentar introduzir uma representação próxima do sistema alimentar do “mundo real”, como degradação e entropia, seria ingenuidade pensar que nos envolvemos com tais dinâmicas sem nossas

⁷ “[...] crafting dynamics hew closely to economic ideas, replicating capitalist notions of return on investment and increasing rates of wealth accumulation (if in rather simplified, cartoonish ways). Under capitalism it is often said that it ‘takes money to make money,’ and in survival-crafting we might say that formula is slightly altered to reflect the range of resources beyond simply money: it takes stuff to make stuff”.

próprias predileções e preconceitos. Isto é, diante de problemas do “mundo real”, nossas soluções, e as dos desenvolvedores, inevitavelmente refletem o que a economia capitalista gerou para esses mesmos problemas, uma vez que a dinâmica se desenrola na segunda característica principal dos jogos de *survival-crafting*: criação e acumulação de recursos.

Por conseguinte, fica muito difícil imaginar que *Minecraft* se encaixa no que Bianchi chama de Ecoplay, dado que sua forma de jogar e as interações resultantes ficam muito longe de questionar a visão estritamente antropocêntrica do jogador, colocado em lugar de hegemonia, em contraponto com a natureza, que é silenciada e relegada à sua posição de recursos aproveitáveis. Para que o jogo se aproxime do Ecoplay, mudanças em suas mecânicas são necessárias, como sugerido por Alenda Chang: “os designers de jogos ainda precisam desenvolver regras mais sofisticadas para interação entre jogadores e ambientes de jogo” (CHANG, 2011, p. 60).⁸ Na modificação das regras, ainda de acordo com Chang (2011), devem-se levar em consideração formas de nos aproximar do ambiente, não o relegando a mera paisagem de recursos, e daqueles que lá habitam, criando um senso de coabitação com outras criaturas e seres. A autora exemplifica essas ações em seu artigo “Back to the Virtual Farm”:

Precisamos de ambientes de jogo que respondam à ação humana e ainda pareçam possuir vida independente das ações do jogador: isso constituiria um descentramento radical, mas construtivo, bem como um chamado para questionar ativamente o lugar das pessoas nos ambientes naturais, tanto reais quanto virtuais (CHANG, p. 15, 2012).⁹

Desse modo, de acordo com Bianchi (2018), ao analisarmos o jogo ecocriticamente, ou seja, através do olhar do Ecoplay, percebemos que *Minecraft* e o gênero *survival-crafting* como um todo ainda têm um longo caminho a percorrer para chegar próximo da concepção de um jogo ecológico, uma vez que são arquitetados dentro de sistemas complexos de plantas, minerais, animais, energia e tecnologia, todos interligados em uma lógica interna.

⁸ “[...] game designers have yet to develop more sophisticated rules for interaction between players and game environments”.

⁹ “We need game environments that respond to human agency and yet seem to possess life independent of player actions: this would constitute a radical but constructive decentering, as well as a call to wonder actively at the place of people within natural environments, both real and virtual.”

Contudo, uma série de formas de pensar ecologicamente (ou ao menos tentar fazê-lo) dentro de *Minecraft* surgem com frequência vindas da própria comunidade de jogadores, que liga formas nativas de jogar ou cria seus próprios *mods* (forma de referenciar modificações feitas no código do jogo pelos jogadores) de modo que não se causem tantos danos a seu ambiente natural ou que se conectem os acontecimentos do jogo ao “mundo real”. Exemplos são: o desafio de jogar sendo completamente vegano, ignorando a possibilidade de comer carne e matar animais e *mods* como *Resourcefull*, do artista visual Kent Sheely (2014), que troca as texturas dos recursos e materiais construídos no jogo para as *logos* das corporações que os consomem e utilizam esses materiais em seus produtos, criando uma miríade de marcas no mundo do jogador.

Por fim, devemos imaginar como seria fazer um jogo de *survival-crafting* no Brasil e para brasileiros, claro, mundos mágicos também são sempre uma possibilidade. Mas devemos atentar para como seria possível representar realidades do Sul Global em tais jogos, em que seja possível observar, representar ou participar das lutas e forças que conhecemos. Isso poderia ser um excelente passo na direção de descentralizar o mercado de jogos para além das grandes desenvolvedoras e de suas fórmulas anuais prontas, trazendo os jogos para mais perto de um usuário que se encontra no Sul ou em países tidos como periféricos. Isso pode nos trazer para mais perto de nossas referências, lutas e história.

(ECO)PLAYING ANIMALIA SURVIVAL

A indústria brasileira de jogos, apesar de não possuir estúdios gargantuescos de receitas bilionárias, como são os AAA, caminha a passos francos. Na América Latina e, em nosso caso, no Brasil, é possível encontrar diversos pequenos estúdios que possuem sua parcela de publicação de jogos e de público, inclusive alguns premiados, como é o caso de Celeste (2018), jogo brasileiro dos gêneros ação e plataforma, do estúdio Extremely OK Games, que ganhou o título de melhor jogo *indie* de 2018.

Nesse sentido, analisamos *Animalia Survival* (2021), do estúdio *High Brazil Studio*, também um jogo *indie*, e que atualmente ainda se encontra em fase de desenvolvimento. Na sinopse de sua página na *Steam*, lê-se:

Viva na pele do seu animal africano favorito, seja carnívoro ou herbívoro, predador ou presa. Neste ecossistema *multiplayer*, aberto e realista, você pode ser desde um majestoso Leão, um grande Elefante, ou até mesmo uma rápida

Gazela, mas lembre-se que a lei da savana é sobreviver a qualquer custo! (HIGH BRAZIL STUDIO, 2021, [s.p.]).

Embora possa parecer estranho lançar um jogo não finalizado em uma plataforma oficial de vendas como a *Steam*, essa é uma prática muito comum, em especial para jogos *indies* e também do gênero *survival*. Isso acontece pela própria natureza diversa e aleatória dos jogos, em que é impossível prever todas as ações dos jogadores, sendo necessária a implementação de correções de possíveis erros, além da criação de novo conteúdo, mas é seguro dizer hoje que jogos que mantêm servidores *on-line* para usuários jogarem juntos, nunca estão de fato terminados.

Nesse caso, muito está atrelado ao interesse dos desenvolvedores de criarem um ambiente que seja próximo da savana africana, em que se pode *jogar* com diferentes tipos de animais, além da clara intenção de imitar os biomas da savana ao mesmo tempo em que se fazem referências *pop*; por exemplo, no ambiente dos leões, é possível encontrar a “A pedra do leão”, numa clara referência ao filme de 1994, *O Rei Leão*. Assim, implementações de animais são constantes, desde os pequenos como gazelas, até os enormes como elefantes, ou voadores como aves de rapina, além das correções nas áreas e seus biomas, tentando trazê-los para o mais próximo possível dos ambientes que os animais vivenciam na realidade.

Embora não se passe no Brasil, rapidamente podemos perceber que esse jogo tem muito a oferecer, ecocriticamente falando. O primeiro ponto é: ao contrário de *Minecraft*, *Animalia Survival* faz uso de um recurso muito interessante, jogar na pele de um animal e viver a sua vida, implementação que, embora menos sofisticada, pode dar origem a reflexões sobre antropocentrismo e antropomorfismo. Isto é, o jogo traz uma série de ações que imitam o “funcionamento” desses animais na savana. Como posto por Stefano Gualeni (2011, p. 5), em seu artigo “What is it Like to Be a (Digital) Bat?”:

O ponto crucial nessa compreensão da relevância metafísica do conteúdo de mídia digital interativa é que ele leva os humanos a aplicarem seus equipamentos cognitivos e perceptivos, bem como sua subjetividade, a um contexto que não poderia ser encontrado em sua vida cotidiana.¹⁰

¹⁰ “The crucial point in this understanding of the metaphysical relevance of interactive digital media content is that it prompts humans to apply their cognitive and perceptual equipment as well as their subjectivity to a context that could not be encountered in their ordinary life.”

Assim, se você for um carnívoro, deve caçar; um herbívoro, pastar; deve-se encontrar e beber água (os poços de água diminuem e até desaparecem); podem-se lançar feromônios no ar e encontrar parceiros(as) para acasalar; deve-se descansar; interagir com outros animais, seja para lutar pela vida ou simplesmente afastá-los com sons ou gestos (pode-se grunhir, pisotear, menear a cabeça, dependendo do animal de escolha); além de haver *status* com números que auxiliam o jogador a entender mais sobre os animais: peso, altura, comprimento, velocidade máxima, tipo de dieta, média de tempo de vida, região africana que habitam. E mais, tais *status* são importantes porque são implicados diretamente na *gameplay*: pode-se farejar ou procurar por rastros, tanto para caçar quanto se livrar de encontrar caçadores; os animais devem se sentir confortáveis; os animais envelhecem e morrem, deixando carcaças para trás, que apodrecem.

Ao analisarmos jogos, é importante entender que o ato de jogar é a junção de dispositivos tecnológicos com o jogador, dispositivos estes que dão ao usuário a possibilidade de interagir com diferentes elementos através de suas próprias representações sociais, políticas e ideológicas. Desse modo, Bianchi (2018) considera que o jogar pode significar uma abertura a formas alternativas de coexistência e a dissolução de barreiras entre agentes humanos e não-humanos, através da percepção e uso de movimentos e ações feitos por estruturas “não-humanas”.

Jogar através de avatares não-humanos é uma excelente maneira de aproximar os jogadores a modos e estilos de vida que não conhecem ou aos quais não estão acostumados, o que é particularmente poderoso dentro de uma perspectiva de Ecoplay. Isso se dá porque, ao dificultar as disposições antroponormativas dos jogos, ou seja, a comum convenção de que jogos são jogados por humanos e, por isso, devem ter convenções comuns ao entendimento humano em relação à jogabilidade. Assim, colocá-los dentro de uma perspectiva não-humana, de acordo com Bianchi (2017, p. 138), “desafia o jogador a (re)pensar seu entendimento tanto da experiência humana quanto da não-humana”.¹¹ Portanto, ao interagirmos com o mundo de modo diferente, através de uma “forma animal”, podemos entender melhor como aquele ente vive, seus desafios, seu ciclo de vida e como ela se encaixa num contexto maior. Para Alexander Lehner (2017), essa interação não precisa ser necessariamente uma cópia do real, pode ser, por exemplo, o uso de controles não padronizados, que

¹¹ “[...] (re)think their understanding of both human and nonhuman animal experience”.

“emancipam” o jogador das convenções usuais dos jogos, o colaborando de modo a criar um espaço dentro da ludicidade para reflexão sobre nosso papel, como humanos. Além disso, é claro o intuito dos desenvolvedores de *Animalia Survival* de encontrar algo que seja próximo a isso, há um claro esforço para entender os animais que habitam a savana e traduzir esse entendimento em uma forma de jogo que propicie ao jogador algo que se aproxime disso.

Para termos uma ideia de como um jogo com mecânicas e regras com um claro enfoque na perspectiva de animais afeta a *performance* no jogo e sensibiliza os jogadores, podemos traçar um paralelo com *Red Dead Redemption 2* (RDR2), que se passa no faroeste norte-americano, em 1899. Jogo este que é uma representação ficcional do Oeste, Meio-Oeste e Sul dos Estados Unidos, sendo famoso pela minúcia que pôs na representação desses ambientes, e em sua fauna e flora.

No jogo, o usuário encarna um fora da lei que, entre diversas ações, pode caçar, coletar e reconhecer animais. Segundo estudo feito por Edward J. Crowley, Matthew J. Silk e Sarah L. Crowley, em seu artigo “The Educational Value of Virtual Ecologies in *Red Dead Redemption 2*” (2021), quem foi exposto ao jogo por bastante tempo, sendo residente ou não nos Estados Unidos, tornou-se capaz de identificar espécies nativas dessas regiões muito mais facilmente, mesmo este não sendo um jogo projetado como educacional:

Este efeito é mais evidente entre aqueles que jogaram mais recentemente, passaram mais tempo jogando e jogaram no papel de Naturalista na versão *on-line*. Nossas descobertas qualitativas, embora não estatisticamente generalizáveis da mesma forma que os resultados quantitativos, fornecem informações sobre as experiências dos jogadores no jogo e sugerem que, além das simples habilidades de identificação visual, a ecologia virtual do RDR2 também ensinou indiretamente aos jogadores sobre sons de animais, comportamentos e habitats (CROWLEY; CROWLEY; SILK, 2021, [s.p.]).¹²

Red Dead Redemption 2 também possui uma versão *on-line*, que se pode jogar com vários jogadores e que traz algumas mudanças em relação à versão original como funções que se pode desempenhar, sendo uma

¹² “This effect is most evident among those who have played more recently, spent more time playing and played in the Naturalist role online. Our qualitative findings, though not statistically generalisable in the same way as the quantitative results, provide insights into players’ experiences of the game, and suggest that beyond simple visual identification skills, the virtual ecology of RDR2 has also indirectly taught players about animal sounds, behaviours and habitats.”

delas a de Naturalista. Neste papel, o jogador é encorajado a interagir de forma não violenta com a natureza, através de fotografia, rastreamento, coleta de amostras e proteção contra caçadores, sendo recompensado por estudar e proteger a vida selvagem. De acordo com os autores,

Desempenhar o papel de Naturalista se associou a ser capaz de identificar corretamente uma gama mais ampla de espécies, sobretudo espécies menores, encontradas com frequência e que não são comumente consideradas como presas (CROWLEY; CROWLEY; SILK, 2021, [s.p.]).¹³

Naturalistas foram capazes de identificar melhor e mais facilmente espécies como a lebre de cauda preta, a truta cabeça de aço, o antilocapra, o tatu-galinha e o colhereiro.

Animalia Survival obviamente não tem os mesmos recursos de uma desenvolvedora como a Rockstar Games, produtora AAA de *Red Dead Redemption 2*, mas percebe-se que os desenvolvedores colocam bastante esforço para o jogador realmente conhecer os animais, dando a possibilidade de entender mais sobre sua dieta, estilo de vida, *habitat*, colocando o jogador para viver todo o ciclo de vida do animal e, mais importante, fazendo isso através da perspectiva do próprio animal e não de alguém que observa seus passos.

Nesse sentido, ao permitir que os jogadores sejam parte ativa do ambiente de jogo e estabeleçam relações com ele, as ações que se podem (ou não) fazer são eminentemente significativas. Contudo, como destacado por Sicart (2009), a fim de obter bons resultados, o jogo deve fazer com que o jogador enfrente dilemas éticos, para que, diante dessas lacunas, ele as preencha com sua própria ética e aprenda com isso.

Outro ponto muito importante a ser mencionado em *Animalia Survival* é que, por se tratar de animais que estão tentando sobreviver, por ser sobre se sentir como o animal, isso implica um funcionamento básico do jogo: não há mecânicas de *crafting*. Coletar, construir e armazenar são palavras-chave dentro de *Minecraft*, mais do que sobreviver, porque o jogador precisa criar e avançar tecnologicamente, ao passo que em *Animalia Survival* não. Obviamente para um jogo seria possível criar um universo em que animais desempenhem tal função, ou tenham essa

¹³ “Playing in the Naturalist role was associated with being able to identify a broader range of species correctly, especially smaller and frequently encountered species that are not commonly considered as quarry.”

necessidade, mas o objetivo do jogo é realmente outro: emular a vida selvagem através do jogador.

Como colocado por Bianchi (2020, p. 21), jogar *de modo ecológico* está inevitavelmente vinculado ao fato de, ao jogar, estarmos interagindo com sistemas que, através de suas mecânicas e regras, representam e caracterizam relações significativas que temos com nosso mundo e com o local que habitamos, além de caracterizarem o próprio mundo em si, por meio de discurso e imagem. Ao vivermos esse mundo sem modificá-lo para nossa sobrevivência, tornamo-nos muito mais afetados por ele. Os animais, claro, também precisam comer e, por isso, podem carregar pedaços de carne para suas tocas, mas estruturalmente no jogo isso é muito diferente de construir galerias, baús e geladeiras para armazenar os recursos, como acontece em *Minecraft*. Ao romper totalmente com a necessidade de *crafting*, *Animalia Survival* posiciona o jogador muito mais passivamente e como apreciador do ambiente que o rodeia, pois ali se deve encontrar a capacidade de sobreviver, e não de construí-la, como em *Minecraft*.

Ao fazer isso, fica explícito como mecânicas predatórias de alteração do ambiente, representadas através do *crafting*, as quais retiram riquezas da terra para transformá-las em algo de mais valor ou uso, mantêm a lógica capitalista vigente, colocando o jogador numa posição de “dono do planeta” e fazendo pouco ou quase nada para criar uma aproximação com o ambiente de jogo, ou com dilemas éticos que sejam capazes de fomentar reflexões sobre a habitação na Terra e nossa responsabilidade para com o ambiente em que vivemos. E é justamente a ausência de mecânicas de *crafting* o que aponta para o modo como esse agenciamento do jogador mostra a nossa cumplicidade nos danos ecológicos causados pelo homem ao planeta. Como posto por Josef Nguyen (2017, p. 23):

A chave para jogos de responsabilidade ambiental é o reconhecimento do jogador de sua cumplicidade e a aceitação de sua culpa no dano ecológico causado pelo jogo, estendendo o dano que eles provocam no mundo do jogo virtual para correlações além da tela.¹⁴

Há ainda muito espaço para avanços no campo de desenvolvimento de jogos brasileiros, especialmente os de caráter ecológico. E *Animalia*

¹⁴ “Key to games of environmental responsibility is player recognition of their complicity and acceptance of their blame in ecological harm caused by playing, extending the harm they enact in the virtual game world to correlates beyond the screen.”

Survival já faz muito ao quebrar convenções sobre jogos do gênero e, apesar de vir de um pequeno estúdio, tem um time engajado em apresentar novos conteúdos e se manter fiel à ideia de vivenciar a vida animal. Contudo, também há de se mencionar que a escolha pela savana africana, com adições de cultura *pop*, parece meio fora de lugar. A estética dos mapas é bonita e procura incorporar o jogador ao ambiente, mas, ao mesmo tempo, lança um olhar outro sobre esses biomas, um olhar que poderia ser muito melhor aplicado focasse em biomas brasileiros, como o Cerrado, Pantanal, a Mata Atlântica e a Amazônia. É de se imaginar quais seriam as possíveis narrativas emergentes nessa situação. Dado que é necessário sair e explorar, aprender e experimentar aquele sistema, seus biomas e combinações, e que não há um objetivo central se não o de sobreviver, quais lições poderíamos tirar disso?

Existe a clara possibilidade de aproximar o jogador a ambientes que melhor conhecemos e que enfrentam a destruição de seus sistemas. Dessa forma, faríamos bem ao protagonizá-los também em ambientes de jogo para assim, quem sabe, termos uma pequena dimensão de sua importância e magnitude.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Minecraft e *Animalia Survival*, através de seus gêneros e formatos de jogo, possuem uma imensa capacidade de afetar o jogador, de expô-lo a situações que ou imitam funcionamentos do mundo real ou subvertem completamente a ordem estabelecida. Se quisermos jogar ecocriticamente, ambos modos de interpretar são importantes, dado que primeiro precisamos verificar quais formatos afetam os jogadores e, em seguida, buscar a melhor forma de alterá-los ou subvertê-los para que permitam uma jogabilidade condizente com o Ecoplay, reinterpretando e recriando formas de jogar. É importante ressaltar, como Sicart (2011, [s.p.], grifos do autor) expõe, que o jogador é “um ser vivo, respirante, culturalmente corporificado, ética e politicamente engajado, e que joga não apenas para um propósito posterior, mas para *brincar*”.¹⁵

Através desse entendimento, podemos repensar o que é jogar, como nos divertimos e por que. Como Lewis Gordon (2020, [s.p.]), citando Chang, levanta: “E se jogar pelo planeta significasse jogar menos ou jogar

¹⁵ “[...] a living, breathing, culturally embodied, ethically and politically engaged being that plays not only for an ulterior purpose, but for *play’s sake*”.

de maneira diferente?”¹⁶ Afinal, como a responsabilidade surge em todos jogadores ao responderem ao jogo, devemos reconhecer as dimensões letais do jogar e se divertir. Hoje, jogar ecologicamente pode significar que podemos jogar menos e de outra forma.

Ademais, é importante ressaltar que a representação de ambientes no Sul Global é de extrema importância para que os jogadores que aqui habitam se familiarizem com sua história e luta. É o caso, por exemplo, de *Dandara* (2018), jogo brasileiro de plataforma no estilo *metroidvania*, desenvolvido pelo estúdio mineiro Long Hat House. *Dandara*, a personagem principal, é baseada na guerreira antiescravagista Dandara dos Palmares, esposa de Zumbi. O jogo tem por premissa a luta pela liberdade, combatendo em um ambiente que faz diversas menções à cultura nacional brasileira, tendo até mesmo personagens e referências como o *Abaporu*. Ao darmos a possibilidade de o jogador intrincar-se em determinadas pautas, também oferecemos a oportunidade para que elas obtenham significância em sua vida pessoal.

Esse ponto é também defendido pela pesquisadora brasileira Érika Caramello, Conselheira do Comitê da Diversidade da ABrGames. Em entrevista, Caramello (2021, [s.p.]) afirma:

Ainda sonho com o dia de ver aspectos da nossa identidade cultural, que é tão rica, mais disseminados nos *games*. Por exemplo, o visual de grafite ou xilogravura no *design*, o tecnobrega do Pará no *sound design*, as histórias de grandes da literatura, como Guimarães Rosa, Ariano Suassuna, Érico Veríssimo e Clarice Lispector nos roteiros... As possibilidades são infinitas e podem ganhar o mundo como sendo algo muito nosso.

É de se imaginar as infinitas possibilidades que jogos no estilo sobrevivência podem ter se posicionados dentro de contextos como o brasileiro e como isso poderia afetar nosso entendimento sobre o que aqui acontece. No entanto, é necessário adicionar que, dentro do atual ambiente pandêmico que vivemos - especialmente no Brasil, onde a situação se agravou pela comprovada ineficiência e pelos (supostos) casos de corrupção do atual governo -, as contradições dos jogos digitais se acumulam. Witherford e De Peuter (2020) lembram que, apesar de os jogos serem uma fonte de sociabilidade, prazer, entorpecimento e fuga da angústia em meio a uma massa de dor social estratificada por diversas desigualdades, ou quaisquer outros descansos e reflexões que os jogos

¹⁶ “What if playing for the planet meant playing less or playing differently?”

podem oferecer, seus significados são muito diferentes para as diferentes camadas sociais. Portanto, discutir não só o formato dos jogos, mas também o modo como essa *commodity* é capitalizada é de suma importância, e, para analisar a cultura dos jogos hoje, é necessário priorizar os efeitos da ação capitalista combinada com a indústria na emergência ambiental.

REFERÊNCIAS

- ABRAHAM, Benjamin. What is an Ecological Game? Examining Gaming's Ecological Dynamics and Metaphors through the Survival-Crafting Genre. *Trace – A Journal of Writing, Media, and Ecologie*. 2018. Disponível em: <<http://tracejournal.net/trace-issues/issue2/01-Abraham.html>>. Acesso em: 28 nov. 2021.
- BIANCHI, Melissa. Inklings and Tentacle Things: Grasping at Kinship through Video Games. In: *Ecozon@. European Journal of Literature, Culture and Environment* 8.2, 2017, pp. 136-150.
- BIANCHI, Melissa. Issue 2: Ecoplay, Digital Games, and Environmental Rhetoric. *Trace – A Journal of Writing, Media, and Ecologie*. 2018. Disponível em: <<http://tracejournal.net/trace-issues/issue2/issue2.html#introduction>>. Acesso em: 18 jun. 2020.
- BIANCHI, Melissa. Ecoplay: The Rhetorics of Games about Nature. In: DOBRIN, Sidney I.; MOREY, Sean (orgs.). *Mediating Nature, The Role of Technology in Ecological Literacy*. Routledge 52 Vanderbilt Avenue, New York, 2020, pp. 15-30.
- CALLEJA, Gordon. *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2011. Print.
- CARAMELLO, Érika. O que está em jogo nos jogos digitais? [Entrevista a Amanda Pellini]. *Mídia Ninja*. [on-line]. 2021. Disponível em: <<https://midianinja.org/amandapellini/o-que-esta-em-jogo-nos-jogos-digitais/>>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- CHANG, Alenda. *Playing the Environment: Games as Virtual Ecologies, Digital Arts and Culture*, Irvine, California, USA, 2009. Disponível em: <<https://escholarship.org/uc/item/46h442ng>>. Acesso em: 5 e fev 2022.
- CHANG, Alenda. Games as Environmental Texts. *Qui Parle: Critical Humanities and Social Sciences*, v. 19, n. 2, pp. 57-84, 2011.
- CROWLEY, Edward; CROWLEY, Sarah; SILK, Matthew. The Educational Value of Virtual Ecologies in *Red Dead Redemption 2*. *People and Nature – E British Ecological Society*. 2021. Disponível em: <<https://besjournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/pan3.10242>>. Acesso em: 2 fev. 2022.
- GORDON, Lewis. The Many Ways **Vídeo** Game Development Impacts the Climate Crisis. *The Verge*. 2020. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2020/5/5/21243285/video-games-climate-crisis-impact-xbox-playstation-developers>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

- GUALENI, Stefano. *What is it Like to be a (Digital) Bat?* Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference, Gameology 2.0, 2011.
- HERMAN, David. *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell: Oxford, 2009.
- HIGH BRAZIL STUDIO. *Animalia Survival*. 2021.
- LEHNER, Alexander. Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus. In: *Ecozon@. European Journal of Literature, Culture and Environment* 8.2, 2017, pp. 56-71.
- MOJANG STUDIOS. *Minecraft*. 2011.
- NGUYEN, Joseph. Digital Games about the Materiality of Digital Games. In: *Ecozon@. European Journal of Literature, Culture and Environment* 8.2, 2017, pp. 18-38.
- ROCKSTAR GAMES. *Red Dead Redemption 2*. 2018.
- SICART, Miguel. Against Procedurality. *Game Studies*, v. 11, n. 3, 2011. Disponível em: <gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>. Acesso em: 1 jul. 2021.
- SHEELY, Kent. Resourcefull. *Kent Sheely – Employee of the Month*. 2014. Disponível em: <<https://www.kentsheely.com/resourcefull/index.html>>. Acesso em 22 de fevereiro de 2022.
- WITHERFORD, Nick; DE PEUTER, Greg. Postscript: Gaming While Empire Burns. *Sage Journals*. 2020. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412020954998>>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Recebido: 2/3/2022

Aceito: 25/11/2022

Publicado: 13/12/2022