



ARTIGO/DOSSIÊ

"WALKING SIMULATORS", LITERATURA ELETRÔNICA E OUTRAS FORMAS DE CONTAR HISTÓRIAS: O CASO DO JOGO EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

JADE BUENO ARBO

Jade Bueno Arbo

Doutoranda em Literatura, Cultura e Tradução pela Universidade Federal de Pelotas.

Mestra em Filosofia pela Universidade Federal de Pelotas, 2020.

Pesquisador do grupo de pesquisa "O mundo que (des) conhecemos: examinando as distopias pós-modernas nas literaturas anglófonas contemporâneas".

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5478496017695674>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-5726-6545>.

E-mail: jade.arbo@ufpel.edu.br.

Resumo: *Everybody's Gone to the Rapture* (em tradução livre, "Todos partiram para o arrebatamento"), é um jogo eletrônico lançado em 2015 pela desenvolvedora de jogos The Chinese Room. Como um exemplo de jogo denominado, por vezes pejorativamente, de "*walking simulator*", *Rapture* tensiona as divisões entre o aspecto de "jogo" e de "narrativo" na literatura eletrônica. Neste artigo, examinaremos *Everybody's Gone to the Rapture* pelas lentes da ainda emergente Literatura eletrônica de forma a argumentar que o gênero popularizado como

“*walking simulator*” tanto enfatiza a potencialidade narrativa e literária dos jogos eletrônicos, como desafia formas narrativas centradas em um herói e na violência como forma de ação e progresso narrativo. Para isso, será apresentada uma breve descrição da origem e características desse gênero; em seguida, olharemos para a discussão sobre literatura eletrônica, aplicando-a à materialidade do texto de *Rapture* e estabelecendo um possível enquadramento para a análise de jogos eletrônicos de forma mais ampla. Por fim, será feita uma breve análise de *Rapture* como uma narrativa em formato de “bolsa” a partir do diálogo entre Donna Haraway e Ursula K. Le Guin acerca da emergência de novas formas de contar histórias.

Palavras-chave: *Walking simulators*. Literatura eletrônica. Literatura ergódica. Jogos eletrônicos. Literariedade.

Abstract: *Everybody's Gone to the Rapture*, a video game released in 2015 by the game developer The Chinese Room, challenges the divisions between the ‘game’ and ‘narrative’ aspects of Electronic Literature. An example of the genre sometimes derogatorily referred to as a ‘walking simulator’, *Rapture* questions the conventional boundaries between gameplay and storytelling. In this article, we examine *Everybody's Gone to the Rapture* within the context of the emerging field of Electronic Literature, arguing that the genre popularly known as ‘walking simulator’ not only underscores the narrative and literary potential of video games but also challenges narrative forms centered around a hero and violence as a means of action and narrative progression. To accomplish this, we provide a brief description of the origin and characteristics of this genre. We then dive into the discourse on Electronic Literature, applying it to the materiality of *Rapture's* narrative and establishing a possible framework for the broader analysis of video games. Finally, we conduct a brief analysis of *Rapture* as a narrative in the form of a ‘pocket,’ drawing on the conversation between Donna Haraway and Ursula K. Le Guin about the emergence of new storytelling forms.

Keywords: *Walking simulators*. Electronic Literature. Ergodic Literature. electronic games. Literary merit.

INTRODUÇÃO

Everybody's Gone to the Rapture (em tradução livre, “Todos partiram para o arrebatamento”) é um jogo eletrônico lançado em 2015 pela desenvolvedora de jogos The Chinese Room. O jogador inicia com um observador sem nome em um vilarejo ficcional chamado Yaughton, localizado em Shropshire, Inglaterra, nos anos 1980. Ao começar a percorrer o vilarejo, o jogador se percebe sozinho, e essa é a realidade do início ao final da narrativa: não vemos nenhum dos personagens que, ao final do jogo, sentimos conhecer tão intimamente. Ouvimos suas vozes através da interação com telefones e rádios, e vemos vultos encenando momentos do passado na medida em que entramos em uma área ou outra do jogo, como memórias difusas de um passado que não vivemos.

Esse estilo de design de jogo em que o jogador navega por um espaço em uma perspectiva de primeira pessoa, interagindo com os objetos à sua volta, é chamado – por vezes pejorativamente – de “walking simulator”, ou “simulador de caminhada”. Ambas as partes dessa denominação atuam como uma forma de valorar negativamente esse formato: a ênfase na caminhada e na banalidade de tal ato diminui a importância da experiência do mundo e da trama apresentadas, como elencado por Zimmermann e Huberts em “o termo incorpora uma hierarquia de mecânicas de jogo que posiciona atos supostamente significativos como matar personagens, como estar acima de atos aparentemente sem significado, como caminhar”¹ (ZIMMERMAN & HUBERTS, 2019, p. 30). Da mesma forma, como os pesquisadores apontam, chamar um jogo de “simulador” é uma

1 Os estudos acadêmicos acerca de jogos eletrônicos ainda são embrionários no Brasil. Este artigo se utiliza de uma bibliografia em língua inglesa, e todas as citações, à exceção da obra de Hayles (2009), são de tradução minha.

forma de contestar o status desse tipo de jogo como sendo, de fato, um jogo: tal nomeação coloca o objeto como um “não jogo”, como uma mera “reprodução de uma caminhada”.

Essa dificuldade de compreender a caminhada dos “*walking simulators*” como um formato válido de jogo, por sua interação limitada, pela ausência de “missões” e objetivos claros, a ausência de uma necessidade de acumulação de recursos e progressão de níveis, demonstra uma tensão existente entre o aspecto de “jogo” e o aspecto “narrativo” dessas produções. Isso também revela uma hierarquia entre o que se consideram histórias passíveis de serem contadas – com tramas e objetivos claros – e aquelas que parecem pouco interessantes para jogadores acostumados com uma interação tradicional com os videogames, que muito contrasta com um “flanar”² aparentemente sem propósito.

A partir da observação dessa tensão, que leva certas produções a serem lidas como demasiado narrativas para serem consideradas como jogos, ao mesmo tempo em que sua materialidade as impede de adquirirem o mesmo status conferido pelo objeto livro, realizaremos um exame do jogo *Everybody's Gone to the Rapture* pelas lentes da literatura eletrônica. Essa ainda emergente manifestação do literário desafia as formas tradicionais de narrar, tanto de um ponto de vista da forma quanto de um ponto de vista do seu conteúdo. Através da análise do caso de *Everybody's Gone to the Rapture*, espero demonstrar que o gênero popularizado como “*walking simulator*” tanto enfatiza a potencialidade narrativa e literária dos jogos eletrônicos, como

2 Bonnie Ruberg (2019), ao examinar um outro jogo do mesmo gênero, *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), chama a atenção à conexão feita por pesquisadores como Melissa Kagen (2017) e Gaspard Pelurson (2018) à figura queer do *flâneur*, encorajado a percorrer a cidade sem rumo definido, experienciando os espaços de formas alternativas.

desafia formas narrativas centradas em um herói e na violência como forma de ação e progresso narrativo.

Para realizar essa discussão, farei uma breve descrição do nascimento do gênero “*walking simulator*” como um tensionador de uma forma de narrar a partir dos estudos de Zimmermann e Huberts (2019). Em seguida, apresentarei a descrição de N. Katherine Hayles (2009) de Literatura eletrônica como um possível enquadramento para a análise de jogos eletrônicos de forma mais ampla, e de *Rapture* de forma mais específica. Por fim, através do caminho possibilitado por Hayles, farei uma breve análise de *Rapture* como uma narrativa em formato de “bolsa” a partir do ensaio *The carrier bag theory of fiction* (2019), de Ursula K. Le Guin.

JOGADOR, LEITOR OU ANDARILHO? O DESAFIO DA CLASSIFICAÇÃO

É significativo que o termo “*walking simulator*” tenha sido popularizado justamente pelo primeiro lançamento da The Chinese Room em 2012, chamado *Dear Esther*. O jogo foi fruto de um projeto de pesquisa a partir do qual Dan Pinchbeck, co-fundador da desenvolvedora, recebeu um financiamento para o desenvolvimento de “*mods*”³ que explorassem, dentro dos jogos modificados, suas capacidades de produzir *storytelling*.

O objetivo provocativo desse projeto de pesquisa era questionar até que ponto o gênero de jogos de “atirador em primeira pessoa” (FPS) poderia ser manipulado, distorcido e modificado – contornando as mecânicas do jogo, o ato de eliminação, para mudar, ‘a política subjacente do jogo’. (ZIMMERMAN; HUBERTS, 2019, p. 31)

3 De acordo com a definição da Techopedia.com (2022), “*mods*” ou “modificações” referem-se ao processo de “editar ou modificar a estrutura, sintaxe ou código de um jogo” (s.n.). É uma prática bastante difundida entre jogadores.

Com esse objetivo, foram criados *mods* para os jogos de FPS *Doom 3* (ID SOFTWARE, 2004) e *Half-Life 2* (VALVE CORPORATION, 2004). *Dear Esther* nasce desse processo de subversão, de eliminação da habilidade de matar outros personagens no jogo e, assim, o que restou ao jogador foi a exploração e a interação com o cenário de forma a ativar fragmentos narrativos ao jogador. Com o lançamento de *Dear Esther* como um jogo independente quatro anos depois do seu surgimento em formato de mod em 2008, o termo “*walking simulator*” foi cunhado por jogadores e seu uso se tornou difundido.

Na plataforma de jogos Steam, as avaliações tanto de *Dear Esther* quanto de *Rapture* trazem um descontentamento com relação à baixa utilização de recursos comuns a jogos de ação. Entre os usuários que não recomendam o jogo, constam reclamações sobre não ser possível andar mais rápido pelo vilarejo; a ausência de quebra-cabeças e outras formas de interagir com o mundo que não sejam abrir e fechar portas, acionar rádios, telefones e gravações, e caminhar. Usuários também reclamam da semelhança no formato da jogabilidade entre *Rapture* e *Dear Esther*, e isso parece chamar sua atenção de forma mais marcante do que a diferença nas histórias sendo contadas. Vemos que existe uma expectativa por parte dos jogadores de que serão capazes de executar certas ações específicas quando jogam jogos: subir de nível, ganhar experiência como recompensa por certas ações (como completar missões e matar monstros e outros personagens), escolher habilidades e modificar o fim da história. Em uma avaliação no Google Reviews, uma jogadora diz: “É de se perguntar por que eles escolheram fazer disso um jogo e não um filme?”⁴.

4 No original: “You have to wonder why they chose to make this a game and not a movie”.

Os “*walking simulators*” existem, portanto, em um limiar entre o jogo, o filme e a literatura, com sua ênfase em uma narrativa multimídia – pois conta com conteúdo escrito, gráfico, audiovisual, código, dentre outros – que, no entanto, parece rechaçar recursos esperados pelos jogadores, subvertendo expectativas em um meio onde a familiaridade e a repetição são recompensados – vide franquias de sucesso como *Call of Duty* (Activision) e *Grand Theft Auto* (Rockstar Games). Situar esse gênero de jogos eletrônicos a partir de uma concepção abrangente de literatura eletrônica talvez nos permita aproximarmo-nos de tais narrativas em seus próprios termos e começar a compreender a potencialidade subjetiva e intersubjetiva dessa forma de contar histórias.

A crítica literária N. Katherine Hayles, em seu livro *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário* (2009), busca lançar luz às formas de literatura que se formam a partir da introdução do computador como um partícipe da experiência literária, as quais “testam os limites e desafiam-nos a pensar nossos pressupostos do que a literatura pode fazer e ser” (HAYLES, 2009, p. 22). A autora distingue a literatura eletrônica do texto impresso, portanto, a partir do fato de que o texto literário eletrônico não pode ser acessado sem o intermédio de um código executável, e sem as condições materiais (o hardware) para a execução desse código. Entre o texto e o leitor – agora usuário – existem dois mediadores importantes. Gêneros de literatura eletrônica são formados a partir das especificidades de seus códigos-bases, indo desde a ficção por hipertexto escritas através do software Storyspace, até histórias híbridas que se utilizam de textos, sons, vídeos, e outras operações de código para a construção da experiência de leitura.

Na esteira da ficção mediada por código e por computadores, surgem as chamadas Ficções interativas (FI), que trazem elementos de jogos mais acentuados, e é nessa aproximação que as divisas entre literatura, literatura eletrônica e jogos eletrônicos se tornam menos definidas. Como coloca Hayles:

Muitos jogos têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura têm elementos de jogos. [...] Contudo, há uma diferença geral no foco entre as duas formas. Parafraseando a elegante formulação de Markku Eskelinen, podemos dizer que nos jogos o usuário interpreta a fim de configurar, ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar. (HAYLES, 2009, p. 25)

Tal definição de ficção interativa nos permite verificar que os traços contemplativos que encontramos nos chamados *walking simulators* – as quais são vistas com maus olhos pelas comunidades de jogadores mais acostumadas com jogos de ação – longe de se constituírem em defeitos, falta de atenção, falta de planejamento e recursos, são uma característica, e não um defeito (“a feature, not a bug”, para usarmos a expressão em inglês). As *features* que encontramos nesse gênero de jogos são, na verdade, as responsáveis por efetuar a sua mudança de foco a ponto de trazê-lo, a partir da distinção colocada por Hayles (2009), do reino dos jogos para o reino do literário. Para a autora, como vimos, a interpretação do jogador do texto sendo lido acontece para tornar possível a interação com o código, enquanto na literatura eletrônica o código existe para possibilitar a interpretação. É nessa segunda categoria que *Rapture* parece se encaixar, e estaria, portanto, mais próximo de uma obra de literatura eletrônica, embora seja vendido em plataformas de jogos eletrônicos e não em livrarias.

Ao tensionarmos as definições de “jogo” e “literatura” e desafiarmos suas fronteiras, se faz necessário termos em mente os processos envolvidos no desenvolvimento de qualquer tipologia. Quando Julie Thompson Klein (2017) trata da questão da tipologia de um modo geral, a teórica chama atenção para o fato de que a tipologia, aplicada às mais diferentes áreas, é tanto um processo de “classificação de fenômenos baseados em similaridades e diferenças” (KLEIN, 2017, p. 22) quanto um trabalho que chama de “*boundary work*”, ou seja, um estabelecimento de limites e fronteiras, e, dessa forma,

tipologias não são nem neutras, nem estáticas. Elas refletem escolhas políticas de representação em virtude do que é incluído ou excluído, quais atividades são agrupadas dentro de uma categoria específica e o quão estreito ou amplo é campo de visão, desde pequenos projetos acadêmicos à sociedade como um todo. Entendidas em conjunto, essas escolhas constituem uma forma de *boundary work* em uma rede semântica que indexa propósitos, contextos, graus de integração e interação, estruturas organizacionais e enquadramentos epistemológicos. (KLEIN, 2017, p. 22)

De fato, quando se trata da delimitação de fronteiras entre a literatura e gêneros de entretenimento considerados “menores”, como jogos eletrônicos, são articuladas questões hierárquicas que envolvem diferentes entendimentos sobre o que constitui a literatura, o literário, e os objetos que serão considerados dignos de análise.

Mais do que elevar um jogo ao estatuto de um romance, tendo o objeto-livro em sua materialidade como nosso molde, a vantagem de uma análise que torna as fronteiras entre “jogo” e “livro” mais permeáveis é justamente sermos capazes de expandir nosso horizonte

imaginativo quanto às formas que o ato de narrar pode tomar, auxiliado por diferentes tipos e formatos de textos. Tal impulso necessita resistir uma reificação da literatura como existindo apenas entre uma capa e uma contracapa, mas permeando e se manifestando em diferentes superfícies, atingindo diferentes públicos.

Sendo assim, ao invés de uma cisão entre as obras consideradas jogos – nas quais o usuário interpreta a fim de configurar – e aquelas consideradas ficção interativa – nas quais o usuário configura a fim de interpretar – considero produtiva a análise da forma como os jogos que podem ser considerados ficções interativas, como os *walking simulators*, possibilitam que nos aproximemos também da potência narrativa daqueles jogos que parecem não atender a esse critério de foco no processo interpretativo, como os jogos de ação e os atiradores em primeira pessoa. De fato, o próprio desenvolvedor de *Rapture* escreve, em seu artigo *Story and Recall in First-Person Shooters* (PINCHBECK, 2008), sobre a maneira como o aspecto narrativo dos FPSs (jogos de atirador em primeira pessoa) influencia aspectos cognitivos importantes para o comportamento dos jogadores, demonstrando que “jogos com histórias visíveis e detalhadas auxiliam jogadores a lembrar e ordenar suas experiências” (PINCHBECK, 2008, p. 1), concluindo que a influência direta da narrativa no jogador faz dela a ferramenta mais poderosa à disposição dos designers de jogos, “ao invés de simplesmente um sistema de recompensas ou um fio condutor” (PINCHBECK, 2008, p. 1). A expansão do que consideramos literário abre caminhos para enxergarmos estruturas narrativas potentes nas mais diferentes manifestações culturais. Para os propósitos deste trabalho, a partir da consideração de que os *walking simulators* podem ser entendidos

como ficção interativa, e, portanto, como obras literárias eletrônicas, se faz necessário investigar de que forma melhor analisar tais obras.

NEM LIVRO, NEM JOGO: FORMAS DE OLHAR PARA A LITERATURA ELETRÔNICA

Sobre as especificidades da análise da literatura eletrônica, Hayles (2009) enfatiza a necessidade de reconhecer que existem distinções constitutivas entre a literatura impressa e a literatura eletrônica. Ela argumenta que não podemos simplesmente estender as técnicas e métodos utilizados na análise de textos impressos para a literatura eletrônica, já que esta forma de expressão artística possui características únicas e intrínsecas que a diferenciam significativamente de seu equivalente em papel. Ao fazer essa observação, Hayles (2009) nos alerta para a necessidade de desenvolver abordagens analíticas específicas que estejam alinhadas com a natureza interativa, multimodal e dinâmica da literatura eletrônica. Na literatura eletrônica, a experiência do leitor não é apenas textual, mas também visual, sonora e interativa. Os elementos gráficos, sonoros e cinéticos se entrelaçam para criar uma narrativa que vai além das palavras escritas. Além disso, a literatura eletrônica muitas vezes incorpora hipertextos, hiperlinks, animações, vídeos e outros recursos digitais que permitem ao leitor explorar o texto de maneiras não lineares e não sequenciais. Esse aspecto não linear da literatura eletrônica desafia as convenções tradicionais de narrativa e exige uma abordagem analítica que seja sensível a essas estruturas não lineares. Além disso, Hayles (2009) destaca a importância de considerar a relação entre o conteúdo textual e a plataforma tecnológica na qual a obra é apresentada. Cada plataforma digital pode oferecer diferentes possibilidades de

interação e experiência para o leitor, o que influencia diretamente a interpretação da obra. Portanto, a análise da literatura eletrônica deve levar em conta não apenas o conteúdo textual em si, mas também o contexto tecnológico em que ele é apresentado.

Com isso em mente, a teórica aponta caminhos interessantes para uma análise da literatura eletrônica que seja sensível às suas especificidades ao trazer a definição de Espen J. Arseth de “literatura ergódica”, apresentado em seu livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). O termo “ergódico” tem suas raízes na palavra grega “ergon”, que significa “trabalho”, e “hodos”, que significa “caminho”. A literatura ergódica é aquela, portanto, que leva o leitor ao trabalho da caminhada. Isso quer dizer, para Arseth (1997), que o leitor, quando em contato com uma obra de literatura ergódica deve realizar um esforço significativo para organizar e interpretar a narrativa. Em outras palavras, a literatura ergódica demanda uma participação ativa e não linear por parte do leitor para extrair sentido do texto.

Tal processo, portanto, não é passivo: o leitor precisa realizar trabalho mental ou físico para percorrer o texto ou para decifrar seu significado. Isso contrasta com a maioria das formas de literatura tradicional, onde a narrativa é apresentada de maneira linear e o leitor não precisa fazer um esforço significativo para seguir a história, para além de virar as páginas e se manter atento às palavras nelas impressas. Assim, o conceito de literatura ergódica surge para adicionar uma camada à compreensão das maneiras pelas quais uma literatura eletrônica desafia as convenções tradicionais da leitura, exigindo que os leitores assumam um papel mais ativo e participativo na construção do significado do texto.

Hayles (2009) também faz uso dos estudos de Markku Eskelinen, que chamam a atenção para o fato de que a narratologia tradicional é incapaz de lidar com a textualidade ergódica. Ao analisar a forma como histórias são contadas, personagens são desenvolvidos, eventos são organizados no tempo e no espaço, a narratologia tradicional geralmente se baseia em modelos lineares e estruturas fixas de narrativas que parecem mais adequadas à análise mais tradicional da literatura contida no objeto-livro. No entanto, a textualidade ergódica exige que sejamos capazes de compreender os múltiplos caminhos que podem ser percorridos por uma narrativa ergódica, e a forma como as escolhas do leitor afetam o desenvolvimento da história. Assim, Markku Eskelinen propõe uma expansão da narratologia como tal para que seja capaz de abarcar outras literaturas (HAYLES, 2009).

Por fim, na busca por formas de pensar a literatura eletrônica, Hayles (2009) faz menção ao trabalho de Lev Manovich, abrindo caminhos para olharmos para a materialidade da literatura possibilitada por códigos a partir de sua atenção, dentre outros aspectos, à transcodificação. Manovich, de acordo com Hayles, elenca princípios que diferem o que chama de Nova Mídia de outras mídias eletrônicas, como a TV a cabo, por exemplo. Quatro deles se referem “à base binária para computadores digitais (representação numérica), programação orientada no objeto (variabilidade e modularidade) e arquiteturas interconectadas com sensores e ativadores (automação)” (HAYLES, 2009, p. 46), sendo o quinto princípio o da transcodificação. Para a autora, esse é o princípio de maior potência apresentado por Manovich, pois é utilizado para explicar a “importação de ideias, artefatos e pressupostos da ‘camada cultural’ para a camada ‘computacional’” (HAYLES, 2009, p. 46).

Hayles (2009) explica:

A ideia de transcodificação [...] faz a observação crucial de que a computação se tornou um poderoso meio pelo qual pressupostos pré-conscientes circulam de veículos de transmissão cultural tradicionais, como retórica política, religiosa e outros rituais, gestos e posturas, narrações literárias, relatos históricos e outros canais de ideologia, para as operações materiais dos dispositivos computacionais. (p. 46)

Na Nova Mídia de Manovich, as camadas computacionais e culturais não existem de forma isolada e estão em constante interação, informando e transformando o meio da narração de histórias – o código e a máquina – bem como os tipos de histórias sendo contadas. Nos deparamos, portanto, com a materialidade inescapável dessa literatura, que deve ser considerada no momento de análise.

Como vimos, ao contrário da literatura impressa, o texto eletrônico só pode ser acessado através de um código a ser executado. Esse código, sem o qual a literatura eletrônica não existe, deve ser considerado parte integrante da obra sendo analisada. Hayles aponta que esses códigos executáveis podem ser entendidos como “instrumentos textuais” (HAYLES, 2009, p. 48), aproximando a literatura eletrônica de uma visão de instrumentos musicais em uma sinfonia, na medida em que o “autor” – e, no caso dos jogos como literatura eletrônica, esse autor é raramente monádico, dado que existem diversas pessoas e fatores envolvidos no desenvolvimento de um jogo – criam um universo de possibilidades a ser manipulado por determinado usuário, uma série de instrumentos a serem “tocados” pelo usuário na criação dessa “melodia interativa”.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE: FORMAS DE CONSTRUIR O ARREBATAMENTO

É significativo que o jogo que origina este artigo, *Everybody's Gone to the Rapture*, realize o seu processo de transposição a partir tanto de uma camada visual – da construção metódica e detalhada do cenário do vilarejo de Shropshire, no Reino Unido, por onde flana o jogador/usuário/leitor – quanto de uma camada auditiva em que design de som e composição musical atuam lado a lado e em interdependência com as camadas de variabilidade, modularidade e automação apresentadas por Manovich, sem a qual a narrativa estaria incompleta.

Ao iniciar o jogo – executar o código em sua máquina – o jogador se vê perdido no fictício vilarejo inglês dos anos 80 chamado Yaughton, como um alienígena em uma terra estranha. Sem qualquer informação, e sem avistar qualquer outra pessoa, o jogador é levado a interagir com objetos – portas, telefones, rádios, luzes, cartas, etc. – e se aproximar de pôsteres e letreiros para lê-los, bem como seguir orbes de luz espalhadas pela cidade e que se transformam em vultos difusos de cenas que precederam o desaparecimento dos habitantes do vilarejo, como ecos de um passado que se recusa a deixar aquele lugar.

O jogo possui cinco áreas distintas que enfocam cinco personagens, com atenção especial aos pesquisadores Katherine Collins e Stephen Appleton – este último natural de Yaughton –, que trabalham no observatório planetário da cidade. Através da exploração das pistas deixadas no decorrer do jogo, e que devem ser descobertas e ativadas pelo jogador, descobrimos que Katherine e Stephen encontraram, em suas observações noturnas, um padrão de luz que consideram ser uma forma desconhecida de vida.

Ao investigarem mais a fundo esse padrão, eles descobrem que a luz misteriosa está infectando pássaros, vacas, e outras formas de vida, para então começarem a infectar os humanos. A partir da identificação desse padrão, os caminhos de Stephen e Katherine se bifurcam: enquanto Katherine se isola no observatório tentando se comunicar com o padrão, Stephen tenta salvar a vida dos habitantes do vilarejo – seus parentes, familiares e amigos de infância. Dentre as tentativas de quarentenar os habitantes de Yaughton para impedir a proliferação da contaminação por essa forma de vida desconhecida, esse alienígena se adapta, e passa a se espalhar através das linhas telefônicas, ondas de rádio e pela televisão. Essa força alienígena, tal qual a tecnologia e a morte – dependente de uma e causadora de outra – se mostra inescapável.

A exploração e o desvelamento dessa história que o jogador, um herói de mãos atadas, não pode evitar, não acontece em silêncio, mas sim embalada, enquadrada e motivada pelo trabalho conjunto da compositora e, à época, diretora da *The Chinese Room*, Jessica Curry, e do designer de som Adam Hay. As cinco áreas do jogo possuem, cada uma, suas composições temáticas, que nos aproximam das angústias dos personagens nos quais focamos. Matthew Hodge descreve a trilha composta por Curry da seguinte forma:

Curry abandonou os tropos musicais explosivos que pulsam por jogos típicos de ação e aventura que se passam em mundos pós-apocalípticos. Ao invés disso, ela compôs uma trilha sonora emotiva que é madura, paciente, melancólica, e que fornece segmentos musicais tanto avassaladores quanto duradouros, alternando entre aumentar e aliviar a tensão. (HODGE, 2021, p. 407)

No entanto, o trabalho de Curry não foi o mesmo de um compositor de trilhas sonoras de filmes, por exemplo. Seu processo de composição envolveu, como explica a própria compositora em entrevista a Andy Price (2022), a criação de quatro tipos de música. 1) Músicas únicas, compostas para acompanharem cenas específicas em momentos específicos do jogo, e que são executadas linearmente como em um filme – embora o jogador entre em contato com cada uma delas de acordo com as áreas do jogo que decide explorar primeiro. 2) Músicas de viagem, que é ouvida aleatoriamente durante a exploração do jogo e que pode ser dividida e cortada de diferentes formas para serem tocadas em qualquer ordem, e também podem ter suas faixas instrumentais divididas. 3) Música de arco, que faz referência aos arcos de cada um dos cinco personagens – sobre os quais se referem cada uma das cinco áreas. E 4) música procedural, descrita por Curry como: “música que evolui em tempo real e que faz com que nenhum jogo seja jogado da mesma forma. Isso significa que não importa quantas pessoas joguem o jogo, cada um terá uma experiência única e não replicável da música” (PRICE, 2022, s.n.).

Ao falar do processo de Hay como designer de som, Matthew Hodge observa que ele

realizou várias técnicas de edição de áudio para fornecer uma experiência auditiva que criou uma interação e colaboração bem-acabada com cada jogador. O trabalho de Hay centrou-se na ‘*ambiance procedural*’, uma expressão que se refere ao processo de conteúdo de áudio sendo gerado por eventos aleatórios. Ele implementou um processo de síntese granular que consistiu em picotar amostras de áudio em pedaços menores como ‘grãos’ para serem acionados e manipulados independentemente. Além disso, ele instruiu a inteligência artificial do jogo para

variar estruturalmente aspectos essenciais de trechos de áudio e seções de música da trilha sonora de Curry. (HODGE, 2021, p. 407)

A partir da composição de Curry, portanto, Hay criou diversos mecanismos para bagunçar, misturar e recompor a experiência auditiva do jogo de forma responsiva às ações do jogador, “assegurando uma conexão auditiva coesa entre design de som atmosférico e uma trilha sonora composta” (p. 408). Essa experiência única do jogador serve não apenas para explorar e expandir os limites formais do meio, mas também serve à história sendo contada de forma direta, colaborando para a construção narrativa e temática da obra.

A combinação de composição e design de som resultam em uma camada auditiva construída com cuidado que torna duradoura a história que mistura uma invasão alienígena com os pequenos detalhes da vida dos moradores de Yaughton, suas pequenas alegrias e tristezas, seus problemas de comunicação e seus desencontros, bem como conecta tematicamente, através dessa composição única feita pelo jogador em interação com o espaço, a vida dos humanos à vida da humanidade. Como coloca Curry,

os personagens [...] têm muitas falhas, mas eles estão fazendo o melhor que podem. [...] Eu realmente queria que isso estivesse presente na música – que somos todos capazes de decepcionar uns aos outros, de fazer coisas que machucam – somos todos humanos e falíveis. Mas a maioria de nós está tentando dolorosamente fazer o melhor todos os dias da nossa vida. [...] Uma das razões pelas quais eu usei um coral é que ele é uma metáfora central e poderosa para a mensagem do jogo. A voz humana representa tanto o que o jogo está tentando dizer – nós estamos aqui por um período tão curto de tempo, mas são as conexões

que formamos enquanto estamos aqui que importam. O coral é uma realização perfeita disso para mim, estamos todos na escuridão, mas nós cantamos para criar a luz. (PRICE, 2022, s.n.)

Temos aqui que uma obra como *Everybody's Gone to the Rapture* é realizada através de um esforço conjunto tanto de aspectos materialmente diversos (programação, design gráfico, roteirização, composição, edição de som etc.) quanto de profissionais múltiplos responsáveis por cada etapa. A noção difusa de autoria que tal contexto exige, no entanto, não apaga a experiência interpretativa que o leitor/usuário/jogador têm com tal texto ergódico, que nos exige o esforço significativo de virtualmente caminhar e interagir com o cenário que nos é apresentado, de forma que “configuramos a fim de interpretar”. A literariedade é obtida pela experiência global fornecida ao jogador, e que é possibilitada pelas especificidades do meio pelo qual a narrativa é contada. Não seria possível contar a história de *Rapture* em um filme ou em um livro impresso, como sugerem os jogadores que se aproximaram desse jogo com expectativas geradas por formatos mais tradicionais e mais difundidos de jogos eletrônicos.

Em entrevista para o Thomas McMullan em 2014, Dan Pinchbeck fala da importância de permitir com que a escrita e a literariedade dos jogos eletrônicos respire, cresça, evolua e desafie jogadores. Tanto desafiando as avaliações negativas de jogadores que criticam formatos com as características dos *walking simulators*, quanto reafirmando a capacidade literária dos jogos. Pinchbeck diz:

Precisamos acabar com o estrangulamento que exige que todo o jogador tenha que compreender tudo; isso faz com que a escrita de jogos esteja estagnada e tornando muito difícil ser mais literário na nossa escrita e design. [...] Muitos jogadores casuais estariam

dispostos a sofrer em jogos difíceis como *Dark Souls*. Nós somos muito receptivos da ideia de que as mecânicas do jogo possam ser difíceis demais para alguns jogadores, mas esperamos que as histórias dos jogos sejam sempre compreensíveis e interessantes para todos os jogadores, e isso nos atrasa, e é estranho porque nós esperamos que uma área do design de jogos tenha a liberdade de se direcionar e cultivar um público de jogadores específico, enquanto à outra não é permitido crescer. (MCMULLAN, 2014, s.n.)

Dessa forma, reconhecer a literariedade dos *walking simulators* através do entendimento desse gênero de jogos como forma de literatura ergódica nos permite aproximarmo-nos de sua maneira específica de narrar, expandindo nossas ferramentas críticas para darmos conta de interpretar esse texto – constituído de tantos outros elementos para além da palavra. Além disso, reafirmar a literariedade das narrativas em jogos, sejam eles *walking simulators* ou não, colabora para o importante trabalho de registro e interpretação dessas histórias que, como a luz alienígena de *Rapture*, se espalham pelos aparelhos que nos cercam, infectando-nos e movimentando a cultura e a sociedade de formas que a academia ainda tem dificuldade – e, por vezes, resistência – em acessar.

Hayles (2009) aponta que, assim como o surgimento do Romance foi essencial para criar e dar voz ao sujeito liberal humanista dos séculos XVII e XVIII, a literatura eletrônica contemporânea é tanto reflexão como representação de um novo tipo de subjetividade que é caracterizada pelo que ela se refere como uma “cognição distribuída, uma ação em rede que inclui atores humanos e não humanos e limites flexíveis dispersos por espaços reais e virtuais” (HAYLES, 2009, p. 48). Dessa forma, seja pelo nome de literatura eletrônica ou literatura

ergódica, o que vemos nos *walking simulators* é uma resposta a um chamado por novas formas de contar, novas jornadas que não são centradas no saber matar, na progressão estratégica e violenta através de um terreno a ser devastado por um herói.

A importância cultural de contar histórias outras e contar histórias de forma diferente é enfatizada pela filósofa Donna Haraway em diálogo com Ursula K. Le Guin. Para Haraway, contar histórias é uma forma de pensar, e de fazer do pensar um *pensar-com*, que rompe com o “excepcionalismo humano e o individualismo limitado” que já se tornaram “impensáveis” no sentido de “impossíveis de se pensar com” (HARAWAY, 2016, p. 30). Contar histórias que fujam ao excepcionalismo humano é prover novos pensamentos com os quais se pensar, novas ferramentas com as quais contar novas histórias que tornarão possíveis novas realidades na medida em que possibilitam novos pensares.

Para pensar o papel do contar histórias na produção de novos pensares, Haraway lança mão do ensaio intitulado *The carrier bag theory of fiction* (2019) de Ursula K. Le Guin. Para Haraway, Le Guin

compreende a necessidade de mudar a história, de aprender, de alguma forma, a narrar – a pensar – fora do conto dos Humanos na História, quando o conhecimento de como matar uns aos outros – e juntamente uns com os outros, incontáveis multitudes da Terra viva – não é escasso. Pensar nós precisamos; precisamos pensar. Isso significa, simplesmente, que nós precisamos mudar a história; a história precisa mudar. (HARAWAY, 2016, p. 40)

Para pensar como histórias podem mudar a *história*, Le Guin concebe narrativas como bolsas ou garrafas: como coisas que contêm outras coisas. Ela nos diz:

[...] o formato natural, apropriado, de um romance pode ser o de um saco, uma bolsa. Um livro carrega palavras. Palavras carregam coisas. Elas trazem significados. Um romance é um pacote de remédios, carregando coisas em uma relação particular e poderosa umas com as outras e conosco. (LE GUIN, 2019, p. 34)

Nesse sentido, a literatura é uma ferramenta para carregar ideias, carregar formas e significados, possibilitando que outras formas e outros significados sejam criados a partir deles, disseminando outros conhecimentos sobre a realidade que não apenas o muito disseminado conhecimento, como observou Haraway (2016), de matar uns aos outros. Assim, quando o conhecimento sobre como matar uns aos outros é facilmente acessível, histórias que subvertem a expectativa de violência como forma de progressão, como vemos nos *walking simulators*, nos aproximam de um saber de outro tipo, e nos forçam a olhar para nós mesmos e para o mundo a nossa volta com outros olhos. O flunar dos *walking simulators* nos obrigam à pausa, e à valorização das interconexões entre o Eu e o Outro nessa rede de relações que, como o coral de Jessica Curry, se unem para criar a luz. Histórias como a de *Everybody's Gone to the Rapture* reeducam a nossa atenção e a nossa imaginação, e através de esforços que envolvem tanto forma quanto conteúdo, tal qual o mais rico e produtivo tipo de literatura, gera um efeito duradouro no leitor/jogador. Vimos, no decorrer deste trabalho, inúmeras diferenças e rompimentos entre a literatura impressa e o que argumento aqui para que seja concebido como literatura eletrônica, os *walking simulators*. No entanto, existe uma continuidade importante entre essas formas distintas de narrar: o narrar em si. Como no paralelo feito por Hayles (2009) entre o Romance e a literatura eletrônica, novos tempos demandam e geram novos

formatos para esse narrar, gerando possibilidades e configurações imprevisíveis para a literariedade. Espero ter demonstrado, através desta análise, o valor cultural e a relevância acadêmica dos jogos eletrônicos em geral e dos *walking simulators* em particular para que, a partir desse reconhecimento, possamos nos aprofundar nessas narrativas, dissecá-las, examiná-las, e colhê-las, como sementes em uma bolsa.

REFERÊNCIAS

HARAWAY, Donna J. *Staying with the trouble: making kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press, 2016.

HAYLES, Katherine N. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

HODGE, Matthew. *Scoring the Story: Dissecting Interactive Game Music and Sound*. Design in Everybody's Gone to the Rapture. In: *Musico Guia*. Conference Proceedings CIVAE, 2021.

KLEIN, Julie Thompson. Typologies of Interdisciplinarity: The Boundary Work of Definition. In: FRODEMAN, Robert; KLEIN, Julie Thompson; PACHECO, Roberto C. S. (Orgs.). *The Oxford handbook of interdisciplinarity*. 2.ed. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press, 2017.

LE GUIN, Ursula K. *The carrier bag theory of fiction*. London: Ignota, 2019.

MCMULLAN, Thomas. *Where literature and gaming collide: How games are mining literary sources of inspiration*. Eurogamer, 2014. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/where-literature-and-gaming-collide>. Acesso em: 16 dez. 2022.

PINCHBECK, Dan. *Story and Recall in First-Person Shooters*. International Journal of Computer Games Technology, p. 1-7, 2008. Disponível em: <http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/783231/>. Acesso em: 16 dez. 2022.

PRICE, Andy. *Jessica Curry on soundtracking "Everybody's Gone To The Rapture" poignant exploration of loss*. 2022. Disponível em: <https://www.nme.com/features/gaming-features/jessica-curry-on-soundtracking-everybodys-gone-to-the-raptures-poignant-exploration-of-loss-3218264>. Acesso em: 16 dez. 2022

WHAT is Modification (Mod)? – Definition from Techopedia. In: *Techopedia.com*. Disponível em: <http://www.techopedia.com/definition/3841/modification-mod>. Acesso em: 12 dez. 2022.