

## Existencialismo nos videojogos

Nelson  
Zagalo

18/01/2014

por Publicado

Trago este tema esta semana porque me começou a assolar quando procurei refletir sobre “The Stanley Parable” (2013) de Davey Wreden. Algures na discussão sobre o que pretende o jogo dizer através dos processos de escolha, comuns na linguagem dos videojogos, e lendo-os tanto a partir de abordagens ludológicas como narratológicas, dei-me conta que existia algo mais por debaixo da superfície jogável. Assim dei por mim a vaguear mentalmente por entre jogos nada semelhantes, mas tão próximos em termos de aparente ausência de significados, tais como “Dinner Date” (2011) de Jeroen Stout [1] e “Adrift” (2012) de Tom Campbell [2].

Em “Dinner Date” somos confrontados com uma situação de expectativa face à chegada de uma potencial namorada, para um primeiro jantar. Todo o jogo se desenrola durante este compasso de espera, em que unicamente podemos comer, beber, fumar e andar num espaço reduzido de uma cozinha, na qual preparámos uma bela mesa para receber a pessoa. Em primeira pessoa, o nosso personagem vai refletindo sobre o que pode ter acontecido que justifique o atraso do seu par, assim como sobre a importância deste encontro para si, acabando o jogo depois por terminar sem a pessoa chegar. No fundo o que acabamos por enfrentar são os sentimentos de quem espera por alguém ansiosamente, e esse alguém nunca chega. O jogo constrói o sentimento de espera através da prisão ao espaço que não podemos abandonar, assim como das micro-ações que realizamos e do monólogo que o nosso personagem vai contando. O importante não é assim o que o personagem faz ou diz, mas antes tudo aquilo que ele não pode fazer e está para além daquele momento ali representado.



Dinner Date

Já em “Adrift” somos acordados em pleno alto mar, num pequeno barquinho com uma cabine e uns bancos nos quais nos podemos sentar. Começamos por explorar o que existe no barco para tentar compreender o que nos espera, para rapidamente percebermos que nada ali há para fazer. Com o passar dos minutos percebemos que

o tempo à nossa volta vai passando, do dia passamos à noite, assim como do sol podemos passar à chuva ou relâmpagos. Ao fim de algum tempo começamos a sentir-nos à deriva. Ou seja, “Adrift” parece querer levar-nos a compreender o significado de estar a deriva por meio da impossibilidade de podermos fazer algo enquanto num pequeno barco em alto mar. O impedimento da ação, gera a impotência que por sua vez nos obriga a explorar a significação através de sentimentos difusos.

Ora “The Stanley Parable” consubstancia tudo isto, indo além. No edifício de escritórios em que somos colocados, temos a opção de fazer aquilo que o narrador do jogo nos pede para fazer, ou podemos ir contra tudo o que nos é pedido, escolhendo o nosso próprio caminho. Contudo por mais caminhos que escolhamos nunca chegamos a compreender a razão pela qual estamos ali. Ao fim de vários caminhos realizados, começamos a perceber que o significado das nossas ações não se encontra no mundo de jogo, mas nos nossos próprios processos de escolha. Cada vez que iniciamos o jogo, a ânsia por respostas leva-nos a seguir um caminho diferente do anterior buscando explicações, mas à medida que vamos cruzando mais caminhos e vamos obtendo mais informação, ou percebendo a ausência dessa, vamos compreendendo a circularidade das nossas escolhas, e conseqüentemente a nossa limitação para atribuir significado ao que é apresentado.

É assim inevitável considerar que qualquer um destes jogos nos coloca à deriva num mar de ideias e conceitos sobre aquilo que se possa definir como essência. Todos criam uma sensação de desorientação e confusão face ao mundo de jogo, que por acalentarem a ideia de nada significarem as nossas ações, explodem em ideias e possibilidades nas nossas mentes, conduzindo-nos aos limites do absurdo. Esta condição é no fundo aquela que o absurdismo, corrente emanada do existencialismo, defende a propósito da contradição de nós enquanto meros seres humanos, sermos incapazes de compreender a complexidade da realidade do mundo que nos rodeia.

Ou seja, os primeiros dois jogos falam sobre a impossibilidade de atribuir sentido ao todo, simulando situações conhecidas da vida real. “The Stanley Parable” segue a mesma linha, mas fá-lo questionando o próprio sentido da essência dos videogames, daquilo que fazemos enquanto jogamos, das nossas motivações, ações, escolhas e decisões. Nesse sentido “The Stanley Parable” é um objecto de meta-comunicação, ou seja que procura compreender o meio de comunicação em si, mas acaba extravasando as fronteiras do meio, conduzindo-nos ao questionamento sobre o próprio sentido da nossa existência.

- [1] “[Dinner Date](#)” (2011) de Jeroen Stout
- [2] “[Adrift](#)” (2012) de Tom Campbel