

DAVEY WREDEN E A ESPECULARIDADE NOS GAMES

Antonio Matheus A. Villarim

PIBIC 2018/UFPE

antoniomatheus1999@gmail.com

Orientadora: Prof^a Dr^a Ermelinda Ferreira

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

RESUMO: Não há uma definição amplamente aceita sobre o que constitui um “jogo independente” – *indie game*. Entretanto, esses jogos compartilham certas peculiaridades: são desenvolvidos por uma pessoa, pequenas equipes ou pequenas companhias independentes, com pouco ou nenhum financiamento editorial e dependendo de esquemas de distribuição digital na Internet, sem interesse comercial. Por outro lado, dispõem de grande liberdade criativa e de experimentação, uma vez que não estão submetidos às políticas de controle de interesse dos órgãos financiadores. Por esse motivo, os *indie games* são conhecidos por sua inovação, criatividade, e experimentação artística. Esta pesquisa de Iniciação Científica tencionou realizar um breve levantamento de obras de literatura eletrônica elencadas, por seu investimento narrativo e estético, na assim chamada “contracultura dos games de ação e violência”. A intenção desse levantamento é contribuir para avaliar a potencialidade da utilização desses games no ensino de literatura e no letramento digital na escola. O enriquecimento do enredo, a abordagem mais ampla de questões históricas, políticas, biográficas e de atualidades, o emprego frequente da metalinguagem, produzem um efeito de especularidade nesses games, que levam o jogador a um contínuo questionamento de sua atividade.

PALAVRAS-CHAVE: *Indie games*; Narratologia; Davey Wreden; *The Stanley Parable*; *The Beginner's Guide*.

ABSTRACT: There is no widely accepted definition of what constitutes an “independent game” - an indie game. However, these games share certain peculiarities: they are developed by one person, small teams or small independent companies, with little or no editorial funding and depending on digital distribution schemes on the Internet, without commercial interest. On the other hand, they have great creative freedom and experimentation, as they are not subject to the interest control policies of the funding agencies. For this reason, indie games are known for their innovation, creativity, and artistic experimentation. This research of Scientific Initiation intended to conduct a brief survey of works of electronic literature listed, for their narrative and aesthetic investment, in the so-called “counterculture of action and violence games”. The intention of this survey is to contribute to evaluate the potential use of these games in the teaching of literature and digital literacy at school. The enrichment of the plot, the broader approach to historical, political, biographical and current affairs, the frequent use of metalanguage, produce a specular effect in these games, which lead the player to continually question his/her activity.

KEYWORDS: *Indie games*; Narratology; Davey Wreden, *The Stanley Parable*; *The Beginner's Guide*.

INTRODUÇÃO

Neste artigo, apresentamos os resultados da análise de dois jogos *indie* do mesmo criador, Davey Wreden, com o objetivo de estudar categorias reveladoras de instâncias narratológicas similares às dos textos literários, a fim de explorar sua potencialidade para uso pedagógico de ensino de literatura e letramento digital. Selecionamos as obras do gênero “walking simulators” intituladas *The Stanley Parable* e *The Beginner’s Guide*, concebidas em 2011 e lançadas em 2011 e 2015, respectivamente: as únicas produções do fundador do grupo de *game designers* The Galactic Cafe. Em ambos os jogos o enredo praticamente inexiste, sendo as narrativas de cunho acentuadamente metalinguístico. As “histórias” são elaboradas durante a própria experiência, pelas escolhas dos jogadores num espaço hiper-real (no jogo de 2011), e surreal (no jogo de 2015), e objetivam muito mais a produção de *insights* do que de catarses. Desde a formidável recepção dessas obras, que trouxe inesperada visibilidade e projeção a Wreden, este – como o Bartleby que evoca em suas obras – não publicou outro jogo.

THE STANLEY PARABLE: “PREFIRO NÃO”

Disponho-me, então, a passear pelo labirinto do Não, pelas trilhas da mais perturbadora e atraente tendência das literaturas contemporâneas: tendência em que se encontra o único caminho que permanece aberto à autêntica criação literária; que se pergunta o que é e onde está a escrita e que vagueia ao redor de sua impossibilidade e que diz a verdade sobre o estado, de prognóstico grave – mas sumamente estimulante – da literatura deste fim de milênio. Enrique Vila-Matas. *Bartleby e Companhia*.¹

¹ Em *Bartleby e Companhia* (2000), Vila-Matas conta a história de um escritor que, para quebrar a abstinência de 25 anos sem escrever, resolve fazer um diário com casos de silêncio na literatura. Tira licença do trabalho e se isola no seu apartamento para se dedicar ao que ele chama de notas de rodapé de um texto invisível. Assim, ele reúne uma série de curiosidades em torno de escritores que foram acometidos pelo “Mal de Bartleby”, o misterioso personagem de Melville, que de repente torna-se apático e passa dias inteiros sem fazer nada. Os motivos para a renúncia à literatura são muitos e as desculpas mostram que não foi por falta de imaginação. O francês Rimbaud, por exemplo, deixou de escrever poemas aos 19 anos para traficar armas na África. O mexicano Juan Rulfo teve na morte do seu tio Celerino, que sempre lhe contava histórias inspiradoras, a justificativa para o silêncio.

The Stanley Parable é um *indie game* lançado pelo estúdio independente Everything Unlimited. Ficou conhecido por criticar a narrativa linear dos videogames, inserindo em seu esquema funcional uma inusitada estrutura labiríntica que dá ensejo a muitas direções narrativas, levando a desenlaces irônicos e surpreendentes. A questão principal da obra gira em torno da existência da liberdade de escolha e de ação na sociedade. Trata-se, portanto, de um jogo de cunho mais filosófico do que ficcional, com um forte investimento autobiográfico, uma vez que o criador e o jogador são continuamente postos em cheque sobre a natureza da arte e sobre a liberdade de criação.

The Stanley Parable conta a história de Stanley, um burocrata de escritório que, à semelhança do famoso protagonista de “Bartleby, o escrivão”, de Hermann Melville – uma das mais notáveis novelas norte-americanas, precursora do absurdismo kafkiano –, leva uma vida especialmente medíocre. Dia após dia, o personagem senta em seu cubículo sem janelas e segue as instruções que aparecem na tela de seu computador; rotina que ele – como o copista da história de 1853, preso a uma escrivaninha em frente a uma parede de tijolos – segue sem nenhum questionamento ou necessidade de compreensão. A novela de Melville foi adaptada para o cinema em 1970 e em 2001. Como apontam alguns analistas, o princípio da escolha, expresso na frase “Prefiro não”, que assinala a ruptura do personagem do conto com o sistema opressor é, em grande medida, sugerida neste jogo.

Certo dia, quando o narrador da novela de Melville – um advogado e patrão de Bartleby em seu escritório em Wall Street –, pede para ele revisar um documento, o jovem, que até então se mostrara um copador contumaz e obediente, simplesmente responde: “Eu preferiria não fazer”. É a primeira das inúmeras recusas seguintes de Bartleby. Para a consternação do narrador e irritação dos outros escrivãos, Bartleby executa cada vez menos suas tarefas no escritório. O narrador tenta por diversas vezes entender seu comportamento e motivações, mas o jovem repete sempre a mesma frase quando é requisitado a fazer suas tarefas: “Eu preferiria não fazer”. Em um fim de semana, quando o narrador passa pelo escritório, descobre que Bartleby está morando no lugar. A vida de solidão de Bartleby toca o narrador: à noite e aos domingos, Wall Street é tão desoladora quanto uma cidade fantasma. Ele fica ora com pena, ora com raiva do comportamento bizarro de Bartleby. Enquanto isso, Bartleby continua a negar os trabalhos que tem para fazer, até chegar ao ponto em que não faz absolutamente nada. Mas mesmo assim o narrador não despede o jovem. O relutante escrivão passa a exercer um estranho domínio sobre seu patrão, e o narrador sente que não pode fazer nada para prejudicar seu desesperado empregado.

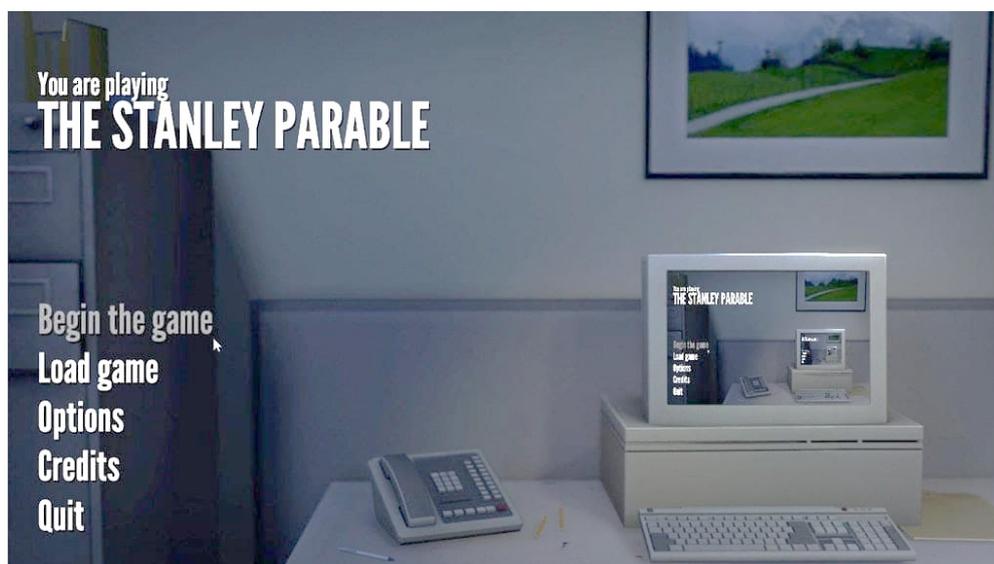
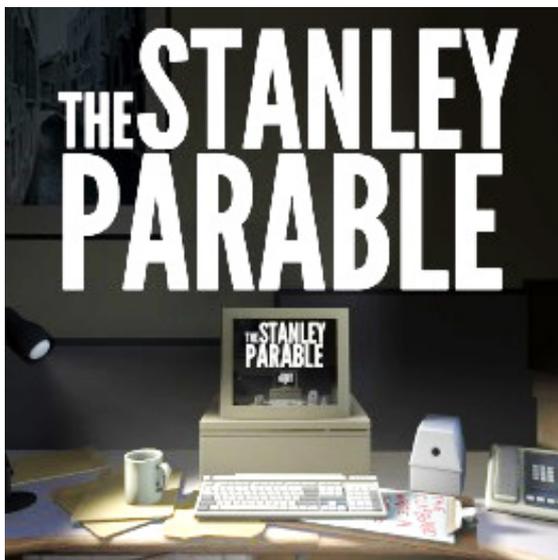




ILUSTRAÇÕES DA NOVELA DE HERMANN MELVILLE: *BARTLEBY, O ESCRIVÃO*

A urgência aumenta quando os sócios do narrador passam a pressioná-lo sobre a presença do funcionário inútil. Todas as tentativas de despedir Bartleby, no entanto, são ineficazes, e o advogado acaba mudando o escritório para um novo endereço, pensando que assim se livraria de Bartleby. Entretanto, os novos inquilinos do escritório obrigam o antigo patrão a tomar providências para liberar as salas, e ele é obrigado a chamar a polícia. Bartleby, então, é preso, e torna-se ainda mais melancólico do que antes. Ele recusa a amizade que lhe oferece o advogado, e acaba por morrer em sua cela, rejeitando o alimento: ele “preferiria não comer”, numa recusa absoluta, silenciosa e solitária da vida tal como lhe foi ofertada pelo sistema vigente.

O jogo *The Stanley Parable* é apresentado na perspectiva da primeira pessoa. O jogador pode se movimentar e interagir de modo rudimentar com certos elementos do ambiente, como pressionar botões ou abrir portas, mas não possui outros controles. Ele é convidado a agir como o personagem, obedecendo ou não às orientações do narrador. Essa voz incorpórea explica que o protagonista Stanley trabalha em um prédio de escritórios, encarregado de monitorar os dados que aparecem na tela do computador de sua baia numerada 427 (247: 24 horas por dia, 7 dias por semana) e a pressionar os botões adequadamente, sem questionar. O jogo começa quando, de repente, a tela fica em branco. Stanley, sem saber o que fazer, começa a explorar o prédio, e percebe que está sozinho num labirinto de salas.



CAPA E SUMÁRIO DO JOGO, COM A IMAGEM DE ABERTURA INDICANDO CLARAMENTE A ESTRUTURA EM *MISE EN ABYME* DA OBRA, QUE REPRODUZ A MESMA CENA DENTRO DA TELA DO COMPUTADOR, INFINITAMENTE. *MISE EN ABYME* É UM TERMO EM FRANCÊS QUE COSTUMA SER TRADUZIDO COMO “NARRATIVA EM ABISMO”, USADO PELA PRIMEIRA VEZ POR ANDRÉ GIDE AO FALAR SOBRE AS NARRATIVAS QUE CONTÊM OUTRAS NARRATIVAS DENTRO DE SI. *MISE EN ABYME* PODE APARECER NA PINTURA, NO CINEMA E NA LITERATURA. NA PINTURA, UM EXEMPLO SERIAM OS QUADROS QUE POSSUEM DENTRO DE SI UMA CÓPIA MENOR DO PRÓPRIO QUADRO. NO CINEMA, QUANDO AS PERSONAGENS ACORDAM DE UM SONHO QUANDO AINDA ESTÃO SONHANDO, ESTÃO VIVENDO A *MISE EN ABYME*. NA LITERATURA, A *MISE EN ABYME* APARECE QUANDO AS NARRATIVAS APARECEREM ENCAIXADAS, A EXEMPLO DO LIVRO *AS MIL E UMA NOITES*. O EFEITO DESTA TÉCNICA É ACENTUAR O COMPONENTE ESPECULAR E AUTORREFLEXIVO DA OBRA: A SUA CONDIÇÃO METAFICCIONAL.

Nesta fase, a história se divide em inúmeras possibilidades, com base nas escolhas do jogador. O narrador continua a história, mas quando o jogador chega a uma área onde uma escolha é possível, o narrador – que

intuímos ser o autor e criador do jogo – sugere que rota Stanley deverá seguir. Como no vago exercício de livre arbítrio posto em prática por Bartleby, o jogador pode optar por discordar: “Preferiria não fazer”, contrariando a ordem e executando outra ação, forçando a narração a dar conta dessa nova direção. Entretanto, isso o levará a um conflito com o criador, que passa a discutir com o personagem, questionando-o ou castigando-o. Assim, ele pode retornar ao princípio, ou desembocar num enredo com um desenlace irônico ou absurdo.



QUEM É STANLEY? ESSE SER ABSURDO E SERVIL QUE PRESSIONA AS TECLAS DO COMPUTADOR QUANDO SUA TELA O ORDENA? QUE DESFRUTA DE UMA GENUÍNA SATISFAÇÃO COM UMA ATIVIDADE ÀS VEZES TÃO VULGAR? QUE SE SUJEITA AOS COMANDOS DE UMA MÁQUINA AO PREÇO DE SUA LIBERDADE? QUEM É ESSA PESSOA?... O JOGADOR DE VIDEOGAME, OBVIAMENTE. A PARÁBOLA É PARA NÓS, JOGADORES.

Por exemplo, a primeira escolha que o jogador faz no jogo é diante de duas portas abertas, com o narrador afirmando que Stanley escolheu a porta à esquerda. O jogador pode optar por seguir essa narração, que mantém a história do narrador nos trilhos, ou pode escolher a porta à direita, o que faz com o narrador ajustar sua história para que o jogador volte ao caminho “adequado”. Por causa disso, o jogo é considerado um instigante manifesto sobre a natureza da liberdade de escolha. Diversos finais possíveis existem no modo original, e Wreden determina cerca de uma hora para que o jogador possa experimentar todos eles.

Obedecer aos comandos do narrador resulta num final “feliz”, onde Stanley acaba escapando do escritório. Desobedecer às instruções do narrador, no entanto, é muito mais divertido, porque é quando *The Stanley Parable* sofre guinadas que mudam não apenas o que acontece na história, mas a própria história. O narrador, por exemplo, pode ficar confuso e esquecer o seu lugar. Ele pode desistir completamente da narração e convidá-lo a inventar uma nova história com ele. Ele pode levá-lo a um circuito de corredores intermináveis, e começar a perguntar por que você ainda está jogando o jogo, o que pode se tornar uma experiência frustrante ou desafiadora para o jogador.



VAMOS PEGAR A PORTA DIREITA OU A PORTA ESQUERDA? SOB ESSA ESCOLHA MAIS TRIVIAL, ESTÁ O PREÇO QUE DAMOS À NOSSA LIBERDADE. O CURSO DA HISTÓRIA SERÁ NECESSARIAMENTE AFETADO. SE ALGUÉM SE RESIGNAR A SEGUIR O CAMINHO DA ESQUERDA, SE A DOCILIDADE PREVALECER AO LONGO DO CURSO, A HISTÓRIA DE STANLEY CONTINUARÁ SEM PROBLEMAS. FINALMENTE TESTEMUNHAMOS A COMPLETA LIBERTAÇÃO DO NOSSO HERÓI. UMA LIBERDADE QUE DEIXA UM GOSTO AMARGO, POIS É OBTIDA POR NOSSA COMPLETA SUBMISSÃO AOS DESEJOS DO NARRADOR. SURPREENDENTEMENTE, O DESENLACE DESEJADO NÃO TRAZ NENHUMA SATISFAÇÃO, CHEGANDO A SER FRUSTRANTE. ISSO VEM DO FATO DE QUE, SE AGIRMOS DE ACORDO COM AS ORDENS, NÃO GOZAMOS DA LIBERDADE DE STANLEY. DE FATO, SOMOS APENAS ESPECTADORES, POIS A TÃO ESPERADA EMANCIPAÇÃO OCORRE NA FORMA DE UMA SEQUÊNCIA ANIMADA, DA QUAL NÃO PARTICIPAMOS.

A narração também quebra a quarta parede em várias ocasiões ao lidar com as decisões do jogador, confrontando-o com o seu momento,

com o próprio ato de jogar, numa tentativa de conscientização da atividade posta em prática. Isso produz um distanciamento crítico tanto do enredo – a vida medíocre de um funcionário burocrático, seja na insípida Wall Street do século XIX, seja nos corredores de um divertido escritório da Google no século XXI – quanto dos mecanismos de automatização da jogabilidade. Obrigando o jogador a parar para refletir e a retornar inúmeras vezes de suas experiências frustradas, Wreden descondiciona a experiência do “jogar” enquanto atividade lúdica, aproximando-a da noção do trabalho tal como o concebe Johann Huizinga em *Homo ludens* (1938).² Isso pode levá-lo a pensar no game como um “trabalho” para desempregados, medíocre, inútil, sem remuneração e com objetivos nulos, contrariando frontalmente a ideia do jogo eletrônico – ao contrário dos jogos de tabuleiro, esportivos e de outras naturezas – como uma atividade de lazer inócua e solitária:

Cada vez mais fortemente se nos impõe a triste conclusão de que o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o séc. XVIII, época em que florescia plenamente. O autêntico jogo desapareceu da civilização atual, e mesmo onde ele parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo. ... Temos visto grandes nações perderem toda noção da honra, todo sentido do humor, a própria ideia da decência e do jogo limpo. Não caberia qui investigar as causas e a importância deste abaustardamento universal da cultura, mas não há dúvida que a participação de grandes massas semi-educadas no movimento espiritual internacional, o relaxamento dos costumes e a hipertrofia da técnica são em grande parte por ele responsáveis. (HUIZINGA, 2008, p. 228)

² “O valor conceitual de uma palavra é sempre condicionado pela palavra que designa o seu oposto. Para nós, a antítese do *jogo* é a *seriedade*, e também num sentido muito especial, o de *trabalho*, ao passo que à *seriedade* podem também opor-se a *piada* e a *brincadeira*....O significado de *seriedade* é definido de maneira exaustiva pela negação de *jogo* – *seriedade* significando ausência de *jogo* ou *brincadeira*. Por outro lado, o significado de *jogo* de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de *seriedade*. O *jogo* é uma entidade autônoma. O conceito de *jogo* enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de *seriedade*. Porque a *seriedade* procura excluir o *jogo*, enquanto o *jogo* pode muito bem incluir a *seriedade*.” (Huizinga, 2008, p. 51).



DAVEY WREDEN É O JOVEM AUTOR DE DOIS ÚNICOS GAMES INDIE DE GRANDE SUCESSO: *THE STANLEY PARABLE* E *THE BEGGINER'S GUIDE*, CONCEBIDOS QUANDO TINHA 19 ANOS. NASCIDO EM 29 DE SETEMBRO DE 1988 NO TEXAS, FUNDOU O GALACTIC CAFÉ, UMA EMPRESA DE CRIAÇÃO DE JOGOS INDEPENDENTES. A EXEMPLO DOS ESCRITORES ANALISADOS POR ENRIQUE VILA-MATAS EM SEU LIVRO *BARTLEBY E COMPANHIA*, SUA OBRA TRABALHA UMA PULSÃO NEGATIVA OU ATRAÇÃO PELO NADA. INCORPORA-SE À GALERIA DE CRIADORES QUE, MESMO TENDO UMA CONSCIÊNCIA LITERÁRIA MUITO EXIGENTE, DESISTEM DE ESCREVER, OU JAMAIS ESCREVEM, OU, QUANDO ESCREVEM, TEMATIZAM SOBREMODO A PRÓPRIA DIFICULDADE DA CRIAÇÃO.

Confrontado com uma tarefa tão trabalhosa quanto a escolhida por Melville para seu herói, Stanley suporta serenamente a pior servidão. Sua liberdade não é resultado de obstinação pessoal, mas de um simples acidente; é um produto das circunstâncias. No jogo, o personagem é uma engrenagem que se tornou autônoma *contra a sua vontade*. Não podemos mais culpá-lo

por ser um seguidor da servidão voluntária, já que a vontade é precisamente o que falta a esse fantasma desmotivado. Como em outro jogo burocrático, o *Papers, please*, o trabalho é encenado, mas não é a atividade do jogador. Pelo contrário, o jogo começa quando o trabalho pára, quando se torna impossível para Stanley trabalhar mais. Neste instante, passamos a desempenhar, com Stanley, o papel de trabalhadores desempregados, ainda que imersos no cenário do mundo dos negócios, com seu longo conjunto de corredores, tapetes, néons, armários, mesas, quadros brancos e computadores. É o mundo dos negócios, a cenografia lívida do mercado de trabalho.

A promessa de cenários específicos para videogames é novamente minada neste jogo. As imagens são realistas e sóbrias. A estética é dominada por uma espécie de naturalismo cansado, que nos permite percorrer a mórbida espacialidade das baias dos escritórios, neste caso desertos e abandonados. Esses lugares não funcionais estão agora vazios e inúteis. Interpretamos um homem que, ao abandonar o seu escritório, nos condiciona a perceber o quão aprisionados estamos no nosso. Uma voz incorpórea de comando dita as regras para Stanley – e para o jogador que o utiliza como avatar. A continuidade estabelecida entre a sequência introdutória e o jogo real tem algo de desconcertante, como se essa continuidade nos permitisse adivinhar que o jogo nunca começará realmente.

Estamos, como diria Umberto Eco, “passeando” pela ficção. Um início rápido nos permite ver toda a gama de nossos talentos: abrimos portas, cruzamos escritórios, percorremos corredores, pressionamos botões. É tudo o que Stanley é capaz de fazer. Nosso protagonista fornece a medida exata de suas habilidades: ele fica aquém das interações humanas mais simples. Quase um autômato. Em contraste com os jogos de ação e aventura, que prometem grandes acontecimentos, desafios e confrontos mágicos, regredimos com Stanley ao mais abjeto patamar de desumanidade. Stanley não é um príncipe, nem um tigre, nem um deus, nem mesmo um funcionário; é uma versão empobrecida de nós mesmos. Nós nos tornamos conscientes de nossa deficiência e limitação não como trabalhadores, como Balthby e Stanley, mas como jogadores mesmo, abduzidos no espaço tridimensional da narrativa virtual de “lazer e entretenimento”.

Na Parábola de Stanley, o apertar de um botão na vida resulta apenas no apertar de um botão no jogo. Nossas ações não são apenas privadas da magnitude cataclísmica usual dos jogos ilusionistas, elas são literais: tolas e vazias. Não há contradição em termos de gestos entre o mundo real e o mundo virtual, nada além de uma tautologia. A ironia do jogo chega ao ponto de provocar o robô humano propondo a ele que, para avançar na história,

será preciso apertar um botão por quatro horas seguidas. Não duvidamos que haja Bartlebys e Stanleys dispostos a isso, sem o menor questionamento.

The Stanley Parable começa como uma promessa decepcionada. Stanley não é realmente mais livre do que se estivesse no trabalho. Stanley é um Bartleby sem a recusa. O que é fascinante sobre o escrivão é que o tremendo poder dissolvente de sua rejeição vem da pureza negativa que se expressa na sua absoluta *anomia*. A anomia é um estado de falta de objetivos e regras e de perda de identidade, provocado pelas intensas transformações ocorrentes no mundo social moderno. A recusa é, na vida, o retrocesso de um desejo. Stanley e Bartleby se aproximam pela anomia. Ambos são seres abstratos, sem consistência; nada além de uma forma dada a um princípio. Mas enquanto Melville opta por resolver sua história acentuando a potência negativa da alienação voluntária do personagem, vendo no seu impulso suicida um recurso de escape da sua escravização; Wreden investe na alienação do personagem como uma forma degenerada de investimento libidinal. Ele vê em Stanley o sujeito que já não pode morrer, que já não dispõe dessa porta de saída. Seu jogo, portanto, explora à exaustão a inescapável satisfação do alienado.

Assim, as portas que se abrem no jogo não conduzem, de fato, a uma saída possível. As situações variam, o fio da história se perde, a construção narrativa eclode em mil eventos dispersos, os impasses proliferam, o ritmo se torna instável, as interrupções repentinas se multiplicam, até o próprio jogo parece se decompor graficamente, atacado em seu material. E à medida que o todo se torna mais caótico, o prazer do jogador aumenta. Sentimos certa satisfação em descobrir novos galhos, nos esforçamos para trazer à tona o inesperado, contemplamos com orgulho a decadência que causamos, em nossa sede de esgotar o conteúdo armazenado. É lá, na verdade, que o jogo começa. Na verdade, brincamos com a narração. É procurando, por todos os meios, empurrar a experiência em seus entrincheiramentos, que nos sentimos mais arrebatados.

O que vamos percebendo, contudo, é que se podemos nos rebelar contra o narrador, não podemos resistir ao programa, o pilar técnico do jogo. Ao contrário. É nos rebelando contra o narrador que estamos realmente indo na direção do videogame, que revelamos seu funcionamento genuíno, seu interesse real. Portanto, não podemos nos contentar em dizer que obediência e desobediência são iguais, que desobediência é obediência perseguida por outros meios. Neste jogo, a desobediência é um cativo mais profundo que a obediência; *a revolta é a verdadeira submissão*. *The Stanley Parable* se diverte em simular o poder destrutivo de um Bartleby, ou

mesmo em falsificar esse poder, na medida em que o jogo deve dar a ilusão de se desintegrar para que a ordem das coisas seja realizada. A subversão contida no famoso “*Eu preferiria não*” é parodiada, invertida. Na obra de Melville, a recusa produz uma reversão do equilíbrio de poder entre o senhor e o escravo; em *The Stanley Parable*, o narrador e Stanley também são reduzidos à impotência, sujeitos à terceira pessoa invisível do programa, da inteligência artificial da qual eles são apenas a manifestação formal.

The Stanley Parable dissocia a operação do programa do avanço da história; a arquitetura programática é a organização racional da sabotagem do enredo, seu desmembramento planejado e não o seu desenvolvimento coerente. O narrador não tem autonomia, ele é um mero gadget da narrativa. Sua função é enganar o jogador, para que a história dê a ilusão de contradizer sua base técnica, e para que o jogador possa ter a ilusão de contradizer o programa através da trama. Ao não oferecer nenhuma interação real, separando-se da narrativa, a arbitrariedade da restrição do computador vem à tona. A estrutura do programa se torna sufocante quando não é mais justificada por nenhum enredo. Não vemos mais o que o programa permite, mas o que impede. Mantendo o jogador dentro dos limites da operação autorizada, os vários cursos finalmente aparecem como compensações narrativas à real frustração de nosso desejo de brincar.

No entanto, *The Stanley Parable* consegue organizar o prazer estético de nosso desamparo. Em última análise, o jogo acaba compartilhando o absurdo dos jogos que critica. Isso se aprofunda até a iniquidade do pacto: *The Stanley Parable* nos obriga a uma verdadeira escravidão, sem sequer se preocupar em simular nossa liberdade. A representação especular de nosso próprio aprisionamento ainda se torna uma fonte de entretenimento. No conto de Melville, a crítica à mudança da sociedade escravista industrial do século XIX, de ordem física, para a sociedade escravista burocrática e de serviços do século XX, de ordem mental e intelectual, é reforçada pela morte melancólica do personagem em sua rebeldia mansa, porém de inabalável efeito moral. No jogo de Wreden, porém, a crítica à sociedade escravista consumista e diversionista do século XXI se esvai numa série repetitiva de mortes patéticas do personagem, onde a ironia corre o risco de se esvair na gratuidade e no escárnio. Se a morte do personagem é continuamente negada pela possibilidade do reinício do jogo *ad infinitum*, a banalização da revolta, da crítica e da própria negação do personagem esvazia a força de seus gestos, lançando para o jogador uma pergunta: existe de fato alguma liberdade de escolha? E mais: você *ainda* está vivo?

THE BEGGINER'S GUIDE: "CODA OU EPÍLOGO"

Yes, I have tricks in my pocket, I have things up my sleeve. But I am the opposite of a stage magician. He gives you illusion that has the appearance of truth. I give you truth in the pleasant disguise of illusion.

Tennessee Williams, *The Glass Menagerie*



CENÁRIO DO JOGO *THE BEGINNER'S GUIDE*

The Beginner's Guide é um jogo criado por Davey Wreden e veiculado pelo estúdio Everything Unlimited, lançado para Microsoft Windows e Linux em 1º de outubro de 2015. Consiste num game autobiográfico, aparentemente confessional, que dá continuidade ao premiado *The Stanley Parable*. Narrado em primeira pessoa pelo próprio autor, conduz o usuário a experimentar várias criações incompletas de jogos feitas por um desenvolvedor, amigo seu, chamado "Coda". Wreden desafia o jogador a explorar esses espaços com o objetivo de tentar entender que tipo de pessoa estaria por trás deles. No jogo, Wreden afirma que o *The Beginner's Guide* está aberto à interpretação e convida os jogadores a compartilhar suas próprias teorias, fornecendo seu endereço de e-mail para estabelecer um contato com o público. Dentro da narrativa, contudo, o jogador descobre que Wreden tentou forçar o significado dos jogos de Coda, numa apropriação ilícita que acaba por destruir o seu relacionamento. Alguns críticos entenderam o jogo como um comentário geral sobre a natureza do relacionamento entre desenvolvedores e jogadores, enquanto outros o consideraram-no uma alegoria das lutas pessoais de Wreden com o sucesso resultante do jogo anterior, *The Stanley Parable*.

A estrutura permite que o jogador se mova, explore o ambiente e interaja com alguns elementos à medida que progride ao longo da narrativa, sob o comando do narrador Wreden. Algumas áreas incluem a resolução de quebra-cabeças e a participação simulada em grupos de chats, mas não há como o personagem-jogador morrer, ou o jogador cometer um erro ou perder o jogo. Não se trata absolutamente disso, tanto é que a narração ajuda o jogador a ultrapassar momentos difíceis ou insuperáveis do jogo, conforme o planejado, como fornecer uma ponte para atravessar um labirinto invisível quando o jogador descobre essa dificuldade. O jogador pode retornar a qualquer ponto do jogo, e desativar a narração para explorar os espaços por conta própria.

Como no game anterior, o que sobressai na experiência é o investimento metaficcional, ou seja, a necessidade de refletir profundamente sobre o próprio objeto em lugar de utilizá-lo para outros fins. O conceito do jogo gira em torno da tentativa de compreender a natureza de uma pessoa através de seus arquivos e documentos computadorizados, desconsiderando a existência da pessoa em si.³

Auxiliado pela narração de Wreden, o jogador é informado sobre essa pessoa, supostamente real, chamada “Coda”: um desenvolvedor de jogos que o narrador teria conhecido em 2009. Considerado brilhante e enigmático, ele teria criado inúmeras ideias estranhas de jogos, posteriormente abandonadas e esquecidas. Wreden teria tido acesso a esses esboços, que estaria disponibilizando ao público neste “Guia para Iniciantes”. O jogador é, então, convidado a explorar esses jogos. A proposta de Wreden é levar o jogador a imaginar a personalidade de Coda a partir de sua produção. O *Guia do Iniciante* é apresentado na ordem cronológica geral dos protótipos

3 Lembra um episódio da série televisiva *Black Mirror*, cujo enredo discute a possibilidade de reconfigurar uma personalidade similar e *fake* de uma pessoa real, já falecida, a partir de seus dados de redes sociais e de documentação gravada na “nuvem”. Os familiares podem, assim, obter consolo em conversas telefônicas com uma inteligência artificial cuja verossimilhança com o morto é inegável. Também no filme *Ela* (2013), de Spike Jonze, num futuro não muito distante, o escritor solitário Theodore compra um novo sistema operacional desenhado para atender todas as suas necessidades. Para sua surpresa, uma relação romântica, de fato, começa a se desenvolver, de sua parte, pelo sistema operacional artificial. A história mistura ficção científica e romance, explorando a natureza do amor e as formas como a tecnologia nos conecta e nos isola, através de mecanismos ilusionistas cada vez mais complexos. No jogo, porém, investiga-se mais o ato indiscriminado do julgamento da *pessoa* do autor do que da natureza de sua obra. *The Beginner’s Guide* também toca, assim, na questão da apropriação da obra por parte de críticos inescrupulosos, tema que Jorge Luis Borges desenvolveu brilhantemente em seu famoso conto “Pierre Menard, autor do Quixote”, no qual explora ironicamente a postura do crítico que se julga mais sabedor do texto que o próprio autor. O tema da “morte do autor”, tão caro à contemporaneidade e discutido por Roland Barthes, também é convocado para essa discussão.

de Coda, mostrando a progressão de seu trabalho ao longo do tempo.

Em sua narração, Wreden explica que a obra de Coda serviu de inspiração para a sua, construída no período de 2008 a 2011, sugerindo que ele se valeu de muitos de seus conceitos para a elaboração do *The Beginner's Guide*. Esse jogo, em última instância, seria uma espécie de reconhecimento e homenagem ao amigo. Em sua própria defesa, Wreden afirma que sua releitura da obra de Coda teria sido motivada por um interesse positivo, ao perceber que o amigo vivenciava um período de bloqueio, não conseguindo transformar o tom eminentemente sombrio de seus jogos, quase sempre ambientados em prisões, situações de isolamento e dificuldade de comunicação, em produtos utilitários para o mercado. Para Wreden, o desenvolvimento de jogos não era uma atividade positiva para Coda. Assim, Wreden sentiu-se preocupado com o fato de Coda estar em meio a uma crise, e decidiu divulgar alguns de seus trabalhos a outras pessoas, supostamente para obter feedback e ajudar o amigo a superar o problema. O efeito, porém, foi contrário, e Coda rompeu sua amizade com Wreden, acusando-o de plágio e de fraude intelectual.

The Beginner's Guide incorpora essa reação no âmbito do próprio jogo, colocando no interior da galeria das produções de Coda, uma mensagem dele mesmo, rompendo sua relação com Wreden e exigindo que ele não mais divulgue seus esboços. A mensagem sugere que Coda discorda da interpretação de Wreden sobre o tom de seus jogos, como um sinal de luta emocional. Além disso, ele acusa Wreden de modificar os seus jogos para adicionar mais simbolismo e jogabilidade, e que todo o *The Beginner's Guide* poderia ser entendido como um ato de traição. Wreden tenta se defender afirmando que o objetivo do “Guia” era promover uma reconciliação com Coda, compartilhando seus jogos com o público em geral, como uma forma de pedir desculpas por suas ações. O jogo termina com uma espécie de epílogo, com Wreden confessando que o problema estabelecido em *The Beginner's Guide* estaria mais na sua dependência da validação social do que na eventual insociabilidade de Coda.

Uma interpretação comum é que o jogo representa a maneira como Wreden buscou administrar seus conflitos, desenvolvendo um alter-ego, Coda, como um desenvolvedor fictício criado para apresentar um portfólio de suas próprias ideias inacabadas, e talvez da viabilidade de levar adiante essas propostas como jogos interativos. A palavra “coda” significa “epílogo”, o “arremate” final de um trabalho artístico. Todo esse jogo funcionaria, assim, como uma conclusão do primeiro, visando ao estudo de possibilidades futuras. O curioso é que Wreden, de fato, nada mais produziu desde 2011.

Alguns consideraram este jogo uma obra de não-ficção, na medida em que os jogos apresentados são citações de um suposto desenvolvedor real que não é o Wreden, levantando questões de originalidade e direitos autorais, levando o “Guia” a poder ser interpretado como um exemplo do uso antiético do trabalho de outra pessoa. Isso justificaria o cinismo de Wreden ao final, quando confrontado com Coda, que denuncia seus expedientes ilícitos e aniquila suas desculpas interesseiras. Nesta interpretação, Wreden é um mero *ghostwriter* de um grande criador que, em algum momento, desenvolveu alguma simpatia por ele e foi traído em sua confiança. Esse criador parece mais amadurecido e consciente, capaz de revelar a Wreden suas motivações medíocres, seus valores distorcidos, sua ambição desmedida, e sobretudo, de deixar claro para o público a limitação criativa daquele que se apresenta como “autor” de seus trabalhos. Wreden simplesmente não existe sem a criatividade de Coda. E Coda simplesmente não cria sob as motivações oportunistas e viciadas de Wreden.

Tal construção também poderia ser compreendida como um manifesto do criador contra os abusos dos críticos, ou dos hiperleitores da pós-modernidade, que se julgam mais sabedores do que o próprio autor, e procedem como se ele não existisse. Daí a pergunta principal do jogo: quem é Coda? Coda existe? Haveria um autor numa situação onde tantas leituras competentes e arrasadoras se impõem como uma “lâmpada” a iluminar, explicar e “melhorar” a proposta original, a ponto de destruí-la? Num certo sentido, Wreden discute a força aprisionadora e devastadora da autoria por parte dos leitores empoderados do século XXI, e da crítica acadêmica e profissional movida pelo mercado, que acabam funcionando como constrangimentos aos artistas, sobretudo os muito jovens como ele, que mal se iniciaram na carreira e já se veem confrontados com desafios incontornáveis.

Em qualquer hipótese, a veiculação dessas duas obras, com todos os conflitos que carregam, acaba por abalar o mercado dos games, na medida em que põe em questão aspectos ainda não tão diretamente abordados no âmbito deste gênero de entretenimento. Construindo-se como uma crítica ontológica de seu próprio objeto, os jogos de Wreden se instauram exemplarmente no lugar de uma contracultura dos games de ação e violência, elaborando uma contundente crítica ao modo como o divertimento mediado pela tecnologia é criado, comercializado e estimulado no mundo contemporâneo; como ele desumaniza e dessensibiliza o sujeito, seja ele produtor ou receptor; e de como é possível sobreviver neste deserto subvertendo suas regras a partir do interior do sistema, e abrindo portas a outras mais instigantes, criativas e inovadoras possibilidades.

CONCLUSÃO

As obras aqui analisadas fornecem um exemplo de como os jogos *indie* podem subverter a cultura mercadológica dos games de ação e violência, fornecendo temas e estruturas argumentativas e filosóficas muito próximas daquelas encontradas na boa literatura impressa, sem perder o horizonte da fruição lúdica e prazerosa. Os paralelos possíveis de serem traçados com a literatura e com a arte a partir desses jogos são inúmeros e apresentam grandes possibilidades do ponto de vista pedagógico, promovendo o conhecimento e o debate em diversos campos da produção artística, além da aproximação entre suas técnicas e do estudo e compreensão mais elaborados de suas categorias similares.

Um “Guia para Iniciantes” como o de Wreden encontra paralelo nos experimentos do grupo francês OuLiPo – (*Ouvroir de Littérature Potentielle*, algo como *oficina de literatura potencial*): corrente literária formada por escritores e matemáticos, surgida na França em 1960, que propunha a libertação da literatura, aparentemente de maneira paradoxal, através de constrangimentos literários. Seus principais autores – Raymond Wueneau, François Le Lionnais, Italo Calvino e Georges Perec procuram propor regras para suas produções literárias, tais como escrever um romance inteiro utilizando uma só vogal (*Les revenentes*, de Georges Perec), ou utilizando ao máximo a linguagem oral (*Zazie no Metrô*, de Raymond Queneau), entre outras restrições. Italo Calvino propõe, no romance *Se um viajante numa noite de inverno*, algo semelhante a Wreden: anunciar ao público uma coletânea de esboços de narrativas inacabadas, que obrigam o leitor/jogador a percorrer enredos díspares numa sequência não linear, que desemboca numa questão filosófica sobre a possibilidade de existência do romance, ou da narrativa, no mundo contemporâneo.

Dois outros membros do OuLiPo, Marcel Bénabou e Jacques Roubaud, no artigo intitulado *Qu'est-ce que l'OuLiPo? (O que é o OuLiPo?)*, dizem que “é a literatura em quantidade ilimitada, potencialmente produzível até o fim dos tempos, infinitas para todos os usos”. Sobre o autor que se dedica a essa prática dizem que é “um rato que constrói seu próprio labirinto de onde se propõe a sair”. Não por acaso, a imagem de um imenso labirinto espalha-se na tela do *The Beginner's Guide*, sugerindo Wreden como esse rato oulipiano, buscando saídas criativas num mundo que se fecha cada vez mais na ameaça da repetição e do esgotamento.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1997.
- BARTHES, Roland. A morte do autor, in: *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BENJAMIN, Walter. O narrador, in: *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BORGES, Jorge Luis. Pierre Menard, autor do Quixote, in: *Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- GAGGI, Silvio. *From text to hypertext*. Decentering the subject in fiction, film, the visual arts and electronic media. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1997.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FERREIRA, Ermelinda. Inanimate Alice: o bildungsroman da era digital, in: *Intersemiose Revista Digital*. Ano 2, n. 4, dez 2013.
- FERREIRA, Ermelinda e OLIVEIRA, Joanita. Inventário poético: anotações sobre os resíduos do humano na literatura, in: *Revista Ilha do Desterro*, vol. 70, n. 2, 2017.
- HAYLES, N. Katherine. *Electronic literature: new horizons for the literary*. Indiana: University of Notre Dame, 2008.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- LANDOW, George P. *Hypertext 3.0*. Critical theory and new media in the era of globalization. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.
- _____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MAYRA, Frans. *An introduction to game studies*.

- Games in culture. London: Sage, 2008.
- MELVILLE, Hermann. *Bartleby, o escrivão*. Uma história de Wall Street. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.
- NOVAES, Adauto (Org.). *Mutações*. São Paulo: Cia. das Letras.
- _____. *O homem máquina*. A ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia. das Letras, 2003.
- PERRON, Bernard e WOLF, Mark J. P. (Eds.) *The videogame theory reader*. New York: Routledge, 2007.
- _____. *The videogame theory reader 2*. (Eds.) New York: Routledge, 2009.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- WREDEN, Davey. *The Stanley Parable*. Ficção interativa. Everything Unlimited, 2011.
- _____. *The Beginner's Guide*. Ficção interativa. Everything Unlimited, 2015.

