

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
MESTRADO EM HISTÓRIA, CULTURA E IDENTIDADES

CÁSSIO REMUS DE PAULA

**VIDEOGAMES E FICÇÃO CIENTÍFICA: REPRESENTAÇÕES DO FUTURO CAÓTICO
NAS SÉRIES *HALF-LIFE* E *METAL GEAR SOLID***

Ponta Grossa

2017

CÁSSIO REMUS DE PAULA

**VIDEOGAMES E FICÇÃO CIENTÍFICA: REPRESENTAÇÕES DO FUTURO CAÓTICO
NAS SÉRIES *HALF-LIFE* E *METAL GEAR SOLID***

Dissertação apresentada para obtenção do título de Mestre em História na Universidade Estadual de Ponta Grossa, área de “Discursos, representações: produção de sentidos”.

Orientador: Dr. Antonio Paulo Benatte

Ponta Grossa

2017

Ficha Catalográfica
Elaborada pelo Setor de Tratamento da Informação BICEN/UEPG

Paula, Cássio Remus de
P324 Videogames e ficção científica:
representações do futuro caótico nas
séries Half-Life e Metal Gear Solid/
Cássio Remus de Paula. Ponta Grossa, 2017.
143f.

Dissertação (Mestrado em História -
Área de Concentração: História, cultura e
identidades), Universidade Estadual de
Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Paulo
Benatte.

1.Videogames. 2.Ficção científica.
3.Distopias. 4.Antiutopias.
5.Representações. I.Benatte, Antonio
Paulo. II. Universidade Estadual de Ponta
Grossa. Mestrado em História. III. T.

CDD: 791.4

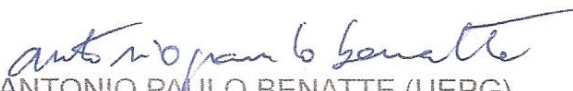


TERMO DE APROVAÇÃO

CÁSSIO REMUS DE PAULA

VIDEOGAMES E FICÇÃO CIENTÍFICA : REPRESENTAÇÕES SOBRE O FUTURO CAÓTICO NAS SÉRIES HALF- LIFE E METAL GEAR SOLID .

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Curso de Pós-Graduação em História – Mestrado em História, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual de Ponta Grossa, no dia 24 de fevereiro de 2017, pela seguinte banca examinadora:


Prof. Dr. ANTONIO PAULO BENATTE (UEPG)
(Orientador)


Prof. Dr. ROGÉRIO IVANO (UEL)


Prof. Dr. EVANIR PAVLOSKI (UEPG)

Ponta Grossa, 24 de fevereiro de 2017.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho só foi possível devido ao imprescindível prof. Dr. Antonio Paulo Benatte, cuja paciência, amizade e incentivo foram essenciais para a formulação e término do mesmo.

Pela indispensável presença da banca avaliadora, cuja boa vontade e interesse me foram essenciais: ao prezadíssimo prof. Dr. Evanir Pavloski, do Dept. de Estudos da Linguagem (Universidade Estadual de Ponta Grossa) e ao prof. Dr. Rogério Ivano, do Dept. de História (Universidade Estadual de Londrina), que aceitaram de imediato e bom grado o convite de participação para a avaliação do presente trabalho.

Da mesma forma, agradeço aos amigos que me nortearam em certas abordagens: os também historiadores Dr. Marco Stancik, André P. Petters, Karen K. Kremer e Luiz Gustavo Soares, assim como o pessoal da página “Videogames: História e Cultura”: Gabriel Sobreira, Donato Mendes, Eduardo Baccarin, William Martinelli e Yuri Machado. Agradeço também pela amizade essencial (e companheirismo de dificuldades acadêmicas) dos(as) prezados(as) Jessica Leme, João Kernicki, Luis Junior, Pamella Louise Camargo e Renato Toledo Amatuzzi.

Aos sempre presentes Vitória Siqueira, Evely de Moraes Nowiski, Felipe Bortoli, Felipe Pereira dos Santos, Fernando G. Santos, Guilherme D. Wendt, Jean K. Sawczuk e Vanessa de Oliveira.

E, é claro, à importantíssima presença de meus pais e avós. Eu não chegaria até aqui sem vocês.

RESUMO

A presente dissertação procura demonstrar as relações das noções de distopias e ficção científica com as séries de jogos virtuais *Half-Life* e *Metal Gear Solid*, além de compreender títulos significativos de *games* na influência dos mesmos. Tais noções são problematizadas a partir do estudo histórico das ficções científicas, provenientes da literatura e do cinema, assim como das próprias concepções de ciência dos séculos XIX e XX. Para tanto, utilizam-se fontes teórico-metodológicas referentes ao estudo do ludismo, cinema e representação, a fim de estabelecer as noções de distopia apresentados nos jogos em específico em vínculo com as concepções de futuro de maneira pessimista, presentes no imaginário tanto científico quanto artístico.

Palavras-chave: Videogames, ficção científica, distopias, antiutopias, representações.

ABSTRACT

The current thesis seeks to demonstrate the relations of dystopias and scientific fiction notions with the virtual game series Half-Life and Metal Gear Solid, in addition to understanding significant game titles in their influence. Such notions are problematized from the historical research of the scientific fictions, derived from literature and cinema, such as the own science conceptions during the 19th and 20th centuries. Therefore, theoretical-methodological sources referred to the ludism, cinema and representation are used in order to establish the notions of dystopia presented in the specified games, in a link with the concepts of the pessimistic future existed in the scientific and artistic imaginary.

Keywords: Videogames, Scientific Fiction, Dystopias, Anti-utopias, Representations.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Contra: a Terra em um futuro caótico e brutal.....	38
Figura 2: <i>Resident Evil</i>	44
Figura 3: O começo de tudo, dentro do vagão em <i>Black Mesa</i>	48
Figura 4: Arte conceitual de Gordon Freeman	50
Figura 5: Início do processo de ressonância em cascata	55
Figura 6: comparação entre o headcrab de <i>Half-Life</i> (1998) e <i>Half-Life 2</i> (2004).....	60
Figura 7: Um zumbi da versão do update em HD (2001) do primeiro <i>Half-Life</i>	61
Figura 8: Uma colônia de barnacles neutralizadas em <i>Half-Life 2</i>	64
Figura 9: Um alien grunt de <i>Black Mesa</i>	74
Figura 10: Os primeiros momentos em <i>Xen</i>	76
Figura 11: A entidade máxima de <i>Xen</i> , <i>Nihilanth</i>	79
Figura 12: policiais sob o controle da ordem na estação de metrô no início de <i>Half-Life 2</i>	82
Figura 13: a pracinha de <i>Half-Life 2</i>	85
Figura 14: Um <i>strider</i> em patrulha pela <i>City 17</i>	91
Figura 15: Ilustração de Henrique Alvin Corrêa na obra <i>Guerra dos Mundos</i> , de H.G. Wells	92
Figura 16: Um dos diversos grafites por <i>City 17</i>	97
Figura 17: “We don’t go to Ravenholm”.....	100
Figura 18: Combine Advisors no momento final de <i>Half-Life 2: Episode Two</i>	104
Figura 19: <i>Metal Gear Ray</i>	112
Figura 20: Quadro comparativo da evolução gráfica de Solid Snake e Big Boss	113
Figura 21: Um <i>Gekko</i>	125
Figura 22: O megacomputador GW	127

SUMÁRIO

Introdução	8
1. Videogames e ficção científica	10
1.1 Videogames como objeto de pesquisa: reflexões teórico-metodológicas	10
1.2 Os primeiros videogames.....	18
1.3 A influência da literatura e cinema nos <i>games</i> de ficção científica.....	22
2. A série <i>Half-Life</i>.....	32
2.1 Distopias extraterrestres e pandemias na história dos games	32
2.1.1 A era dos <i>games</i> de batalhas espaciais e a influência de <i>Contra</i>	32
2.1.2 A década de 1990: aprimoramento da tecnologia 3D, sangue e zumbis	40
2.2 <i>Half-Life</i> e <i>Black Mesa</i>	45
2.2.1 <i>Half-Life</i> e os mitos “do herói” e “do cientista”	45
2.2.2 Contato extraterrestre em <i>Half-Life</i> e <i>Black Mesa</i> : prólogo do caos.....	52
2.2.3 A depreciação do exército norte-americano e <i>Black Mesa</i> como instituição científica	66
2.2.4 <i>Xen</i> e a viagem extradimensional: o paradoxo dos gêmeos.....	71
2.3 <i>Half-Life 2</i>	80
2.3.1 <i>Half-Life 2</i> : uma distopia aos moldes <i>orwellianos</i>	80
2.3.2 Reprodução artificial: supressão da população aos moldes de Aldous Huxley.....	95
2.3.3 Novos inimigos e personagens secundários.....	99
3. A série <i>Metal Gear Solid</i>	105
3.1 Distopias cibernéticas na história e nos <i>games</i>	105
3.1.1 Robótica e <i>Cyberpunk</i> : origens das distopias voltadas ao controle cibernético	105
3.2.1 Introdução à série <i>Metal Gear Solid</i>	110
3.2.2: A ameaça da inteligência artificial: GW, JD, AL, TJ e TR	117
3.2.3 Referências à escatologia cibernética em <i>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</i>	121
5. Considerações finais	128
6. Referências bibliográficas.....	131

Introdução

A presente dissertação, intitulada *Videogames e Ficção Científica: Representações do futuro caótico nas séries Half-Life e Metal Gear Solid*, apresenta um contexto cujo objeto de pesquisa ainda não se encontra em fácil acesso pela historiografia: os jogos eletrônicos.

Para que se obtenha uma base de análises voltadas às projeções da imagem deste objeto, portanto, apresento ideias vinculadas à imagética artística a partir de obras como *Testemunha Ocular*, de Peter Burke, e *Arte e Ilusão, Para uma História Cultural e Sobre a interpretação da obra de arte*, de Ernst Gombrich; para as análises da imagem como filme, ou seja, da imagem em movimento, utilizo *A Imagem*, de Jacques Aumont; e, para os conceitos de representação, baseio-me em *Representação e Referência*, de Frank Ankersmit.

Embora o presente texto discorra sobre diversos títulos de jogos eletrônicos, priorizo o recorte daqueles que têm como temática as distopias e antiutopias, das quais grande parte se baseiam no conceito de “superorganização”. Para uma base teórica acerca dessas noções de futuro, portanto, utilizo *Futuro Passado*, de Reinhart Koselleck; e, como se trata de um objeto de estudo vinculado à prática lúdica, apresento os *games* em diálogo com *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, e *El juego del juego*, de Jean Duvignaud.

Por se tratar de uma pesquisa voltada às representações a distopias e antiutopias atribuídas nos jogos eletrônicos, estabeleço um diálogo dos mesmos com obras literárias que vieram a influenciar direta ou indiretamente estes mesmos títulos. Para tanto, utilizo principalmente obras como *Guerra dos Mundos*, de H.G. Wells; *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley; *1984*, de George Orwell; e *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury. Mutuamente, discorro sobre a história da ficção científica e ciência a partir de, principalmente, *Viagem às letras do futuro*, de Francisco Alberto Skorupa; *O que é Ficção Científica*, de Bráulio Tavares; *Introdução de uma história da Ficção Científica*, de Léo Godoy Otero; e a enciclopédia *The Encyclopedia of Science Fiction*, organizada por John Clute e Peter Nicholls.

E, como referencial descritivo dos *games* abordados nessa pesquisa, utilizo, especificamente, obras como *1001 Videogames para jogar antes de morrer*, organizada por Tony Mott, *Guinness World Record 2009: Games* e uma vasta relação de conteúdo online, como o site da IGN ou wikias de jogos específicos.

Por fim, os objetos de pesquisa do presente texto são as séries de jogos *Half-Life* (1998-2015) e *Metal Gear Solid* (1987-2015), além de vários outros títulos de *games* que vieram antes e durante o lançamento dos mesmos.

A escolha para tal objeto surgiu a partir de, principalmente, prazer pela pesquisa vinculada ao mesmo. A partir deste motivo primário, atribuíram-se consequências, como por exemplo, a utilização do objeto “videogame” já apresentada no Trabalho de Conclusão de Curso como bacharel em História; a proximidade e familiaridade com o objeto; o referencial bibliográfico já em posse, em decorrência das pesquisas já realizadas sobre a temática; o incentivo e apoio de pesquisadores interessados na leitura de meu trabalho final. Além disso, acompanho *Half-Life* há aproximadamente dezesseis anos (mais ou menos desde o ano 2000); *Metal Gear Solid* conheci alguns anos depois, provavelmente em 2004. E, além de ambas as séries, tive contato com quase todos os jogos citados no presente trabalho.

O primeiro capítulo dedica-se exclusivamente à utilização das abordagens teóricas apropriadas em videogames. Ou seja, decidi enfatizar, no mesmo, as formas como se pode apresentar uma história dos videogames com embasamento teórico da historiografia, sem se ignorar as dificuldades presentes na apropriação deste objeto de pesquisa. E é justamente devido a tais dificuldades que achei necessário, neste trabalho, enfatizar a urgência em se atribuir os videogames como prática cultural. Dessa forma, o leitor pode se sentir mais à vontade com o conteúdo apresentado no decorrer da dissertação.

Ainda no primeiro capítulo, apresento a história dos primeiros videogames e seus jogos, além de abordagens da ficção científica que seriam essenciais para as adaptações dos *games* que apresentassem essa temática. Em suma, o primeiro capítulo pode ser interpretado como uma introdução aos dois capítulos seguintes.

O segundo capítulo dedica-se à série *Half-Life*, mas não de maneira exclusiva: por se tratar de um jogo que contém inúmeras representações sobre, principalmente, distopias alienígenas, apresento uma cronologia sobre os primeiros *games* a retratarem a ficção científica voltada à ameaça extraterrestre, de forma que viriam, de maneira direta ou indireta, a influenciar a série em específico; e, não menos importante, de que forma estes mesmos *games* – consequentemente, incluindo *Half-Life* – foram influenciados pela literatura e cinema, não sem incluir tópicos, por exemplo, de mitos voltados à ciência ou às próprias especulações da ciência em si, além de noções atribuídas à astrofísica ou à biologia, por exemplo. Ou seja, tentei captar o máximo possível de representações contidas em *Half-Life* e desconstruí-las, baseando-me em outros *games*, literatura, cinema e ciência.

O terceiro capítulo foi elaborado de maneira semelhante, mas voltado à escatologia cibernética. Ao apresentar a série *Metal Gear Solid*, discuto também sobre abordagens semelhantes percebidas em outros *games* e obras da literatura, cinema e ciência, das quais é possível extrair elementos que condigam com as representações sobre robótica e informática em suas concepções pessimistas de futuro.

1. Videogames e ficção científica

1.1 Videogames como objeto de pesquisa: reflexões teórico-metodológicas

Durante as décadas de 1980 e 1990, a história cultural obteve uma ampliação em seu sentido etimológico: os historiadores começaram a utilizar cada vez mais a cultura como argumento de determinados valores. Gradualmente, este conceito veio a ser cada vez mais utilizado, resultando em termos como “a cultura do mérito”, “a cultura da empresa”, “a cultura do segredo” e até mesmo “a cultura do jogo” – em outras palavras, a “história cultural de tudo” (BURKE, 2008, p.46). Dessa forma, a história cultural veio a sugerir “a outros estudiosos da cultura ideias novas sobre as inumeráveis formas pelas quais os vários aspectos de uma civilização podem interagir” (GOMBRICH, 1994, p.91). Peter Burke, ainda, deixa claro que a história cultural não mais atende apenas às noções de arte ou ciência, mas que também se aplica às práticas – conversar, ler, jogar (BURKE, 2008, p.43). Para Chartier, “a história cultural, tal como a entendemos, tem por principal objetivo identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler” – e assim, a relevância da noção de representação está na possibilidade de se perceber a existência e a concorrência de diferentes concepções do mundo social, valores e ideias distintas (CHARTIER, 2002, p.16-17).

Muito embora nas décadas posteriores ao advento de *Annales*¹ (1929) tenha se construído uma nova história cultural, obtendo força finalmente na década de 1990, ainda existe certa resistência por parte de muitos historiadores no que diz respeito à ampliação de determinadas pesquisas.

¹ Movimento acadêmico que teve seu surgimento na França em 1929, fundada por Lucien Febvre e Marc Bloch primeiramente como revista, e no decorrer da década seguinte, como escola. *Annales* tinha como objetivo a ruptura da história como elemento positivista, aproximando-se das Ciências Sociais para propor questões sobre a cultura, mentalidades e representações, por exemplo (BURKE, 2008, p.11).

Ora, é por tais motivos que a “cultura dos jogos”, ou mais exatamente a “cultura dos jogos eletrônicos”, não deve ser subestimada. A variedade de videogames é ampla e cresce sem cessar. O desenvolvedor de jogos eletrônicos Peter Molyneux afirma que:

Havia um mundo antes dos *games* e outro, bem diferente, depois. Ao tornarem compreensível e interativa uma tecnologia inacreditavelmente sofisticada em questão de segundos, a mudança que promoveram foi imensa. [...] Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos *games* (MOLYNEUX, 2013, p.7).

Ainda em relação a tais preconceitos, Tony Mott é mais enfático. Ex-editor-chefe da *Edge*, uma das maiores referências sobre jogos eletrônicos dos Estados Unidos, além de *gamer*² há mais de 30 anos, deixa claro que a impressão genérica que se tem sobre os videogames é extremamente imatura:

Comparado à televisão, à literatura ou à música, o desprezado videogame não é compreendido por muita gente. Talvez não devêssemos esperar que fosse diferente [...]. Os livros são produzidos há centenas de anos, enquanto os filmes tiveram sua origem no fim do século XIX. Em termos comparativos, no que diz respeito à sua evolução, os videogames já aprenderam a andar, mas só agora estão começando a se alimentar sozinhos sem a ajuda de ninguém. E assim como crianças, que costumam ser frequentemente menosprezadas ou censuradas pelos adultos repressores, os *games* tendem a ser marginalizados, surgindo em geral na pauta dos comentaristas sociais apenas quando está na hora de mais uma rodada de condenação (MOTT, 2013, p.8).

A transformação sugerida por Molyneux, em diálogo com a não-compreensão citada por Mott, provavelmente diz respeito ao modo como os *games* hão de interferir nas culturas pelo mundo, de forma lenta e gradual. Talvez de maneira otimista, sugere que os *games*, pouco a pouco, venham a se tornar veículos de aprendizado e conhecimento, contrapondo-se às noções de ócio ou meras atividades infantis. Estas noções, construídas ainda na geração *8 bits*³, precisam ser superadas com urgência. O *jogo* diz respeito a uma das atividades mais antigas da humanidade, e não deve ser menosprezada quando se refere também aos recursos virtuais.

A pressuposição de que os *games* podem ser associados à atividade ociosa remete a uma discussão decorrente do final do século XVIII, devido à expansão da atividade

² Termo utilizado para os apreciadores de jogos eletrônicos.

³ O Atari 2600 e o *Nintendo Entertainment System* (NES, ou “Nintendinho” no Brasil), por exemplo. O termo *bit*, abreviação de *binary digit* (dígito binário), é utilizado para designar o potencial de memória de determinada geração de videogame.

industrial e do operariado. De acordo com a carta VI de Friedrich Schiller (1794), a divisão social resultou na alienação da sociedade industrial, ou seja, o prazer e o trabalho vieram a se tornar conceitos totalmente inversos; decorrente dessa linha de pensamento, Karl Marx especulou que o prazer no trabalho é a primeira necessidade vital para o que chamava de “império da liberdade” da sociedade utópica comunista (JAUSS, 2002, p.69-70). A partir de tais ideias, pressupunha-se que as atividades não relacionadas ao trabalho eram associadas imediatamente à burguesia, principalmente em relação à apreciação da arte; tomando-se como exemplo o argumento de Theodor Adorno, do qual Hans Jauss explica, “em suma, o prazer da arte não passa de uma reação burguesa à espiritualização da arte, sendo desta forma o pressuposto para a indústria cultural da atualidade” (JAUSS, 2002, p.71). Tais conceitos dialéticos entre prazer e trabalho ainda resistem, o que explica a prática do jogo, por parte de muitos, como sendo uma atividade meramente ociosa.

Ora, pode-se pensar que a prática de jogar possa tanto ser um atributo cultural quanto natural. A competitividade é a essência da sobrevivência, que abrange as criaturas menos complexas do reino Fungi até o homem. Em suma, este instinto de sobrevivência pode ser direcionado a qualquer necessidade da natureza: a luta por alimento, água ou calor, por exemplo. Por sua vez, embora presente em toda forma de luta pela sobrevivência encontrada na natureza, o ato de jogar talvez se aplique principalmente ao divertimento⁴. Está relacionado a muitas criaturas do reino Animalia. O historiador Johann Huizinga esclarece esta noção ao exemplificar os cães que, sobretudo, seguem regras e um padrão de gestos enquanto brincam: não mordem, pelo menos com violência, a orelha um do outro. “Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento” (HUIZINGA, 2000, p.5). Seguindo este ritual, eles sabem que qualquer trapaça durante a atividade lúdica significa o fim da brincadeira. Ou seja, para Huizinga, a prática do jogo não é cultural, mas um atributo essencialmente vinculado às atividades da natureza.

Ou seja, pode-se entender que, partindo do pressuposto de Huizinga, a cultura humana se apropriou da prática do jogo, originalmente natural. Diferentemente da corsa ou de um leopardo que jogam pela sobrevivência, o homem criou jogos políticos e bélicos. Inclui-se nesta percepção, por exemplo, a expansão de um território ou o simples ato de recorrer à diplomacia.

⁴ Etimologicamente, a palavra *jogo* vem do latim *iocus*: passatempo sujeito às regras. Por sua vez, o termo conhecido atualmente se refere ao *play* do inglês – este deriva de *plegan*, também da língua inglesa; ou ainda, à alemã *pflügen* e ao holandês *plegen* – que significa jogar sem seguir um determinado número de regras, mais próximo ao ato de brincar. Por sua vez, *game* remete ao lúdico e ao jogo, pois é cercado de regras estritas (DE PAULA; STANCIK, 2013, p.107; FILHO, 2008, p.48).

Mas não é preciso recorrer a casos complexos de jogos vinculados à prática humana; podem-se também atribuir exemplos mais corriqueiros, como planejar uma rota para evitar o trânsito intenso ou escolher as palavras para uma simples conversa. Estas são, também, formas de se jogar – já que objetivam algum benefício, mesmo que de forma inconsciente. Tais jogos, presentes de maneira constante, são práticas comuns no aprendizado do ser humano: desde criança, aprende-se a brincar com, por exemplo, as palavras; ou, ainda, ao invés de se atribuir a prática lúdica ao aprendizado, pode-se associá-la à simulação: amantes, por exemplo, que de maneira inconsciente, criam emoções virtuais; sentimentos que não os são, apenas para cumprir com sucesso a necessidade do fingimento (DUVIGNAUD, 1997, p.33).

Todo jogo é, além disso, tomado por imprevisibilidades (ALBORNOZ, 2009, p.78). Dificilmente é possível elaborar uma tática perfeita para cumprir seu objetivo em um jogo. O melhor exemplo disso é o esporte. De acordo com o pesquisador de *games* norueguês Espen Aarseth (2003, p.2), os jogos em geral, do xadrez aos videogames, possuem três elementos que os definem como tais: o *gameplay*, que implica nas ações, estratégias e motivos do jogador; a estrutura do jogo, que diz respeito às regras da partida (e de simulação, ou seja, as limitações espaciais de um *game*, como por exemplo, montanhas que impedem a saída do jogador de um determinado cenário); e finalmente o *game-world*, que está relacionado ao conteúdo fictício, *design* topológico e de fases, texturas, etc. (este item, mais coerente aos jogos eletrônicos que ao jogo esportivo). O segundo item, de acordo com o autor, é o mais importante: sem ele, haveria o ludismo através do jogo livre, mas não haveria o *gameplay*. Em combinação, os três elementos transformam o jogo, de forma geral, em uma múltipla prática de improvisações. Isso significa que o jogador deve atentar às táticas que defendem o objetivo de sua partida, das quais a maioria é improvisada. Nenhuma tática é perfeita e segue conforme o plano. Aquém dos jogos em geral, no videogame, o atributo é idêntico: a partir do momento que o jogador experimenta um *game* pela primeira vez, ele não conhece seus obstáculos.

Ora, pode-se dizer que o ato de jogar pode possuir ao menos dois fins: o que estimula o ócio criativo⁵ e o que objetiva algum tipo de benefício. O jogo é, em suma, uma estratégia de domínio delimitada por suas regras, tomado muitas vezes por improvisos. Portanto, caminhando contra a perspectiva de Huizinga, ao tomar os videogames como objeto de análise, propõe-se que estes dialoguem com a sociedade, cultura e história, não se

⁵ Pode-se atribuir ao ócio criativo o conceito de ludismo, porquanto se pratica o exercício mental; daí, a concepção de novas ideias a partir das práticas lúdicas (DE MASI, 2000, p.159-161).

apropriando deles exclusivamente como um atributo natural. Assim, os *games* são tomados como produtos da cultura humana que veiculam representações relativas ao mundo.

Mas, por carência de estudos que atentem aos videogames como objeto de análise, utilizam-se estudos que estejam relacionados não apenas às imagens estáticas, mas também ao cinema. Em suma, as características de jogos eletrônicos e cinema possuem proximidades – mas, de certa forma, nos *games* essas características ocorrem de forma mais complexa, já que depende de diversos fatores de habilidade do jogador, como a agilidade e o raciocínio. Talvez, para um jogador iniciante, prosseguir em determinado ponto do jogo seja mais demorado porque o mesmo não está acostumado com questões lógicas presentes em jogos eletrônicos: por exemplo, o simples ato de se apertar um botão para abrir uma porta. Mesmo assim, em jogos mais cinematográficos que arcaicos – que é o caso de *Half-Life* e *Metal Gear Solid* – a experiência há de ser a mesma em relação à imersão e emoção. Até porque, atualmente (mais que antigamente, principalmente em relação aos jogos eletrônicos lançados na década de 1980), a grande maioria dos jogos possibilita a escolha do nível de dificuldade a qual o jogador deseja se submeter. Um dos principais motivos para que tal opção seja possível provém do interesse dos produtores de *games* em os deixarem menos frustrantes, como o até então corriqueiro *game over*⁶, para que se tornassem experiências visuais e sonoras, ou seja, mais imersivas e prazerosas, no sentido de despertar no jogador o desejo de jogar um título novamente e não desistir, pelo menos em pouco tempo, dos picos de dificuldade proporcionadas por ele. Em suma, é possível concluir tais jogos de acordo com as habilidades do jogador. Ainda que um jogador iniciante tenha dificuldades até mesmo no modo mais fácil de jogo, é pertinente pontuar que essas dificuldades são tão grandes quanto para um jogador veterano⁷ que está jogando no modo mais difícil. Repetidas tentativas podem ser necessárias, embora não venham a se tornarem tão frustrantes quanto acontecia em relação aos jogos arcaicos, em que haviam grandes “chefões” quase impossíveis de serem derrotados; até porque, nos jogos atuais, de maneira geral, é possível salvar o progresso mais ou menos de forma livre e contar com o auxílio dos *checkpoints* (pontos de checagem), para que o jogador possa tentar novamente, sem a antiga preocupação de precisar contar seu número de tentativas disponíveis.

⁶ O *game over*, ou *fim de jogo*, é o nome genérico dado à derrota do jogador pelo jogo (perder em uma corrida, morrer para o inimigo, etc.). Com a adição de pontos de checagem nos *games*, o termo foi lentamente sendo deixado de lado em seu sentido literal, para ser substituído por, por exemplo, *try again* (tentar novamente) ou *restart* (recomeçar), dentre outros, conforme os objetivos de suas respectivas produtoras.

⁷ No presente texto, utilizo as expressões “veterano” para o jogador que está familiarizado com jogos virtuais e tem o hábito de jogar regularmente e “novato” para o jogador iniciante ou casual, que tem pouco ou nenhum contato com os *games*.

Superadas tais dificuldades, seja o jogador um novato ou um veterano em *games*, o mesmo vem a testemunhar o que Peter Burke (2004, p.21) chama de “imagem fotográfica”. A partir de tal conceito, procura-se apresentar figurações de determinado contexto histórico através da imagem e de sons. Se na própria imagem estática tem-se noção do tridimensional, mesmo sendo apresentado em um único plano – que é o caso da fotografia – nos videogames com tecnologia 3D é possível ter a sensação de aproximação e afastamento de um determinado objeto de acordo com a vontade do jogador. Ainda mais precisamente, se na fotografia uma árvore parece alta porque de fato ela é (GOMBRICH, 2005, p.19-20), em um jogo virtual pode-se muitas vezes estimar seu tamanho, contornando-a, reparando em seus diferenças e semelhanças com uma árvore do mundo real, e quem sabe até mesmo, dependendo do jogo, escalando-a para se obter uma precisão maior de sua altura.

Uma árvore pode ser entendida como um signo, de acordo com a perspectiva de Aarseth (2000, p.162): signos, em conjunto, formam lugares em um cenário virtual. Tais lugares podem ser bosques, montanhas, residências, muros, estradas, etc.; ou seja, qualquer corpo ou objeto, grande ou pequeno, são compilações de signos que lhes dão forma física. Isso significa que, pelo menos na maioria dos *games*, o personagem ou personagens controlado(s) não pode(m) atravessar uma parede porque isso desrespeitaria as leis da física⁸. Estes inúmeros lugares de um jogo é o que Aarseth define como “espaço”: a totalidade de um cenário. Utilizando como exemplo *Myth: The Fallen Lords* (1997), da Bungie, uma estratégia em tempo real⁹ que alude à Idade Média, Aarseth afirma que o *game* dá a impressão de ser em mundo aberto: cada cenário é o espaço que o jogo oferece. Tais cenários apresentam vilas medievais, rios, florestas e montanhas, que por sua vez, delimitam o espaço – os personagens controlados pelo jogador não podem atravessar determinado rio ou montanha, porque tais limitações definem o “espaço” do cenário. Ou seja, eles são livres dentro do espaço. Signos, porém, como a porta de uma casa, servem simplesmente para dar forma à casa, já que ela não pode ser aberta, embora a mesma seja um lugar (AARSETH, 2000, p.164-169): isso significa que pedir para que um arqueiro dispare nessa residência fará com que o curso da flecha seja interrompido por suas paredes. Todo jogo virtual, portanto, independente de sua temática, consiste em signos, lugares e espaços.

Além de o espaço ser uma característica de cada jogo, todos possuem um roteiro com começo, meio e fim – uma ordem cronológica que começou a fazer cada vez mais

⁸ No exemplo, exclui-se a possibilidade de usufruir de *bugs*, ou seja, problemas técnicos de um jogo que possibilitam que o jogador atravesse uma parede e outras ações improváveis.

⁹ Para saber mais sobre o gênero de *game* “estratégia em tempo real”, ver o artigo do autor deste trabalho em: <http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/reconcavo/article/viewFile/2373/pdf_81>, acesso 25 out. 2016.

sentido a cada era de *games* – por mais que alguns títulos ofereçam escolhas no desenrolar da trama. Além disso, considerando o tempo e a atenção que o jogador dedica à prática de jogar, é seguro afirmar que a maioria dos videogames são ainda mais imersivos que o cinema, porque conta com o intermédio do usuário – sem contar com o apelo emocional que os jogos mais modernos propõem, ao passo que não é incomum que os jogadores se apeguem sentimentalmente a determinados personagens. Existem *games* que podem se estender por vinte, cinquenta ou cem horas de duração, além daqueles sem um fim real, que permitem a exploração do cenário por tempo indeterminado – dependendo da disposição e do objetivo do jogador. Por isso, a interação dos videogames é, em suma, mais imersiva que o cinema.

Mas é necessário atentar à ideia de que, tal como no cinema, o espectador é o que Jacques Aumont (1993, p.81) chama de “parceiro ativo da imagem”. Ele é o receptor emocional e cognitivo da imagem, ou seja, em toda representação propiciada por atributos visuais, o espectador há de assimilar o contexto e os itens dispostos como atributos do mundo real. Ou seja, a partir de uma imagem, que no caso é transmitida pelos *games* ao televisor ou monitor, o espectador se apropria daquilo que é representado para, de forma culturalmente construída, assimilar como uma figuração do real. Este processo emocional e cognitivo era ainda mais intrínseco na relação dos espectadores com os primeiros *games*, dado a imprecisão gráfica propiciada pelos mesmos. Por exemplo, em *Asteroids* (1979, Atari), o jogador deveria supor que as formas geométricas irregulares que surgiam na tela eram asteroides. Ainda, porquanto as imagens dependem da imaginação de seu espectador, os mesmos atribuem a recepção por aquilo que diz respeito às suas respectivas memórias (GOMBRICH, 1971, p.90-91, apud AUMONT, 1993, p.82). Isso significa que, apropriando-se do mesmo exemplo com *Asteroids*, o jogador só há de assimilar uma nave espacial como tal se já tivesse se deparado com alguma representação da mesma. Atualmente, com a precisão representativa dos motores gráficos, esse tipo específico de imaginação deixou de ser um atributo essencial no que diz respeito à recepção das imagens, dado que são filmes interativos.

Por sua vez, ainda utilizando *Asteroids* como exemplo, não se pode ignorar o fato de que o jogador sabia do que o jogo tratava. A começar pelo título sugestivo, “asteroides”: o jogador já pressupõe que de alguma forma o *game* se trata de asteroides. Muito embora sejam figurações toscas, suponhamos que se recorte a imagem de um desses asteroides e se exponha a imagem do mesmo para alguém desinformado sobre o que aquela figura está retratando, mais ou menos como um teste psicológico. Haverá problemas de interpretação, da mesma forma que, por exemplo, existem dificuldades em se ler um hieróglifo egípcio com os olhares de nossa época (GOMBRICH, 2003, p.43).

Em relação aos *games* que representam contextos históricos, é necessário analisá-los com a mesma sensibilidade com que um historiador de imagens deve atentar a um filme, fotografia ou pintura – a escolha do foco e a iluminação, por exemplo, a fim de evidenciar ou ofuscar determinado personagem. Além disso, existe a escolha do material que é mais viável em relação ao público-alvo e, talvez o fator mais importante a se atentar, a visão de mundo que os produtores têm acerca do advento representado nas imagens. Um dos melhores exemplos dessa manipulação fílmica é o *Triunfo da Vontade* (1935), documentário dirigido por Leni Riefenstahl a fim de engrandecer a imagem política de Hitler e do Partido Nazista (BURKE, 2004, p.195-196). Nos videogames, as imagens são percebidas sob idêntica perspectiva: uma produtora norte-americana, por exemplo, pode vir a engrandecer o heroísmo dos cidadãos dos Estados Unidos. Não é incomum, portanto, que coleções de títulos como o anual *Call of Duty* (2003-) ou o extinto *Medal of Honor* (1999-2012) possuam um alto teor de representações e simbologias acerca do exército norte-americano e do exército do Outro – este varia conforme o título, mas os vilões preferidos nos jogos de guerra, majoritariamente contextualizados no século XX, são os alemães e os russos. Atento ao fato de que o conteúdo apresentado por tais jogos não são exatamente mentirosos, mas omitem o lado do Outro em suas representações para que estejam aos moldes convenientes de informação visual nos consoles e computadores dos jogadores, sem estarem denunciando também suas próprias atrocidades (como as bombas atômicas sobre o Japão ou o arraso total da cidade alemã de Dresden, ambas em 1945). Ao mesmo tempo, o pretexto mais utilizado para os conflitos retratados é a defesa da democracia norte-americana (DE PAULA; STANCIK, 2013, p.117).

Por sua vez, todos esses processos simbólicos se baseiam nos conceitos da representação. Não é difícil imaginar o objeto “jogo” como uma lacuna de sugestões não apenas voltadas às verossimilhanças da história, mas de todo o contexto fictício que outrora fora dedicadamente assimilado exclusivamente aos documentos historiográficos ou mesmo à literatura. Dado que temos a *verdade* como a “ontologia de um mundo que é composto por objetos únicos identificáveis, aos quais podemos atribuir certas propriedades” (ANKERSMIT, 2012, p.186), é possível articular o ócio criativo à construção de uma mentalidade voltada aos eventos da história. Mais exatamente, é possível se apropriar de conceitos do pressuposto da verdade a partir dos meios representativos sugeridos pelas produtoras de jogos virtuais. Portanto, implicando que os *games* representem eventos em específico, é seguro afirmar que “as representações são ‘sobre’ o mundo no sentido de ‘temacidade’: mas não são ‘sobre’ o mundo. É certo que, em um contexto bastante específico, a noção de referência pode ser adequadamente utilizada em relação à representação” (ANKERSMIT, 2012, p.203). Partindo

do pressuposto de Ankersmit, pode-se entender que o videogame é, portanto, um veículo de representações bastante influenciável, sem praticamente neutralidade alguma e repleto de simbologias; dependendo da forma como um contexto é abordado por um *game*, ele há de influenciar o jogador acerca de seus valores, sejam eles heroicizantes ou depreciativos.

Trabalhar com obras que retratam distopias, porém, apresentam complexidades diferentes daquelas que representam algum evento histórico. Por exemplo, ao invés da necessidade em relacionar os eventos da história com os eventos transmitidos no *game*, é necessário atentar para as representações de futuro e realizar uma abordagem histórica, senão cronológica e em retrospectiva, dos porquês apresentados nos mesmos. Os itens de análise que podem ser encontrados nos videogames com abordagens distópicas mais cruéis não apenas do futuro próximo, mas também do próprio passado, não são poucos: ogivas nucleares, controle da informação, ameaças extraterrestres, vírus que contaminam em proporções pandêmicas, execuções em massa sem julgamento prévio, dentre outros. E, tal como na literatura ou cinema, títulos que possuem muitas características em comum, como se emprestassem ideias uns aos outros e fossem influenciados pelos títulos mais marcantes.

1.2 Os primeiros videogames

De acordo com Skorupa (2002, p.268), a ciência “sempre estará atrás da imaginação. Se o ritmo de progressão de seu avanço aumenta, mais se espera dela”, transformando o progresso científico em uma espécie de ansiedade dentre cientistas e a imaginação em comum. Essa necessidade por progresso trouxe, no século XX, a descoberta da informática. Por sua vez, antes da existência dos computadores, utilizavam-se máquinas com funções específicas. Por exemplo, em 1939, era lançado o *HP 200A Audio Oscillator*, uma máquina utilizada para reproduzir sons. Ela veio a ser utilizada como gerador de áudio para o filme *Fantasia*, da Disney, em 1940. Neste mesmo ano, surgia também a *The Complex Number Calculator*, uma espécie de calculadora. Por sua vez, com o decorrer da Segunda Guerra Mundial, a tecnologia voltada à inteligência bélica foi pesquisada com maior ênfase. Surgiriam máquinas como a geradora de códigos alemã *Enigma* – e sua criptoanálise a partir de matemáticos poloneses; a norte-americana *Whirlwind*, que embora tenha sofrido um atraso em seu projeto, servia de simulador de voo; ou a *Relay Interpolar*, uma calculadora mais eficiente, baseada na máquina de 1940 (COMPUTER HISTORY MUSEUM, 2006; SOLER, 2009, p.132-133).

Este investimento em tecnologia veio a levar à criação dos primeiros jogos eletrônicos, não com o objetivo de oferecer o ludismo, mas de demonstrar a capacidade dos computadores que viriam a ser projetados ou exibidos em feiras tecnológicas. Os videogames como conhecemos¹⁰ surgiram em 1952, quando o cientista em programação de linguagem Christopher Strachey (1916-1975) desenvolveu um jogo virtual que simulava o tabuleiro de damas para a empresa Ferranti¹¹, o qual funcionava a partir de um computador Mark I – um dos primeiros exemplares de informática da história (CAMPBELL-KELLY, 1985). Em 1961, objetivando demonstrar a capacidade de recursos do computador PDP-1, os estudantes Steve Russel, Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson e Martin Graetz, todos da Massachusetts Institute of Technology (MIT), lançaram o *Spacewar!*, inicialmente programado para rodar em um computador TX-0 “Tixo”. Por sua vez, o PDP-1 parecia mais atraente para responder aos recursos gráficos presentes no projeto (GRAEZ, 1981). Os tópicos apresentados sobre *Spacewar!* eram os seguintes:

- Deveria demonstrar as capacidades do computador, usando quase todo seu potencial;
- Deveria ser interessante e interativo (diferente toda vez que rodado);
- Deveria envolver o usuário de maneira atrativa e prazerosa; ou seja, deveria ser um jogo (UOL JOGOS, 2015).

Ao citar que “deveria ser um jogo”, entendia-se que seguia as regras de um. Tal como no basquete e no xadrez, havia objetivos, regras, obstáculos e improvisações. Por se tratar de um simulador que apresentava duas naves que combatiam uma contra a outra, o objetivo era claro: vencer a nave inimiga. A regra girava em torno do sucesso mediante as limitações do ambiente, ou seja, o espaço da tela; os obstáculos incluíam uma estrela que servia de campo gravitacional e dificultava o objetivo do jogador (GRAETZ, 1981). Além destas dificuldades, o jogo requeria a perícia do usuário com seu controle. As improvisações, por sua vez, eram os meios de dificuldade encontrados dentro de todos estes itens.

¹⁰ Refiro-me, aqui, aos jogos eletrônicos que simulam imagens em uma tela. Muitos consideram que *Nim*, de 1951, apresentada pela empresa de acessórios eletrônicos Ferranti sob cooperação da Universidade de Manchester no Festival de Berlim, tenha sido o primeiro videogame – de fato, ele era um jogo eletrônico que funcionava em um computador exclusivo para tal funcionamento, o NIMROD, mas que não era projetado em uma tela. Baseava-se no funcionamento de luzes que acendiam e apagavam para simularem posições de peças, como o tradicional jogo de palitos de fósforo do mesmo nome (FERRANTI COMPUTER SYSTEMS, 2015; GIBSON, 2009, p.18).

¹¹ Fundada por Sebastian Ziani de Ferranti (1864-1930) em 1882, a companhia vendia acessórios elétricos. Na década de 1940, arriscou se voltar à tecnologia de computadores, obtendo em 1951 a cooperação da Universidade de Manchester. Atualmente, a companhia é dissolvida em diversas outras empresas (FERRANTI COMPUTER SYSTEMS, 2015).

Na época do lançamento, o jogo não arrecadou nenhum lucro, por se tratar de uma demonstração. Steve Russell, transferindo-se do MIT para a Universidade de Stanford, apresentou seu projeto para o engenheiro elétrico Nolan Bushnell. O resultado do encontro resultou na adaptação do *Spacewar!* para o primeiro arcade¹² do mundo, criado pelo próprio Nolan Bushnell e Ted Dabney e lançado em 1971 (BELLIS, 2015). O arcade, distribuído para o entretenimento das massas, finalmente obteve fins lucrativos.

Mas Nolan Bushnell e Ted Dabney não se contiveram: no ano seguinte, decidiram nomear o novo negócio baseado em tecnologia de entretenimento. Batizaram a empresa de Atari. Junto do engenheiro Al Alcorn, desenvolveram e lançaram um segundo arcade, dessa vez apresentando o *Pong* (BELLIS, 2015).

Reza a lenda que, pouco depois da instalação do primeiro protótipo do *Pong* na Andy Capp's Tavern em Sunnyvale, Califórnia, a Atari recebeu um telefonema do proprietário do local, queixando-se de que a máquina havia quebrado. O engenheiro que construíra o jogo, Al Alcorn, pegou seu carro e foi até o *pub* para dar uma olhada. Descobriu que o *hardware* funcionava perfeitamente bem. A natureza do problema é que era inesperada. Os frequentadores haviam colocado tantas moedinhas de 25 centavos na máquina que ela não tinha capacidade para aceitar mais nenhuma. Um novo setor acabava de nascer (KRPATA, 2013, p.23).

Sendo essa história verdadeira ou não, o jogo se popularizou rapidamente. Sua ideia era simples: dois jogadores deveriam controlar, cada um, sua respectiva raquete e rebater a bolinha para o companheiro. Quem somasse mais pontos sobre o adversário ganhava. Funcionava como uma versão virtual do ping-pong – daí seu nome.

Em 1975, converteram o *Pong* para o primeiro console da Atari, ou seja, foi também comercializado como um jogo de videogame doméstico. Mas não se tratava, ainda, de um console completo, no formato como conhecemos os videogames. Era um controle com o *Pong* embutido, o qual se acoplava diretamente ao televisor.

Por sua vez, a ideia de venderem um jogo para a versão doméstica não era uma novidade: o engenheiro germano-americano Ralph Baer, em 1951, já havia criado a primeira versão de um console do tipo. O projeto veio a ser refutado por quinze anos pelas empresas de tecnologia, as quais consideravam a ideia de Baer um investimento muito caro (GIBSON, 2009, p.34).

¹² Computadores que simulam jogos específicos, erroneamente conhecidos como fliperamas. Os fliperamas são, na verdade, lugares específicos onde se jogam estes arcades.

Em 1956, Ralph Baer havia sido contratado pela Sanders Associates Inc., empresa voltada inicialmente à tecnologia de defesa aérea e que gradualmente inseriu em seus interesses a produção de jogos eletrônicos, graças às pesquisas do engenheiro. Em julho de 1968, Baer e o diretor de patentes da Sanders Associates, Lou Etlinger, foram formalmente convidados para demonstrarem o *Brownbox* – que agora já tinha recebido várias adaptações de seu criador e dois assistentes, Bill Harrison e Bill Rush – à empresa de eletrônicos Magnavox. O vice-presidente de marketing, Gerry Martin, ao contrário de seus colegas, ficou empolgadíssimo com o projeto. Ele conseguiu convencer os superiores da empresa para que finalmente cedessem à compra da patente de Baer (WINTER, 2015). O resultado foi o lançamento da Magnavox *Odyssey* em 1972 (GIBSON, 2009, p.34), o qual dispunha de 12 jogos diferentes e genéricos, sem títulos criativos: “futebol”, “vôlei”, “hóquei” – além de versões virtuais de perguntas e respostas. Havia no console até mesmo um rifle, também desenvolvido por Baer, o qual se acoplava para que o jogador pudesse atirar nos alvos que passavam na tela do televisor (BIANCHIN; MITCH, p.8, 2013). Diferentemente do *Pong* da Atari, que ainda seria lançado, o videogame da Odyssey era um console completo, contando com dois controles.

A segunda geração de videogames, que durou de 1977 a 1985, foi exclusiva do Atari 2600, precedida pelo Magnavox *Odyssey* desde 1972. A visível demanda por jogos eletrônicos se concretizou tanto nos fliperamas quanto com os jogadores caseiros. Em 1985, a japonesa Nintendo, que fabricava jogos de cartas desde o século XIX, abria a era da terceira geração com o NES, ou *Nintendo Entertainment System*; e, no ano seguinte, a concorrente Sega lançava o *Master System* (BIANCHIN, Victor; MITCH, Alinne, 2013, p.6-7; GIBSON, 2009, p.18).

Embora os consoles anteriores tenham obtido uma boa recepção, pode-se dizer que foi durante a década de 1980 que os *games* se tornaram referência mundial no mercado dos eletrônicos, graças a títulos como *Space Invaders*, *Pac Man*, *Super Mario Bros*, dentre outros (BIANCHIN, Victor; MITCH, Alinne, 2013, p.11; UOL JOGOS, 2015). Por dezenas de anos, os videogames foram meramente assimilados às atividades lúdicas e ao ócio criativo, como um substituto virtual das brincadeiras infantis. Por sua vez, esta assimilação foi gradualmente superada devido aos títulos com enredos complexos e cada vez mais imersivos, devido à semelhança com o mundo real que os motores gráficos vieram a possibilitar com o avanço do progresso tecnológico.

1.3 A influência da literatura e cinema nos *games* de ficção científica

A ficção, em seu sentido mais genérico possível, pode estar associada a tudo o que é irreal. Expressão derivada do latim *fictius*, “ficção” serve de referência àquilo que é fingido, falso ou até mesmo mentiroso; ainda, de *fictio*, tem-se a prevalência à invenção literária, aludindo ao conjunto racional de uma obra. Esta concepção é muito próxima do termo *inventio*, ou “invenção”, cuja função é “encontrar argumentos verdadeiros ou verossímeis que tornem a causa convincente” (SEGRE, 1989, p.41).

Na literatura, de onde partem os pressupostos da definição fictícia, a prática da escrita na criação de uma história que tome a mentira como base do enredo proposto pelo autor só é possível porque “o trabalho de seleção e posterior combinação permite uma decisiva margem de experiência, de maneira a criar o máximo de complexidade, de variedade, com um mínimo de traços psíquicos, de atos e de ideias” (CÂNDIDO, 1970, p.44). Tal complexidade é essencial para a permanência da ficção literária, pois, em contraste com o *fictio*, o autor tem a responsabilidade de transformar sua obra em um enredo plausível, de forma que convença o leitor de como aquela realidade paralela poderia se desenvolver naturalmente. Dessa forma, não é impossível justificar sua verossimilhança, pois “não importa o desvio do possível; importa que este desvio seja convalidável no interior da lógica da narração” (SEGRE, 1989, p.45), pois “o impossível verossímil é preferível ao possível inverossímil” (ARISTÓTELES, apud BURGUIÈRE, 1993, p.44); ou seja, pressupondo que haja um afastamento do possível com as formas verossímeis, a partir da afirmação de Aristóteles, a narrativa da ficção vem a parecer mais deleitante, se apoiada por uma perspectiva que procure dar sustento ao universo criado pelo respectivo autor. Em suma, uma obra literária é mais prazerosa de se ler quando mantém suas plausibilidades dentro de seu contexto, o qual, por sua vez, pode ser o mais fictício possível – em termos de fuga da realidade – desde que apresente seus eventos de forma convincente. Exemplos contemporâneos desses eventos plausíveis dentro de seu próprio universo fictício podem ser encontrados nas obras de J.R.R. Tolkien, J.K. Rowling e G.R.R. Martin¹³.

Mas, se toda literatura é ficção, “*Flash Gordon* é tão real quanto a *Gabriela* de Jorge Amado” (TAVARES, 1986, p.11). Ora, tendo em vista que a imaginação é um conceito extremamente amplo da história, não é sem dificuldades que a ficção se torna um gênero sedutor ou de fácil interesse, pois “desde o milenar temor do homem ante o desconhecido, (...)”

¹³ Autores das respectivas sagas: *O Senhor dos anéis* (1954-1955), *Harry Potter* (1997-2007) e *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-).

tudo sorveu-se nos acolhedores abismos do misticismo” (OTERO, 1987, p.23). E é por tais motivos de abrangência que recorro a ficção em um derivado mais específico para este trabalho: a ficção científica. Tal derivado torna-se mais interessante para o contexto apresentado, devido à sua aproximação com a temática retratada a partir do objeto “videogame” – já que os títulos selecionados dizem respeito totalmente à ficção científica.

Esta remete à obra que se inspira na ciência. Os primeiros exemplos de *fiction* estão relacionados aos autores que espelharam diversos conceitos imaginativos acerca da ciência presentes no século XIX, tais como o francês Júlio Verne (1828-1905)¹⁴ e o inglês H. G. Wells (1886-1946)¹⁵ – dois autores considerados os “pais da ficção científica” (CLUTE, 1995, p.1275).

Dentre os conceitos da ficção científica, Verne apresentou viagens espaciais e intraterrenas; Wells, por sua vez, expôs seres alienígenas hostis e canhões desintegradores. Ambos os autores representavam, em suas obras, diversas noções do futuro fundidas às práticas científicas e tecnológicas. A verossimilhança deste tema fantástico¹⁶ é mais complexa que a ficção não-científica, pois, de acordo com Bráulio Tavares (1986, p.8), “a ciência parece ser uma fonte de inspiração; mas não encontraremos – a não ser uma minoria de casos – a presença de racionalizações científicas convincentes”. Talvez esta seja a maior dificuldade para os não familiarizados com o gênero, pois “gostar de ficção científica, como aliás de qualquer tipo de literatura, significa familiarizar-se com as regras do jogo e adaptar-se a elas; sem isso nenhum leitor pode chegar a um acordo com um texto” (TAVARES, 1986, p.10).

Portanto, se já é difícil, nas aventuras da ficção, convencer o leitor da plausibilidade de seus eventos, na ficção científica a dificuldade torna-se maior, dado que o autor precisa estar ciente de *como* a ciência funciona em torno de suas criações mirabolantes: o porquê de sua invenção, o combustível que lhe dá funcionamento, a mecânica que a conduz

¹⁴ Escritor francês nascido em Nantes em 8 de fevereiro de 1828. Formou-se em Direito em 1849, mas optou pela carreira de autor de teatro. Sua primeira obra lançada foi *Cinco Semanas em um Balão* (1863), supervisionada pelo editor e redator Pierre-Jules Hetzel. O sucesso de estreia da obra foi tão grande, que Hetzel assinou com Verne um contrato de dois a três livros a serem escritos por ano no decorrer de vinte anos – dos quais Verne cumpriu quarenta. Em seu contrato com Hetzel, o autor deveria atentar principalmente às aventuras, e devido a esse requerimento, teve a liberdade de investigar a tecnologia científica de seu tempo para embasar seus romances. Júlio Verne foi autor de aproximadamente 90 obras, dentre romances e artigos (BENÍTEZ, 1990, p.273-283).

¹⁵ Nascido em Bromley, no Reino Unido, iniciou-se profissionalmente como professor na *Midhurst Grammar School*, posteriormente cursando biologia na *Normal School of Science* em Londres. Em 1893, começou a vender seus primeiros artigos científicos e contos, lançando apenas em 1895 a sua primeira grande obra de ficção científica, intitulada *A Máquina do Tempo*. Posteriormente, prosseguiu sua carreira de escritor, alcançando aproximadamente 240 obras dentre romances, contos, artigos e pesquisas científicas (STABLEFORD, 1995, p.1312-1316).

¹⁶ Tzvetan Todorov (p.16, 2003) define o “fantástico” como “a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. O conceito de fantástico se define, pois, com relação ao real e o imaginário”.

– orientando o leitor, assim, à plausibilidade de suas invenções fantásticas, de forma que o convença sobre sua verossimilhança. Mesmo assim, é precipitado afirmar que a ficção científica se atenha apenas às inovações tecnológicas, no que diz respeito a máquinas revolucionárias criadas em laboratório. Ela vai muito além: abrange questões morais, espirituais, comportamentais e políticas (SKORUPA, 2002, p.2), fortalecendo, assim, sua plausibilidade, dado que é necessário apresentar seu contexto da forma mais sólida possível, dentro de um universo em que a ciência é um personagem (TAVARES, 1986, p.11).

Por sua vez, tratando-se de inovações tecnológicas, uma sucessão de ideias mirabolantes seria apenas exposta no que Léo Godoy Otero (1987, p.90-105) chama de “Período de Gernsback”. Hugo Gernsback (1884-1967) foi aparentemente o primeiro autor a utilizar a expressão “ficção científica” para designar o gênero literário. Editor de revistas radiodifusoras como *Modern Eletric* e *Eletric Radio*, “divulgava por ali tudo o que era inusitado, desde a novela gótica, o *space police*, *space-travel*, a indefectível ‘ópera espacial’, num amalgamento de esoterismo e claudicante antecipação, que à vezes davam certo” (OTERO, 1987, p.90). Diversas previsões da “claudicante antecipação” de Gernsback foram apresentadas em seu livro *Ralph 124C 41+* (1925), como

o radar, (...) o voo espacial, a luz fluorescente, a publicidade através de letras inscritas no céus, os móveis de fibra de vidro, a gravação magnética, as embalagens automáticas, as vitrolas de ficha, o aço inoxidável, os microfilmes substituindo os jornais, o ensino durante o sono, a televisão... e mais uma série de sugestões que a humanidade ainda não teve condições de pôr em prática (TAVARES, 1986, p.25-26).

Novamente, não foram escolhas aleatórias que Gernsback utilizou em seus exemplos. Os itens citados pelo mesmo estavam fervilhando na imaginação científica do porvir, ou seja, do quase prático. As viagens espaciais, por exemplo, não foram pensadas apenas a partir de Júlio Verne com *Da Terra à Lua* (1865) e *À Roda da Lua* (1870), e tampouco pelas descobertas da astronomia que foram intensificadas a partir do século XVI. Desde as primeiras civilizações sonhava-se com o não-possível, pois “recuando-se bastante no tempo, pode-se dizer que nasceu a ficção científica desde quando o homem começou a imaginar coisas que não existiam na sua época” (OTERO, 1987, p.23). É devido a esse desejo do não-possível que foi permitido realizar o possível. Gernsback, ao escrever sua obra, expôs seu imaginário não de forma exclusiva, mas coletiva: as pessoas em geral, da comunidade científica ou não, pressentiam o porvir dessas invenções mirabolantes porque acreditavam estar situadas no momento ideal para suas realizações. Ora, Júlio Verne, ao escrever as ficções

espaciais, arriscou dizer em 1870 que “não passará um século antes que tudo isso seja realidade” (VERNE, 1870, *apud* OTERO, 1987, p.68). De fato, em 1961, lançava-se à Lua o *Vostok I* com Yuri Gagarin como tripulante (NASA, 2015).

O século XX trazia novidades demais. Isso gerou uma ansiedade coletiva: a produção em massa de automóveis, os aviões, as descobertas químico-biológicas... Portanto, não faltava muito, no imaginário coletivo, para o porvir das viagens espaciais ou das transmissões de televisores. Eram quase premonições. O que os autores fizeram até então foi transmitir essas premonições de forma mais ou menos convincente, já que a tecnologia avançava e os televisores, por exemplo, pareciam cada vez menos impossíveis de serem criados.

E não basta afirmar que apenas o porvir influenciava na ficção científica. Se o imaginário expunha novas máquinas, ao mesmo tempo, a tecnologia das novas máquinas se fortalecia através do imaginário. Em suma, a ficção parece ter agido – e certamente ainda age – por conta própria, produzindo ideias fantásticas das quais ela mesma se alimentava e se alimenta.

Utilizando novamente Júlio Verne como modelo de ideias que viriam a alimentar o imaginário do mundo tanto científico quanto leigo do século XX, J.J. Benítez (1990, p.252-258) criou um rol de citações de vários personagens da História que se inspiraram no autor francês¹⁷. Por sua vez, a fala de Yuri Gagarin (1934-1968)¹⁸ é uma das quais mais chama a atenção. Afirma o mesmo que “foi Verne que [sic] me fez optar pela astronáutica” (GAGARIN, *apud* BENÍTEZ, 1990, p.254).

Porém, dentre elogios e incentivos citados nesta lista de Benítez, não há nada relacionado a Hermann Oberth (1894-1989)¹⁹, o primeiro homem na história a colocar em prática os experimentos com foguetes. Em 1917, quando o alto escalão alemão negou a proposta do Ministério de Guerra em se trabalhar com pesquisas relacionadas aos foguetes a propelente líquido, Oberth se sentiu intimado a mudar a opinião do governo sobre as mesmas: “com uma grande vontade de trabalho e fé em suas teorias, Oberth continuou, ainda com mais afinco, suas pesquisas em foguetes. Era um fiel leitor de Júlio Verne e desde jovem desejava tornar realidade alguns dos sonhos antecipados do autor de Nantes” (ROMAÑA, 2010, p.288).

¹⁷ Este rol, anexo do livro biográfico de Verne escrito por J.J. Benítez, não possui datação ou suas devidas referências bibliográficas.

¹⁸ Astronauta da União Soviética, foi o primeiro homem enviado para a órbita da Terra em uma cápsula espacial, em 12 de abril de 1961 (BLAINEY, 2008, p.323).

¹⁹ Físico e matemático alemão, serviu de médico na Primeira Guerra Mundial. Seu primeiro foguete foi lançado em 7 de maio de 1931, próximo a Berlim (NASA, 2015).

Portanto, Verne não era um visionário, mas um intelectual atento à comunidade científica. Um dos itens da ciência ao qual ele atentou foi o submarino: cientistas bélicos da segunda metade do século XIX se voltavam em grande parte às pesquisas relacionadas a protótipos de uma máquina que pudesse submergir e servir de arma contra os navios. Ora, o primeiro modelo parecido com um submarino já havia sido fabricado em 1776 – o *Turtle*, ou “Tartaruga”, que recebeu esse nome por lembrar a estrutura física do réptil. Com apenas 1,8 x 1,3m de dimensões, o seu único tripulante enxergava por uma pequena janela emersa, quase indetectável em meio às ondas. Com uma hélice de propulsão manual e duas brocas para perfurar navios – e com isso, instalar explosivos no mesmo – o *Turtle* foi possivelmente o primeiro submarino de ataque da história. Sua primeira missão ocorreu em setembro de 1776, durante a Guerra da Independência dos Estados Unidos (1775-1783), e serviu de modelo para a invenção de protótipos posteriores²⁰(ABRIL COLEÇÕES, 2010, p.135-150).

Portanto, se *Vinte Mil Léguas Submarinas* foi lançado em 1870, é porque Verne estava atento. Ele não descobriu o submarino; mas, de qualquer forma, o submarino que ele propunha, em questão de poucos anos, tornou-se realidade. A Alemanha, com a ascensão da *Kriegsmarine* (Marinha de Guerra) após a Primeira Guerra Mundial, produziu *U-boats* em massa – inclusive, muitos modelos elétricos, como os Tipo XXI e Tipo XXIII, cuja propulsão era similar à proposta de Verne em seu *Nautilus* de motor elétrico (DE PAULA, 2014, p.107-117).

Dado este exemplo, se por um lado o autor de Nantes transmitia em suas obras diversos conceitos da tecnologia em progresso, nos moldes de um mundo que “é levado a crer que, enquanto dorme, há um batalhão de cientistas pesquisando incansavelmente, madrugada adentro, para poderem anunciar amanhã uma nova maravilha que transformará nossa vida” (TAVARES, 1986, p.18), Wells aplicava teorias destrutivas. Pois, na prática, a ciência tem aparições negativas como personagem da História. Ela tem sua

face tenebrosa. Afinal de contas, quem foi que inventou a pólvora, a dinamite, a bomba atômica? E as experiências ‘científicas’ dos nazistas nos campos de concentração? E a talidomida, e o napalm, e o gás da morte da Índia? E as catástrofes ecológicas provocadas pelo lixo industrial ou radioativo? (TAVARES, 1986, p.18).

²⁰ Ao tentar sabotar o navio inglês *HMS Eagle* no rio Hudson, em Nova York, a broca do *Turtle* quebrou, mas o tripulante Ezra Lee conseguiu retornar a salvo. Após esse evento, a comunidade científica não desistiu do modelo, mas passou a aprimorá-lo. No século XIX, por exemplo, foram lançados modelos como o norte-americano *Pioneer* (1862) e britânico *Resurgam II* (1879) (ABRIL COLEÇÕES, 2010, p.135-150).

Positivas ou negativas, estas ansiedades do porvir são baseadas nos conceitos de experiência e expectativa, conforme observa Reinhart Koselleck em sua obra *Futuro Passado* (2006), mais precisamente no capítulo 14: “‘Espaço de experiência’ e ‘horizonte e expectativa’: duas categorias históricas” (p.305-327). A proposta do historiador alemão é simples: a expectativa sobre o futuro só existe devido à experiência que se obteve com a história. É apenas se baseando no passado que se pode ter uma noção – mas não uma previsão – do porvir em potencial.

A expectativa [...] é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que apenas pode ser previsto. Esperança e medo, desejo e vontade, a inquietude, mas também a análise racional, a visão receptiva ou a curiosidade fazem parte da expectativa e a constituem (KOSELLECK, 2006, p.310).

Por sua vez, a fórmula de experiência e expectativa não é infalível: não apenas pode atingir o percentual imaginado em sua margem de erro, ou em outras palavras, falhar em sua previsão, como também pode ser percebida tarde demais. Ou seja, dentre os defeitos desta teoria, está o imprevisível, que em última instância pode significar o caos. Ainda para Koselleck, esta fórmula deve ser chamada de “horizonte de expectativa”, pois “horizonte quer dizer aquela linha por trás da qual se abre no futuro um novo espaço de experiência, mas um espaço que ainda não pode ser contemplado”, de forma que “o que se espera para o futuro está claramente limitado de uma forma diferente do que foi experimentado no passado” (KOSELLECK, 2006, p.331). Esta afirmação refuta a ideia exposta por Lawrence Durrell (1982, apud BANN, 1994, p.98) de que “para o historiador, tudo se torna história, não há surpresas, porque ela se repete eternamente, disso ele está certo. Nos livros de história sempre será sexta-feira, 13”.

Este horizonte de expectativa, porém, obteve severas transformações no decorrer do tempo. Até o século XVII, o ocidente, de forma genérica, era influenciado pelas doutrinas da Reforma e Renascimento – a Igreja Católica regia o horizonte a longo prazo porque a expectativa era majoritariamente voltada ao pós-morte. Não se pensava em curto ou médio prazo simplesmente porque não havia sentido em se pensar no futuro terreno. Este pensamento quase hegemônico sofreu sua ruptura há mais ou menos 200 anos, graças ao progresso da indústria em termos tecnológicos. A ansiedade pelo porvir tomou forma, alimentando o imaginário dos intelectuais do século XIX de forma cada vez mais evidente. Assim, todo o progresso científico e tecnológico compilado dentre os séculos XVIII e XIX foi finalmente exposto como responsável pelo futuro na literatura novecentista, fosse ele belo ou

caótico, tomando conta do imaginário coletivo no século XX em uma espécie de frenesi: o futuro se tornava presente, e finalmente tudo era progresso. Os moldes teóricos construídos lentamente a partir do Iluminismo transformavam o final do século XIX e o porvir do século XX em mil anos em cem²¹ (KOSELLECK, 2006, p.317-321).

O “Período de Gernsback”, dadas essas teorias, não parece por fim ser tão surpreendente. No imaginário científico e leigo, já se ansiava por tal momento, o qual finalmente pareceu propício em seu momento certo, conforme a ciência tecnológica progredia e dava amostras de seu porvir diante dos olhos do mundo. Mas ao mesmo tempo em que a primeira metade do século XX avançava tecnologicamente em meio a diversos eventos históricos, não foi por acaso que este imaginário começou a pender para o pessimismo. A partir de tal período, os romances distópicos e antiutópicos pareceram surgir com mais frequência.

Para que seja possível compreender os conceitos de distopia e antiutopia, é necessário, de antemão, compreender o que é “utopia”. Para Teixeira Coelho, a utopia é uma forma de especular o porvir:

Mas a imaginação necessária à execução daquilo que deve vir a existir não é a imaginação digamos comum, aquela que se alimenta apenas da vontade subjetiva da pessoa e se volta unicamente para seu restrito campo individual, detendo-se exclusivamente para propor coisas como montanhas de ouro. Tem de ser uma imaginação exigente, capaz de prolongar o real existente na direção do futuro, das possibilidades; capaz de antecipar este futuro enquanto projeção de um presente a partir daquilo que neste existe e é passível de ser transformado. Mais: de ser melhorado (COELHO, 1980, p.8).

Este “melhorado” o qual se refere o autor não possui um sentido brando nas utopias, mas diz respeito ao progresso máximo e ao desaparecimento de todos os problemas do mundo, necessidade sempre presente no cerne do ser humano.

Tal pensamento remete à *República de Platão*, conceito teorizado pelo filósofo grego durante o século IV a.C., possivelmente o primeiro a especular sobre uma cidade perfeita:

[Em *A República*,] Platão materializa sua versão pessoal de um dos sonhos mais antigos do homem, situado na base da imaginação utópica; o de habitar uma cidade perfeita. [...] A Atenas perfeita [...] saberia cultivar o espírito racional e democrático – embora se tratasse de uma democracia peculiar. E

²¹ Ideia exposta por Ludwig Büchner ao explicar o progresso do século XIX. Atentava à ideia de “hoje em dia o progresso de um século equivaler ao de milênios nos tempos antigos” (BÜCHNER, 1884, apud KOSELLECK, 2006, p.321).

nela teriam vez uma série de medidas que ainda hoje habitam a imaginação utópica. Os homens não se agrupariam segundo seus níveis de renda, segundo sua fortuna, mas conforme suas ocupações (COELHO, 1980, p.20-22).

Ainda para Coelho (1980, p.23-25), o conceito platônico da cidade perfeita aboliria a propriedade privada, bem como a família tradicional, e colocaria os filósofos no topo da hierarquia funcional por ele proposta, afastados das preocupações afetivas para que não se distraíssem em seus cargos; a educação seria uma das maiores prioridades, disponível para toda a população.

Esta noção de cidade perfeita encontrada em *A República* foi apropriada, séculos depois, na literatura. Uma das primeiras e grandes obras acerca de uma sociedade utópica foi *Utopia*, lançada pelo inglês Thomas More (1478-1535)²² no ano de 1516. A obra, que apresentava uma ilha homônima ao título – que, em sua etimologia, provém do latim *utopos*, ou “não-lugar”, “nenhures” – foi admitida por More como baseada na sociedade platônica. Por sua vez, de maneira irônica, o autor apresentou a ilha não como perfeita, mas sob o almejo da população em se obter uma vida melhor. A partir de tal obra, portanto, o sentido de “utopia” gradualmente tornou-se sinônimo de esperança (mesmo sendo More um conservador católico), servindo especialmente de pretexto para cunhos políticos revolucionários (COELHO, 1980, p.16-26).

Desde antes do século XX, porém, as semelhanças entre a utopia e uma sociedade controlada através da força pareceram inquietar os utópicos. O motivo da inclinação para o pessimismo, tanto por parte dos autores de ficção quanto dos leitores, não foi aleatório. Tal decepção com o futuro utópico se fortaleceu com uma série de eventos históricos que se seguiram a partir do rompimento da *Belle Époque* na Europa e no mundo. De acordo com Erich Fromm (1900-1980), psicanalista e filósofo alemão,

A esperança na perfeição individual e social do homem, claramente colocada em termos filosóficos e antropológicos nos escritos de filósofos iluministas do século XVIII e nas obras de pensadores socialistas do século XIX, permaneceu inalterada até o período pós-Primeira Guerra Mundial. Esta guerra [...] foi o início do desenvolvimento que levou, num tempo relativamente curto, à destruição da tradição ocidental de esperança, que contava dois mil anos de idade, e sua transformação num sentimento de desespero (FROMM, 1961, apud ORWELL, 2015, p.367-368).

²² Sir Thomas More, além de escritor, era diplomata, advogado e ocupava uma cadeira no Parlamento. Tornou-se cavaleiro em 1521. Ao negar juramento ao Ato de Supremacia do rei Henry VIII, por sua vez, foi acusado de subversão e executado por decapitação. More foi canonizado em 1935 (CLUTE; NICHOLLS, 1995, p.829; COELHO, 1980, p.16).

E não foi apenas o advento da Primeira Guerra Mundial que serviu de decepção em termos de esperanças utópicas. O mundo passou por diversos eventos trágicos, do ocidente ao oriente, tais como a crise econômica de 1929 e a ascensão e fortalecimento dos governos totalitários nas décadas de 1920 e 1930: de um lado, os cunhos utopistas propostos por líderes como Lênin ou Trotsky vinham se revelando terríveis ditaduras, principalmente na recém-criada União Soviética; de outro, o que parecia uma reforma política contra o Tratado de Versailles²³ na Alemanha, se tornava igualmente uma terrível ditadura com a ascensão do nazismo. Subsequentes às políticas extremistas vinham a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), as bombas atômicas no Japão (1945) e a Guerra Fria (1945-1989).

E, apesar de todos esses eventos trágicos, o progresso tecnológico e industrial do início do século XX era eminente e não cessava em avançar. Se a ficção científica surgia de forma tímida e pouco arriscada, no que diz respeito à imaginação dos autores, ela foi encorajada a se tornar caótica devido às diversas sequências de eventos trágicos, que se acoplavam a este progresso industrial.

A utopia não parecia mais uma opção tão proeminente de porvir. Tratando-se de política, ainda tomando como base a explicação de Teixeira Coelho, pode-se dizer que Thomas More antecipou-se com *Utopia* ao descrever diversos elementos do que seria a ditadura de Mao Tsé-Tung na China. Começando pelo trabalho, baseado em uma jornada igualitária para todos os civis; mas como a subsistência era a primeira opção, administrada pelo Estado, não havia ostentação de riquezas, porquanto uma só roupa, por exemplo, deveria durar dois anos. Ainda, a alternância de funções no trabalho era relativa aos esforços na agricultura, mas livre de classes sociais (COELHO, 1980, p.30-31). A partir de tal exemplo, pode-se compreender melhor os conceitos de antiutopia e distopia.

Ambas são formas antônimas da utopia. A antiutopia, ou utopia negativa, a exemplo do governo de Mao Tsé-Tung, objetiva moldar uma sociedade perfeita, da qual, na verdade, vem a se transformar em um sistema totalitário, dado que para seu funcionamento é necessário acatar a todas as vontades regidas por seu sistema político. Conforme observa Evanir Pavloski (2014, p.56), “as linhas fronteiriças entre as utopias positivas e negativas não são tão claras quanto se poderia pensar”, dadas as imposições de um governo utópico que vêm a omitir o livre-arbítrio de seus cidadãos. Um grande exemplo de sociedade antiutópica na

²³ Imposição criada pela Liga das Nações na pós-Primeira Guerra Mundial para punir a Alemanha pelos atos de guerra. Consistiu na remodelagem do país germânico: o desmantelamento do império, o transformando em uma república; 10% do território e população foram anexados a países vizinhos; as forças armadas foram restritas a 100 mil homens da infantaria, proibindo-se a força aérea, marinha, blindados, artilharia e uso de gás letal; não obstante, a Alemanha teve de pagar 33 bilhões de dólares para os países vencedores da guerra, o que levou o país a um ápice na inflação: um dólar chegou a valer 4,2 bilhões de marcos (JURADO, 2009, p.31-37).

literatura é *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, o qual apresenta a humanidade controlada pelo conformismo e o uso de drogas para a omissão de qualquer dor ou desconforto em decorrência de um modelo perfeito de sociedade.

A distopia, por sua vez, aponta para sociedades regidas pelo medo: é o “mau lugar, o lugar da distorção” (COELHO, 1980, p.45), ou “uma transformação que tenda para a deterioração e a imperfeição” (SKORUPA, 2002, p.180), baseadas em uma reorganização sociopolítica de controle através da violência militarizada. Em suma, parece basear-se no conceito violento de controle sobre a população, proveniente de regimes político-militares, alienígenas e até mesmo cibernéticos, derivados de robôs ou computadores. Um grande exemplo desse gênero literário é *1984* (1949), de George Orwell, o qual apresenta um mundo totalitário regido pela violência e pela onipresença de um ícone que observa a tudo e a todos – mas que também é antiutopia porque os cidadãos inseridos no contexto são, de forma genérica, conformados com o sistema.

Embora em contextos diferentes – é como se na obra de Huxley o objetivo sociopolítico concretizado dos governantes da obra de Orwell tivesse se concretizado – ambas podem ser consideradas antiutopias, dado que a população inserida em ambos os contextos é, sobretudo, conformada: o que significa que não estão dispostos a lutar pela mudança do sistema que, embora lhes omita a opinião própria, fornece tudo o que precisa para que se sintam confortáveis.

Da mesma forma, *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, parece ser um híbrido de distopias e antiutopias, embora tais subgêneros sejam bastante próximos: durante constantes ameaças nucleares, a sociedade norte-americana protege seus cidadãos do desconforto de pensar, tornando proibida a leitura de livros.

Obras contrárias aos conceitos utópicos, embora surgissem com mais frequência no decorrer do século XX, já haviam sido exploradas, ainda que de maneira gradual, durante o século XIX. Júlio Verne, por exemplo, contrastou uma sociedade utópica com uma distópica ao apresentar, respectivamente, as cidades de Frankville e Stahlstadt em sua obra *Os Cinquenta Milhões da Begum* (1879). No mesmo ano, H.C. Marriot-Watson apresentava a distopia *Erchomenon*, baseada no materialismo exagerado e doentio. Doravante, com a temática do gênero ganhando influência, surgiram obras de Walter Besant como *The Revolt of Man*²⁴ (1882), que apresenta um mundo controlado por mulheres, e *The Inner House* (1888), que abordava a imortalidade. O já citado H.G. Wells, por sua vez, apresentava obras que

²⁴ Tal como outras obras que serão citadas neste trabalho, alguns títulos não possuem versões em português.

retratavam o mundo *sem* a influência das forças do socialismo, como *A Story of the Days to Come* (1897) e *When the Sleeper Wakes* (1899). A primeira obra que apresentava os alienígenas como vetores da distopia, por sua vez, foi *Os Primeiros Homens na Lua* (1901), também de Wells. Em 1907, Robert Hugh Benson lançava um protesto contra o humanismo e o socialismo com a distopia *O Senhor do Mundo* (STABLEFORD, 1995, p.360-361).

E, junto do início do século XX, surgia uma série de distopias com abordagem política, ora criticando o capitalismo – como *O Tação de Ferro* (1907) de Jack London e *Useless Hands* (1920), de Claude Farrère – ora o socialismo – como *The Unknown Tomorrow* (1910) de William Queux e *Crucible Island* (1919), de Condé Pallen. Surgiram também obras distópicas criticando o fascismo, como *Land under England* (1935) de Joseph O'Neill e *The Wild Goose Chase* (1937), de Rex Warner (STABLEFORD, 1995, p.360-361).

Por sua vez, a tríplice literária das citadas obras *Admirável Mundo Novo*, 1984 e *Fahrenheit 451* foi tão pertinente que criou uma nova maneira de se temer o futuro relacionado ao controle de informações a partir da proibição da livre expressão, regidas por uma polícia forte e governantes onipotentes cujos maiores temores seriam o direito de pensar, dizer e agir do ser humano – características em comum nas séries de *games* escolhidas para este trabalho, seja através do controle alienígena (*Half-Life*) ou cibernético (*Metal Gear Solid*). Para que se possa compreender as representações distópicas presentes em tais séries de *games*, por sua vez, é necessário atentar às formas como a ficção científica se apropriou de tais vetores “alienígena” e “cibernético”.

2. A série *Half-Life*

2.1 Distopias extraterrestres e pandêmicas na história dos games

2.1.1 A era dos *games* de batalhas espaciais e a influência de *Contra*

Os primeiros jogos da história, por mais que atualmente pareçam extremamente primitivos em suas exigências tecnológicas, já serviam de exercício lógico, a fim de demonstrar um objetivo final. A princípio, pareciam se dedicar a objetivos simples, dado que a capacidade gráfica de seus primeiros exemplares não permitia grande imersão em abordagens temáticas ou enredos complexos. Por sua vez, *Spacewar!* serviu de marco zero para um contexto que seria cada vez mais utilizado: a fobia por criaturas extraterrestres. Para

que seja possível expor uma análise completa da série *Half-Life* (1998-2015, Valve), é necessário realizar um levantamento cronológico desta temática.

Como, em primeiro momento, os jogos eletrônicos não possuíam compromisso em representar ou figurar eventos e elementos do mundo real, sem se ater apenas às verossimilhanças, contextualizar a ficção científica não foi um problema. Foram lançados títulos como *Space Invaders* (1978), desenvolvida pela Taito para os arcades, o qual simulava uma nave cujo objetivo era destruir os *aliens* invasores; *Asteroids*, (1979) da Atari, cuja nave controlada pelo jogador deveria destruir os asteroides que viajavam livremente pela tela; *Galaxian* (1979), da japonesa Namco, cuja dinâmica de jogo concorria com *Space Invaders*; *Defender* (1980), da Williams, cuja nave percorria horizontalmente e contava com reflexos aguçados por parte do jogador; *Galaga* (1981), também da Namco, cujos invasores aludiam a grandes insetos. (DAHLEN, 2013, p.31; DONLAN, 2013, p.26 – 42).

Por sua vez, a preferência pela temática não ocorreu de maneira aleatória. Havia pelo menos duas influências que permeavam o desejo em se abordar criaturas extraterrestres, naves espaciais e a ameaça ao planeta Terra: uma derivada da história, e outra, da geografia.

A primeira influência remete ao advento da crise dos mísseis em Cuba²⁵, em 1962, em que tanto os Estados Unidos quanto a União Soviética se mantiveram diplomaticamente mais cautelosos, a fim de evitar qualquer tensão adicional (HOBSBAWM, 1995, p.180). Mas, ironicamente, o atrito entre as potências bipolares trouxe um prolongado período de paz. Com exceção de guerras centralizadas como o Vietnã ou a Coreia, não houve conflitos nas dimensões das guerras mundiais. A dissuasão nuclear, de certa forma, freou um conflito sangüinário²⁶.

Por sua vez, no decorrer da Guerra Fria, a paz em grandes proporções era apenas uma das opções. Porquanto fosse uma das realidades extremas, havia seu oposto: a destruição total da humanidade. Os anos entre 1945 e 1958 solidificavam o que Léo Godoy Otero (1987, p.114-115) chama de “Período Atômico”, que se iniciou em decorrência à atitude dos Estados Unidos em bombardear seu inimigo do Eixo, o Japão. O intuito da destruição de Hiroshima e

²⁵ A fim de contrabalancear os mísseis norte-americanos instalados na Turquia, os quais serviam de grande ameaça para a União Soviética, o líder Nikita Krushev decidiu instalar mísseis em sua aliada, Cuba. Tomando conhecimento sobre as instalações, o presidente John Kennedy ameaçou a URSS com as ogivas nucleares caso seus inimigos não as retirassem de Cuba, o que aumentou o atrito entre as potências bipolares (BURLATSKY, 1992, apud HOBSBAWM, 1995, p.469).

²⁶ De acordo com Jonathan Schell (apud AMIS, 1987, p.19), a teoria da dissuasão é completamente falha. Pressupõe o mesmo que, ao primeiro ataque nuclear de uma facção, a outra não há de retaliar, paralisada pelo pânico. Pelo contrário, o presidente desta há de ligar para seu rival, ao invés de responder um ataque à altura, implorando para que as agressões nucleares cessem de imediato.

Nagasaki não se limitava a forçar a rendição do país, mas principalmente intimidar a União Soviética, a qual gradualmente apresentava uma ameaça em termos bélicos. A partir de 1958, teve início o “Período Sincrético”, o qual rege o imaginário da humanidade até os dias de hoje (OTERO, 1987, p.132). Esta fase do universo da ficção científica é uma consequência do pessimismo advindo das ameaças nucleares, ou seja, é um derivado direto do Período Atômico. Por sua vez, ele contrasta com os novos estudos da física e robótica. Daí, não apenas o futuro seria representado por influência de portais alienígenas e rebelião de máquinas aos moldes de Asimov, mas também por viagens espaciais. A imaginação acerca do fim do mundo se reforçava conforme os prenúncios de um *Armageddon*.

No que tange à influência geográfica da abordagem, conforme observa Francisco Alberto Skorupa (2002, p.144), “até meados do século XX, praticamente todos os exemplos da pluralidade de tipos de geografia terrestre foram palmilhadas e vasculhadas”. Ou seja, uma pluralidade de mitos que alimentavam o medo da humanidade foi gradativamente sendo superada: afinal, pela maioria das fendas e florestas, concluía-se que não havia monstros. Mesmo que a exploração superficial da Terra trouxesse certo conforto no que diz respeito a esses monstros, não havia ainda meios de mapear cada fenda do planeta. Mas a exploração superficial já bastava para que, por exemplo, não se acreditasse mais em monstros marinhos devoradores de navios, de maneira genérica.

E como se não bastasse a saciedade de exploração terrestre e a constante ameaça nuclear, tanto o ocidente quando o oriente presenciaram a corrida espacial a partir da década de 1950. Em 1957, a URSS lançou o primeiro foguete ao espaço, sem tripulantes. No ano seguinte, repetiram o processo, dessa vez com dois cães em seu interior. Em 1961, Yuri Gagarin foi o primeiro homem a viajar para o espaço. Em 1969, Neil Armstrong representou a ultrapassagem dos EUA na corrida espacial quando pisou na Lua. Em 1976, o mesmo país enviou uma nave não-tripulada para Marte (BLAINEY, 2004, p.322-323).

A exploração do espaço sideral inevitavelmente começou a alimentar o imaginário acerca do universo: de forma genérica, na literatura pós-apocalíptica, a corrida espacial vinha a ser figurada a partir de dois fatores: um em que a Terra estaria total ou parcialmente destruída, ou seja, inabitada (ou com pouquíssimos habitantes); outro, em que ela ainda estaria em condições de sobrevivência para o ser humano. A Terra como total ou parcialmente destruída implicaria nas viagens espaciais como vetor para colonização e habitação de novos planetas, na procura de se estabelecer um mundo utópico em que todos os problemas trágicos ocorridos em nosso planeta seriam superados por uma paz antes desconhecida; por outro lado, no contexto em que a Terra seria ainda habitada pela humanidade, implicava-se que as

viagens espaciais ocorriam por motivos diplomáticos e comerciais, como se fôssemos apenas uma sociedade planetária dentre várias outras, cada qual com seu próprio sistema político instaurado.

Atentos a estes advenços, os autores literários e produtores do cinema e televisão intensificaram o temor pelo além-terrestre. Exemplo notável foi a série *Star Trek* (1966-1969)²⁷, série produzida pela Norway Production para a Paramount Television e NBC.

Um fenômeno dentre as séries de ficção científica na TV, *Star Trek* é ambientada nos mundos visitados por uma gigantesca nave, a *U.S.S Enterprise*, e na nave por si. Sua tripulação está em uma missão para explorar novos mundos e “corajosamente ir onde nenhum homem jamais foi” (BROSNAN; NICHOLLS, 1995, p.1156-1157).

Alguns anos depois, foi a vez da 20th Century Fox apresentar o metauniverso com o longa-metragem *Star Wars* (1977)²⁸, “um dos maiores sucessos financeiros de ficção científica do cinema a se mencionar” (BROSNAN; NICHOLLS, 1995, p.1160). Tanto *Star Trek* quanto *Star Wars* influenciaram a preferência pela abordagem espacial nas ficções, abrangendo o imaginário coletivo dos espectadores. Daí surgiram outros títulos de longa-metragem como *O dia em que a Terra parou* (1951), *Alien, o 8º passageiro* (1979) e *A guerra dos mundos* (1953), adaptação do livro homônimo de Wells. Mas a maneira como *Star Wars* foi produzida – no caso, com grande apelo comercial – permitiu que o imaginário em relação à vida extraterrestre inteligente se manifestasse com êxito.

Tais obras cinematográficas sobressaltavam as expectativas pessimistas do porvir. Construía-se, gradativamente, uma xenofobia generalizada derivada do medo pelo desconhecido – que, em seu recorte temporal, abrangia e ainda abrange o espaço sideral.

Mas existia, ainda, um fator que intensificava a xenofobia, porém, não se voltava apenas aos extraterrestres em si, mas também a seus veículos: os discos voadores, ou UFO's²⁹.

O termo “pires voador” nasceu em 1947 quando o empresário Kenneth Arnold, enquanto voava em seu avião particular próximo a Mt Rainier, em Washington State, viu em sua proximidade o que pareciam nove objetos em formatos de disco em uma formação. Ele descreveu seus voos como se fossem “pires os quais você arremessa sobre a água”. Visões [destes objetos] continuaram no decorrer das décadas de 1940 e 1950, tornando-se cada vez

²⁷ Série criada por Gene Roddenberry. 3 temporadas, 79 episódios, 50 minutos cada; colorido (BROSNAN; NICHOLLS, 1995, p.1156-1157).

²⁸ Dirigido por George Lucas e estrlando Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Alec Guinness, Peter Cushing. 121 minutos; colorido (BROSNAN; NICHOLLS, 1995, p.1160).

²⁹ Sigla para *Unidentified Flying Object*, ou “objeto voador não-identificado”.

mais elaboradas e intimidadoras, e continuam até hoje, décadas depois, embora não na mesma frequência febril [...] (BARNET; PRINGLE; RANGLES, 1995, p.1253).

Novamente, este processo não aconteceu por acaso. Ele foi alimentado no imaginário da cultura ocidental – ou mais especificamente, por aqueles países que lutaram contra a Alemanha Nazista na Segunda Guerra Mundial.

“Não estamos falando de ficção científica nem tampouco de absurdos como que Hitler teria recebido ajuda de extraterrestres, como diziam e ainda dizem os ufólogos mais fanáticos para iludir as mentes mais ingênuas” (ROMAÑA, 2010, p.405). Como se não bastasse a tecnologia alemã estar à frente³⁰, testemunhar naves discoidais foi tão impressionante para os Aliados, que recorrer à mentira parecia uma opção. Ainda para José Miguel Romaña,

com provas falsas e homens de preto fazendo visitas a supostas testemunhas de seres de outras galáxias, com a CIA e a FBI colaborando como podiam, as mentes incautas foram levadas a criar a grande mentira da segunda metade do século XX; contavam, para isso, com a descarada colaboração dos donos de importantes meios de comunicação escritos e audiovisuais. A razão de Estado estava acima de tudo para não ter de admitir que os alemães continuavam agindo e possuíam uma técnica muito superior (ROMAÑA, 2010, p.428).

Portanto, tal “frequência febril” de aparições de UFO’s está associada à Segunda Guerra Mundial e ao avanço tecnológico da *Luftwaffe*, de forma que admitir tamanha superioridade em termos bélicos seria uma afronta até mesmo à credulidade de grande parte dos Aliados. Unindo tal inadmissão com o temor da Guerra Fria e o desejo de se explorar o espaço, transmitidas para as massas na forma de quadrinhos e televisão, criava-se no ocidente e oriente a fobia por criaturas extraterrestres.

Tal fobia serviu de vetor de interesse público: o medo pelo desconhecido gerou uma sedução generalizada por parte dos leitores e espectadores das obras de ficção científica. Essa sedução pode ser entendida pelo que Hans Jauss (2002, p.77) chama de “prazer estético ante negatividades”. Para ele, Freud “explica o prazer estético da identificação pela função de alívio e proteção da distância estética e, ao mesmo tempo, por um interesse mais profundo

³⁰ Como exemplo, na tecnologia voltada à *Luftwaffe*, havia o modelo Me 163 Komet da Messerschmitt, caça que utilizava um propulsor de foguete movido a propelente líquido; ou, da mesma fabricante, o Me 262, cujo subtipo A-1a contava com dois turbojatos Junkers Jumo 004B-1, 2 ou 3 de 900kg (ABRIL COLEÇÕES, 2010, p.114-116). Outro modelo notável foi o Gothaer Go 229, avião em formato de asa-delta que utilizava dois turborreatores que permitiam uma velocidade de 1000 km/h, além de utilizar tecnologia invisível aos radares (ROMAÑA, 2010, p.196-208).

pela atividade da fantasia” (JAUSS, 2002, p.78). Ou seja, a sedução pelo medo poderia ser entendida como uma experiência catártica, ou do não-eu; um interesse gerado pelo alívio em compreender a distância do mundo real com o mundo das projeções artísticas. Tal interesse contribuiu com a disseminação da ficção científica através da literatura, do cinema e da televisão.

Tais adaptações ocorreram de maneira semelhante nos videogames. Como os jogos eletrônicos estavam ganhando espaço nas residências e bares no decorrer da década de 1980, adaptar tal fobia no formato de *games* não foi um problema, como ocorreu com os já citados *Galaxian*, *Space Invaders*, *Galaga*, etc.

A diferença da literatura em relação à imagem virtual, por sua vez – e isso inclui tanto os *games* quanto o cinema – é que na escrita, o autor tem a responsabilidade de tornar sua obra verossímil, adicionando elementos que procurem convencer o leitor de suas plausibilidades. Por sua vez, nos videogames, em um primeiro momento, dado que seus motores gráficos não permitiam tamanha imersão a fim de contextualizar a trama com precisão, havia certo descomprometimento com esta ênfase às circunstâncias possíveis. Para que o jogador entendesse o contexto apresentado, era necessário que atentasse aos manuais dos jogos, os quais poderiam ou não incluir uma sinopse do que estava sendo abordado na tela. Mas como os *games* eram voltados principalmente para o público infantil e adolescente, os mesmos não se importavam muito com o contexto. Além disso, com a falsificação de cartuchos de jogos³¹, os mesmos eram vendidos sem nenhum anexo, o que excluía a caixa, o encarte e o manual.

Mesmo assim, havia quem atentasse ao contexto do jogo, por mais que os mesmos se baseassem apenas em prosseguir e atirar. Em 1987, a Konami lançava o *Contra*³², um título com conceitos simples, mas que possuía uma história mais densa que os demais *games*. Originalmente, o jogo era acessível apenas para fliperamas, mas em 1988 recebeu sua versão doméstica para consoles. Por sua vez, seu diferencial estava na brutalidade em que se sugeria uma distopia.

É necessário atentar às diferenças presentes na versão de 1988, contextualmente mais densa, mais longa e dotada de gráficos melhorados. Além disso, dado a violência presente no *game* (que para nossos olhos, comparados aos *games* de hoje, não parece conter tal teor), a versão para a Europa e Oceânia do jogo para *NES* foi modificado para que os

³¹ Os primeiros jogos de videogame eram comercializados em cartuchos, também conhecidos como “fitas”. O *Odyssey Magnavox* foi o primeiro a disponibilizar tal tecnologia.

³² De acordo com a IGN, um dos maiores portais do mundo dos *games*, *Contra* foi o 12º melhor jogo lançado para *NES* (IGN, 2015).

protagonistas e inimigos humanos fossem robôs, vindo a ser renomeado como *Probotector* (CONTRAPEDIA, 2015). Por isso, as referências aqui presentes dizem respeito à versão americana³³ do jogo de *Nintendo Entertainment System*.

Em seu contexto, no ano de 1957, um meteoro que havia caído na floresta amazônica permitiu que a vida alienígena se instaure no local sem a interferência dos humanos. Trinta anos depois, porém, as instalações extraterrestres vêm a ser ocupadas por terroristas³⁴. Quando os protagonistas norte-americanos são enviados para o local, descobrem que os terroristas obtiveram posse da hostil vida extraterrestre, a fim de tirarem proveito de sua tecnologia e formas de vida (CONTRAPEDIA, 2015).

O jogo conta com oito cenários diferentes, os quais apresentam diversos tipos de inimigos. Nos primeiros momentos, o jogador se depara apenas com forças terroristas, mas gradualmente testemunha a influência dos alienígenas [Figura 1]. É necessário atentar, porém, que *Contra* enfatizou o fato de a trama não se passar em outro planeta ou mesmo no espaço sideral, mas na Terra. A escolha por tal cenário apresentou a abordagem de um novo fator nos jogos de ficção científica: a intervenção humana como mediadora dos extraterrestres.



Figura 1: *Contra* (para NES) lançado em 1988 pela Konami: a Terra em um futuro caótico e brutal. Disponível em: <<http://nerdbacon.com/wp-content/uploads/2013/12/stage-3-boss.jpg>>, acesso 8 mai. 2015

³³ A versão americana do jogo é ligeiramente diferente da versão japonesa, com mudanças nos gráficos e sons, embora sejam contextualmente similares. (CONTRAPEDIA, 2015).

³⁴ A versão anterior de *Contra* é contextualizada no ano de 2631, e seu primeiro cenário é nomeado como o fictício Arquipélago de Galuga, ao invés da floresta amazônica (CONTRAPEDIA, 2015; STRATEGYWIKI, 2015).

A ideia de que os seres alienígenas podem ser frágeis quando agem por vontade própria já podia ser percebida em a *Guerra dos Mundos* (1898), de H.G. Wells. Em tal obra, os seres invasores, por mais que apresentassem um arsenal superior ao do ser humano, encontravam-se fragilizados. O que deu fim à invasão alienígena não foram as armas, mas os microorganismos da Terra. Ou seja, os extraterrestres não possuíam os anticorpos necessários para sobreviver no ambiente terrestre, e em decorrência disso, foram gradualmente enfraquecendo. Em suma, “sem imunidade biológica, morrem. A humanidade é salva não pela sua força moral ou bélica, mas pela natureza que a rodeia” (DOS SANTOS, 2009, p.14). A ideia de que os alienígenas são criaturas frágeis em ambiente terrestre provavelmente veio a ser fixada no imaginário dos leitores a partir de *Guerra dos Mundos*, ganhando ainda mais força quando se tornou uma longa-metragem, em 1953. Nos jogos eletrônicos, *Contra* foi um dos precursores deste fator ao refletir o imaginário acerca da invasão alienígena “sensível” – tanto que, no decorrer do primeiro *game* da série, a maioria dos inimigos são humanos, deixando os inimigos extraterrestres apenas para os últimos estágios. A fase final se passa dentro do covil desses monstros, onde se deve destruir, literalmente, o coração que dá vida às criaturas.

O jogador controla o personagem Bill (e o segundo jogador, Lance), em um cenário de rolagem lateral – o que significa que a tela do jogo avançava para uma só direção, enquanto os jogadores destruíam os inimigos que surgiam na tela. Os protagonistas aludiam ao modelo de herói norte-americano no estilo *Rambo*³⁵ – musculosos, com os torsos nus e cada um com uma faixa vermelha amarrada na testa – embora nas artes conceituais, esta faixa às vezes esteja ausente. Eram modelos ideais do mito do herói: fortes e destemidos³⁶. Além disso, conforme demonstra o manual original do jogo³⁷, “apenas os fortes sobrevivem”, aludindo aos protagonistas Bill e Lance.

Em *Contra*, é possível abordar diversas referências relativas às criaturas extraterrestres. No decorrer da série, tais criaturas servem de compilação de ideias macabras acerca do desconhecido, usufruídas pela liberdade de imaginação dos produtores. Às vezes, porém, é fácil de se perceber alusões a conceitos já criados. Ainda no primeiro jogo da série, por exemplo, existe uma referência ao longa-metragem *Alien, o 8º passageiro* (1979), no

³⁵ Longametragem de ação de 1982 dirigido por Ted Kotcheff. *Rambo* (Sylvester Stallone) é um veterano do Vietnã preso injustamente pelo xerife Will Teasle (CINE PLAYERS, 2015).

³⁶ Os conceitos do “mito do herói” ainda serão devidamente enfatizados neste capítulo.

³⁷ A versão digitalizada do manual original pode ser encontrada no link <http://gamesdbase.com/Media/SYSTEM/Nintendo_NES/manual/Formated/Contra_-_1988_-_Konami.pdf>, acesso 19 ago. 2015.

momento em que o jogador se depara com o grande vilão da trama, o *Red Falcon*. Suas características se assemelham às do monstro apresentado pelo cinema.

Mas a fisionomia de *Red Falcon* não é a única referência a *Alien*, o 8º passageiro contida no jogo. No mesmo estágio em que o vilão *Red Falcon* faz sua aparição, há escorpiões alienígenas que nascem de ovos próximos ao grande coração que serve de último boss. Eles são verdadeiras alusões aos *facehuggers* da longa-metragem, literalmente traduzidos como “abraçadores de rostos”. Após prender sua cauda ao redor da cabeça da vítima, deixando-a inconsciente, o parasita de *Alien* insere seu material genético no organismo da mesma. Após a transferência deste material, o *facehugger* morre, mas a larva instaurada no abdome da vítima irrompe do corpo pouco tempo depois. A larva vem a se tornar um *Alien* (ALIEN SPECIES WIKI, 2015).

Pode-se dizer que as semelhanças entre os *facehuggers* e os seres do último estágio de *Contra* são incontestáveis: ambos possuem corpos muito parecidos com de artrópodes e aludem a escorpiões, devido à longa cauda ao extremo de seus corpos. A diferença, no entanto, está no número de membros: a criatura de *Alien*, que teve sua primeira aparição em 1979, é um perfeito aracnídeo com suas oito pernas, enquanto a de *Contra* tem apenas seis.

Além de se perceber tais representações contidas no primeiro *Contra*, é seguro afirmar que esta foi a primeira série realmente impactante da história dos videogames no que diz respeito à brutalidade de uma distopia. A concorrente Capcom, em 1988, tentou igualar o sucesso da Konami com o jogo multiplataforma *Forgotten Worlds* (HARRIS, 2013, p.156) que também apresentava inimigos medonhos – alguns aludiam, inclusive, os trípodes de *Guerra dos Mundos* de H.G. Wells – mas o sucesso da Konami já estava instaurado no mundo *gamer*. E, como se não bastasse, a empresa lançou diversos outros títulos de *Contra* – foram lançados nada menos que catorze títulos após o primeiro, para diversas plataformas, sendo o último de 2013 (CONTRAPEDIA, 2015). Cada sequência continha seu teor de referências à imaginação atribuída à vida extraterrestre, sempre adicionando alusões a longametragens de ficção científica. Mas em suma, todos apresentam o padrão de rolagem lateral, mantendo sua tradição. De qualquer forma, *Contra* influenciou, direta ou indiretamente, diversos outros jogos distópicos que viriam a ser lançados nas décadas seguintes.

2.1.2 A década de 1990: aprimoramento da tecnologia 3D, sangue e zumbis

“Jogos de ação recentes em 3D, como *Duke Nukem* (1995) e *Shadow Warrior* (1997, ambos da 3D Realms), permitem que jogadores quebrem janelas ou explodam árvores, para fazer com que a ilusão de mundo pareça mais real” (AARSETH, 2000, p.159), registrou Espen Aarseth no ano de 2000 em relação aos jogos que haviam sido então lançados há poucos anos. Sua impressão de fato registra uma surpresa para a época: no início da década de 1990, devido ao avanço tecnológico dos motores gráficos, surgiram os consoles de 16 *bits* – com o dobro da capacidade de memória das gerações anteriores – como o *Mega Drive*, da Sega, o *Super Nintendo* (ou SNES), da Nintendo, e o *Neo-Geo*, da também japonesa SNK (BIANCHIN, Victor; MITCH, Alinne, p.7, 2013). Doravante, muitos produtores arriscaram títulos com maior teor de verossimilhança, ou seja, arriscaram lançar jogos virtuais com referências históricas mais precisas que nas décadas anteriores. Por exemplo, o multiplataforma *Desert Strike: Strike to the Gulf* (1992, Electronic Arts), que recriava Saddam Hussein com o vilão Kilbaba e apresentava a Guerra do Golfo (1990-1991) como cenário, com diversas referências geográficas e bélicas similares ao conflito. Havia também *game* de estratégia *Civilization* (1991, Microprose Software), cujo contexto se iniciava no ano de 4000 a.C. e podia terminar em um futuro próximo à atualidade, a partir de nações como Roma ou Mongólia, por exemplo (BENNALLACK, 2013, p.204; STANTON, 2013, p.219). Porém, embora surgissem jogos que figurassem adventos históricos, havia ainda certo descomprometimento com as referências à realidade, dando-se preferência ao ludismo.

Mas a ficção científica não cessou diante deste novo leque de verossimilhanças. Pelo contrário, começou a ser ainda mais explorada, também devido ao avanço tecnológico que permitia novas abordagens e meios de retratar *games* com maior precisão gráfica. Embora aos nossos olhos essa precisão gráfica pareça extremamente obsoleta, é necessário atentar que a transição da geração 8 *bits* para a geração 16 *bits* foi extremamente significativa.

A começar pela experiência propiciada pelos títulos de *first person shooter* (FPS, ou tiro em primeira pessoa) que se popularizaram³⁸ na década de 1990. O gênero possibilitou um tipo de imersão mais eficiente aos usuários de *games* por colocá-los a partir do ponto de vista dos protagonistas.

O primeiro FPS da década de 1990 foi *Wolfenstein 3D* (1992, Id Software), que apresentava uma mistura de referências históricas³⁹ e ficção⁴⁰ (DE PAULA; STANCIK, 2013,

³⁸ O primeiro jogo do gênero FPS foi *Battlezone* (1980, Atari), o qual simulava um tanque de guerra a partir da perspectiva de seu comandante (DE PAULA; STANCIK, 2014, p.115).

³⁹ O exército nazista e o interior de mansões da SS, por exemplo, embora possuíssem diversos anacronismos e erros históricos.

⁴⁰ Por exemplo, a aparição de Hitler em uma armadura robótica fortemente armada.

p.116). Já em 1993, a Id Software lançou um segundo FPS, que ainda seguia muitos moldes de *Wolfenstein 3D* nos quesitos gráficos, mas que reapresentava uma ficção científica brutal semelhante ao contexto de *Contra*. O título se chamava *Doom*, e é considerado o molde padrão do gênero FPS que conhecemos atualmente. Em *Doom*,

banido para uma base em Marte, o herói sem nome logo se vê como o único sobrevivente, lutando contra hordas de inimigos demoníacos. O objetivo era simples: matar tudo o que se movesse e continuar avançando após ondas e mais ondas de alienígenas, sobreviver a uma viagem ao inferno e voltar. Seu apelo era visceral e óbvio, do rosto cada vez mais ensanguentado do seu personagem à BFG, a melhor arma do jogo. É matar ou morrer (MCCARTHY, 2013, p.235).

Embora a temática apresentada por *Doom* não tenha sido exatamente criativa ou inovadora, seu diferencial provavelmente está vinculado à forma como o contexto foi apresentado para os *gamers*. Mais exatamente, o jogo aplicou uma dificuldade a mais: não se baseava apenas em correr e atirar, mas também em se esconder e atirar. Essa dificuldade seria cada vez mais apresentada nos jogos futuros, partindo do pouco dessa estratégia que *Doom* pôde oferecer.

A lista de jogos virtuais baseados na ficção científica que surgiu, a partir de então, é grande. Mas é necessário atentar a uma temática que começou a ser abordada de forma cada vez mais intensa, tal como foi a novidade dos jogos de batalhas espaciais durante as décadas de 1970 e 1980. Mais exatamente, os *games* que viriam a apresentar um contexto com uma ameaça em comum: os zumbis.

A noção do zumbismo é antiga e já havia sido explorada diversas vezes na literatura e principalmente no cinema. Acontece que essa noção parece ter dado um *reboot*, uma reinicialização, ainda no começo da década de 1990. Embora a “febre” pelo zumbismo tenha surgido com *Resident Evil* (1996, Capcom), o que influenciou diretamente a série, por sua vez, foi *Alone in the Dark* (1992, Infogrames). Vários itens do jogo de 1992 foram reutilizados pela Capcom com *Resident Evil*. Por exemplo, o fato de se poder escolher entre um homem e uma mulher como personagem; o cenário da trama, ambos se passando no interior de uma mansão “mal-assombrada”; a câmera fixa de perspectiva, como se houvessem diversos pontos de vista no interior da mansão conforme seu personagem avançava pelos cômodos; e, é claro, a presença de zumbis (HARRIS, 2013, p.216).

Alone in the Dark, como já dito, explorou uma temática antiga: os zumbis. Embora em diversas culturas no decorrer da história o zumbismo tenha sido abordado como

item do imaginário, não pretendo abordar seus conceitos, mas me dedicar às representações vinculadas ao zumbi *moderno*.

Este veio a ser apresentado pela primeira vez com *White Zombie*, longa-metragem norte-americano dirigida por Victor Halperin e lançada em 1932. A trama gira em torno de Neil e Madeleine, casal que viaja ao Haiti para visitar um amigo, Beaumont. Por sua vez, Madeleine é vítima de um ritual de vodu, manipulado por um mago conhecido como Legendre, o qual a assassina e a ressuscita como zumbi a pedido de Beaumont, para que fosse sua. O mago, proprietário de uma fábrica, usava a técnica para transformar pessoas saudáveis em zumbis, a fim de que trabalhassem para ele de forma incansável.

Para Tony Williams (1983), o filme é uma crítica ao imperialismo e à sociedade industrial. Ele considera que os zumbis representados como operários na fábrica de Legendre nada mais eram que alusões aos trabalhadores das nações industriais, os quais possuíam uma sobrevivência voltada apenas ao trabalho braçal. O vodu inserido na obra foi apenas um pretexto para que estes homens se tornassem mortos-vivos. Além disso, em 1932, os Estados Unidos estavam passando pelo pior ano da crise econômica iniciada em 1929.

Depois de *White Zombie*, foram lançados muitos outros títulos que abordavam os zumbis em longametragens de horror. Na década de 1930, Victor Halperin também dirigiu *Revolt of the Zombies* (1936); no mesmo ano, era lançado *The Walking Dead* (1936), dirigido por Michael Curtiz. E, conforme se passavam as décadas, o tema era cada vez mais abordado. No site da IMDB (2015), estão registrados 2496 títulos envolvendo zumbis em vários gêneros de filmes e séries⁴¹.

O jogo *Alone in the Dark* foi, portanto, um dos primeiros títulos a abordarem representações sobre zumbis, alimentadas pelo imaginário não apenas norte-americano, mas mundial. No decorrer do século XX, o principal meio de divulgação dessas representações foi, portanto, o cinema e a televisão. Os produtores do *game* de 1992 apenas resgataram as noções de zumbismo já existentes e aplicaram em sua versão, transformando o *game* no precursor do gênero *horror survivor* (sobrevivência de terror) dos jogos virtuais. Mas, como já dito, foi *Resident Evil* que recebeu os créditos como precursor, e os motivos são vários. Dentre eles, o fato de o console da Sony, o *Playstation*, ter sido novidade no mercado de videogames em 1994 (GIBSON, 2009, p.22); outro fator é que os motores gráficos de 1996 eram melhores que os utilizados há quatro anos antes; e, talvez o item mais impactante no período, é que *Resident Evil* apresentava uma abordagem bem mais violenta do zumbismo – os zumbis

⁴¹ Conforme o link <http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=zombie&s=kw>, acesso 14 mai. 2015.

sangravam e eram mutilados com os tiros [Figura 2] – ao passo que *Alone in the Dark* possuía aspectos mais suaves e caricatos.



Figura 2: *Resident Evil* (1996, Capcom) reapresentou o zumbismo com sangue e mutilações. Imagem disponível em: < <http://horrorcultfilms.co.uk/wp-content/uploads/2011/06/resident-evil-1.jpg>>, acesso 18 ago 2015.

Christian Donlan descreve o primeiro *Resident Evil* da seguinte forma:

Resident Evil é quase um jogo de tiro. Algumas coisas impedem que essa seja a classificação mais precisa: primeiro os controles, que tornam o movimento uma tarefa árdua e mirar uma frustração. Além disso, o jogo apresenta inimigos e munição de uma maneira muito limitada do que um jogo de ação comum. Este é um jogo de lutas encenadas e de uso de recursos, em vez de permitir que os jogadores se livrem apenas atirando em tudo o que veem. [...] *Resident Evil* tem um bom roteiro, certamente, mas tem o poder de chocá-lo ao menos uma vez (DONLAN, 2013, p.307).

Ou seja, o jogo pode parecer limitado aos nossos olhos, dado que não possui um sistema de mira efetivo. E, tal como muitos de seus jogos contemporâneos, para prolongar o tempo de jogo até concluí-lo, *Resident Evil* reaproveitava o cenário, tornando necessária a passagem em um mesmo corredor, por exemplo, diversas vezes.

Por sua vez, seria um engano afirmar que é devido a este jogo que surgiram outros títulos que abordariam algo próximo ao zumbismo, como *Bioshock* (2007, Irrational Games) e o próprio *Half-Life*, por exemplo – são gêneros diferentes, assim como seus contextos e perspectivas se diferem. *Resident Evil* pode ter influenciado obras como *Nightmare Creatures*

(Kalisto Entertainment, 1997), *Parasite Evil* (1998, Square Co.), *Silent Hill* (1999, Konami) e até mesmo *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), mas nem todo jogo que abordaria o zumbismo de alguma forma seria uma influência de *Resident Evil*. Ele popularizou o gênero *horror survivor*, ou seja, desencadeou uma série de títulos que seriam contextualizados em ambientes claustrofóbicos e escuros, nos quais os protagonistas teriam posse de pouca munição e kits médicos, além da presença constante de um sentimento de medo oferecida aos seus jogadores.

Ao mesmo tempo, porém, a abordagem adulta baseada na ficção científica se tornava cada vez mais verossímil, com enredos mais elaborados. Este passo na cronologia dos *games* foi possível, novamente, pela evolução dos motores gráficos, que lentamente permitiam que mais informações fossem introduzidas nos jogos. Isso significava que um jogo não precisava mais ser do gênero *horror survivor* para que fosse assustador. O rol de títulos que utilizavam o medo como atributo é grande, mas pode-se citar como importantes exemplos da década de 1990 os títulos *Duke Nukem 3D* (1996, 3D Realms) *Diablo* (1997, Blizzard Entertainment), o já citado *Myth: The Fallen Lords*, *Fallout* (1997, Black Isle Studios), *Alien Versus Predator* (1999, Rebellion), entre outros.

A citada cronologia de jogos a abordar distopias até então é essencial para a compreensão das representações contidas na série *Half-Life*.

2.2 *Half-Life* e *Black Mesa*

2.2.1 *Half-Life* e os mitos “do herói” e “do cientista”

Half-Life é uma série produzida pela Valve e distribuída pela Sierra. Possui, atualmente, quatro títulos sequenciais – *Half-Life* (1998), *Half-Life 2* (2004), *Half-Life 2: Episode 1* (2006), *Half-Life 2: Episode 2* (2007) e dois jogos paralelos – *Half-Life: Opposing Force* (1999) e *Half-Life: Blue Shift* (2001). Além de tais títulos, no primeiro semestre de 2015, foi lançado um *remake*⁴² oficial do primeiro jogo, intitulado *Black Mesa*⁴³.

⁴² Conceito utilizado para designar títulos de jogos eletrônicos e cinema que passaram por remodelações completas, a fim de apresentarem experiências tão impactantes aos jogadores e espectadores das gerações atuais quanto as foram na época do lançamento de seus originais. O *remake* de *Half-Life* (1998), *Black Mesa*, foi lançado em 05 de maio de 2015 via *Steam* para PC. O título, criado por um grupo de quarenta fãs denominado *Black Mesa Modification Team*, obteve um resultado tão surpreendente, em conceitos positivos, que a Valve Corporation deu o aval para o lançamento oficial do *remake* com o seu selo legítimo (HALF-LIFE WIKIA, 2015).

⁴³ As referências presentes nesse trabalho dizem respeito tanto à versão *Black Mesa*, criado pela equipe Crowbar Collective (sob o alvará da Valve), quanto ao *Half-Life* original. Mesmo com diferenças ligeiras e quase imperceptíveis no contexto, a melhoria no som e nos gráficos de *Black Mesa* permitiram uma abordagem mais

Tratando-se de uma série de jogos em que cada título principal apresenta uma abordagem lenta – ou seja, o jogador não presencia um progresso dinâmico, comum em jogos de guerra cuja campanha não demora mais que oito horas em média – é possível afirmar que o primeiro *Half-Life* requer uma média de 12 a 25 horas de jogo⁴⁴ no total para que seja concluído, dependendo da experiência do jogador e da dificuldade selecionada. Outro fator que interfere no tempo de jogo é a maturidade de seu usuário. Esta crítica diz respeito à falta de apreciação de muitos jogadores em relação ao jogo: desinteresse com o contexto e a não-degustação dos eventos presentes, confundindo-o com um *game* arcaico de “correr e atirar”, o que significa que não há, por parte do jogador imaturo, interesse em explorar cada canto do cenário. Por isso, um jogo nessas proporções de tempo, já que sua história se passa, sem cortes, no decorrer de dois dias, deve ser, em suma, apreciado sem pressa – tal como qualquer jogo eletrônico, independentemente de seu ano, gênero ou plataforma.

Portanto, devido ao fato de ser um jogo de médio a longo prazo, é necessário ser descritivo em diversos pontos, para que apenas então seja possível expor os problemas nele presentes. Por isso, para que o leitor compreenda a totalidade dos contextos apresentados, atento à necessidade de recorrer, em alguns momentos, às descrições.

Half-Life foi o primeiro jogo desenvolvido pela Valve Software, fundada em 1996 por Gabe Newelle Mike Harrington⁴⁵ (HALF-LIFE WIKIA, 2015). E mesmo sendo um jogo de estreia, é seguro afirmar que o mesmo tenha sido precursor na abordagem de jogos que retratam a ficção científica como personagem. Embora *Doom* ou *Duke Nukem 3D* tenham sido explícitos, no que diz respeito à violência, *Half-Life* apresentou todo o contexto fictício de uma maneira verossímil, pois convencia aos jogadores mais atentos de que o desenvolvimento de seus advenços poderia ser possível dentro de sua própria abordagem; além disso, explorou a ficção científica de forma que a introduziu a um mundo distópico, como seria percebido em *Half-Life 2* (2004).

significativa para os jogadores atuais. Por sua vez, embora *Black Mesa* seja constantemente citado nessa análise, dou prioridade para o *Half-Life* original, puro, sem *patches* ou modificações: o *remake* lançado apresenta apenas uma parte do contexto original, de forma que as missões extradimensionais não estão presentes: aparentemente, a segunda parte do *remake*, o qual há de apresentar exclusivamente a jornada de Gordon pelo universo de *Xen*, está em andamento e sem data prevista para lançamento. Mais informações em: <<http://www.rockpapershotgun.com/2015/05/12/black-mesa-mod-no-xen/>>, acesso 03 out. 2015.

⁴⁴ Este tempo de jogo é apenas especulado. Pode ultrapassar as 25 horas, dependendo das habilidades do jogador.

⁴⁵ Gabe Newell, nascido em 3 de novembro de 1962, foi acadêmico da Universidade de Harvard, a qual abandonou após ser contratado pela Microsoft. Após 13 anos trabalhando na empresa, fundou a Valve com seu colega Mike Harrington, o qual já havia desenvolvido jogos pela Dynamix. Ambos os cofundadores participaram com grande destaque no desenvolvimento das primeiras versões de *Microsoft Windows*. A Valve seria, futuramente, responsável pela criação do sistema de jogos de PC, *Steam*. (HALF-LIFE WIKIA, 2015).

A fim de imergir o jogador, não existem animações fílmicas, conhecidas como *cutscenes*⁴⁶. Tudo acontece na perspectiva do espectador, em primeira pessoa, sem cortes. Isso significa que o jogador deve estar atento aos eventos ao redor. Não é raro que ele perca algum acontecimento presente no jogo – mas a maioria dessas passagens não comprometem o enredo do mesmo. Além disso, outro item que contribui com a imersão do jogador é o fato de o *game* ser totalmente linear, ou seja, não existem divisões das tradicionais fases. Existem capítulos, os quais são apresentados na tela conforme o personagem avança. E, para que finalmente se compreenda completamente o contexto, é necessário atentar aos diálogos entre os personagens secundários e os monólogos direcionados ao protagonista, caso o jogador tenha conhecimento da língua inglesa⁴⁷.

Monólogos porque aparentemente o protagonista, Gordon Freemann, é mudo. Mas não significa que o mesmo o seja de fato, já que, conforme se encontram aliados pelo caminho, pode-se interagir com os mesmos, pedindo que o acompanhem ou o esperem, por exemplo. Essa característica pode estar associada, novamente, à imersão do jogo. O fato de Gordon não emitir palavra alguma pode significar que o jogo está dando a liberdade ao jogador de o mesmo interagir com suas próprias falas: não é incomum que um jogador fale sozinho diante da tela. Senão, que o mesmo pense em alguma fala ou resposta a ele direcionada.

E, sobre as informações vinculadas ao contexto, não significa que *Half-Life* simplesmente se inicie de forma aleatória. Ele norteia o jogador acerca do enredo, com o básico do que está acontecendo.

Esse norteamento ocorre já nos primeiros instantes de jogo. Ele se inicia dentro de uma viagem em uma espécie de bonde [Figura 3], no colossal complexo de laboratórios Black Mesa⁴⁸. O protagonista está sendo encaminhado para seu devido setor em uma viagem mais ou menos longa: cinco minutos só de viagem, que para um jogador, pode parecer muito. Mas, como o jogo é desprovido de animações fílmicas, o mesmo deve estar atento para os eventos que ocorrem durante essa viagem. Por exemplo, grandes robôs manipulando materiais químicos; a presença de grandes armas; um helicóptero militar em algum heliporto do laboratório; uma aparentemente inofensiva falha em uma porta, a qual um guarda não consegue adentrar. Essas informações podem parecer comuns aos olhos de um jogador novato

⁴⁶ No Brasil, as *cutscenes* são também chamadas popularmente de “filminhos”.

⁴⁷ As falas e informações presentes neste trabalho já foram devidamente traduzidas para o português.

⁴⁸ Para evitar que o leitor confunda os homônimos “Black Mesa” – instituição científica de *Half-Life* – com *Black Mesa* – o *remake* do jogo original – este estará sempre sendo citado em itálico.

de *Half-Life*. Mas os veteranos neste título – ou seja, os que jogaram o *game* bem mais de uma vez – percebem que todas as cenas estão conectadas.



Figura 3: O começo de tudo, dentro do vagão em *Black Mesa* (2015) – remake do primeiro *Half-Life* (1998). Imagem disponível em: <<http://i.ytimg.com/vi/PeMKq9EHzhc/maxresdefault.jpg>>, acesso 16 set. 2015.

As informações que aparecem na tela dizem respeito ao protagonista de maneira direta e precisa: o mesmo tem 27 anos, é Ph.D em Física Teórica e está sendo direcionado para seu setor de trabalho, o Laboratório de Materiais Anômalos, no setor C da grande estrutura laboratorial.

Tudo o que o jogador testemunha, esteja atento ou não ao contexto e falas dos personagens, se passa nos anos 2000. Embora o básico de informações acerca do protagonista surja na tela no começo do jogo, existem dados sobre o contexto que foram omitidos para a grande maioria dos jogadores, como o ano aproximado em que a trama se passa – porque essa maioria não teve acesso ao manual original do jogo⁴⁹, e logo, a informações valiosas acerca do mesmo. O manual vinha em anexo apenas às primeiras versões do *game*, em inglês. As versões posteriores de lançamento do jogo, por motivos desconhecidos, excluía a presença desse manual. Com a popularização da venda de jogos em mídia virtual, a posse de tal manual é ainda mais rara. O mesmo é importante para o norteamento do jogador: suas primeiras

⁴⁹ O mesmo pode ser encontrado em sua versão digitalizada pelo link <<http://www.oldgames.sk/en/game/half-life/download/7984/>>, acesso 19 set. 2015.

páginas representam uma correspondência enviada ao protagonista, remetida por um dos administradores do laboratório. Ela encaminha o jogador para uma melhor compreensão da situação: o administrador em questão, da Instalação de Pesquisa Black Mesa (*Black Mesa Research Facility*), do Novo México, EUA, endereça a carta para o Instituto de Física Experimental da Universidade de Innsbruck, na Áustria, onde aparentemente Gordon está realizando pesquisas científicas. A carta, cujo título diz “Re: Oferta de Emprego”, orienta que Gordon retorne aos Estados Unidos a fim de participar de um experimento recomendado por seu antigo professor do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) – o Dr. Isaac Kleiner – no Laboratório de Materiais Anômalos de Black Mesa. No cabeçalho da correspondência encontra-se a data da escrita: 5 de maio de 200-. Ou seja, aparentemente, o advento de *Half-Life* ocorre durante a década de 2000, sem especificar, com precisão, o ano do mesmo. Essa data significa que a série aborda uma distopia do futuro, dado que o primeiro título foi lançado pela primeira vez em 1998.

A tentativa de retratar o futuro próximo foi nomeada de “futuurologia” pelo professor alemão de sociologia Ossip K. Flechtheim (1880-1960) em 1943, refugiado nos Estados Unidos em decorrência da Segunda Guerra Mundial. O mesmo propôs que a futurologia deveria ser um estudo sobre o porvir, ou seja, baseando-se em relatos de sociólogos, historiadores, psicólogos, economistas e cientistas sociais, seria possível prever o futuro com resultados mais ou menos sólidos. Flechtheim enviou sua proposta de estudos para Aldous Huxley, o qual o auxiliou com a disseminação da expressão. A futurologia diz respeito diretamente às utopias e distopias, e quanto mais distante for o objeto temporal relativo a essa prática de estudos, mais difícil será constituir um recorte do porvir (CLARKE; NICHOLLS, 1995, p.457-459). Portanto, os produtores da Valve, ao escolherem uma data próxima do lançamento do jogo, perceberam que seria possível convencer com mais precisão os jogadores acerca do que viriam a testemunhar. Um ano próximo se torna mais verossímil que um ano distante, pois é possível abordar o futuro de maneira muito similar às tecnologias do presente. Tem-se, assim, um resultado plausível dentro de seu contexto.

Enfim, chegando ao setor C, o guarda que o recebe o trata com formalidade, mas não sem lembrar que você, Gordon Freeman, está atrasado. Conforme se adentra o laboratório, o jogador vai sendo encaminhado para a câmara de testes, a fim de realizar um experimento. Seus colegas cientistas são ríspidos: ao tentar interagir com os mesmos, dizem simplesmente não terem tempo para conversar, ou que estão bastante ocupados – mesmo que estejam sentados sem fazer nada. Não é à toa: você, como protagonista, é um simples novato, aparentemente mais jovem que seus colegas. E a fisionomia do mesmo, levando-se em

consideração as capas dos jogos – pois o protagonista não vê a si mesmo no decorrer do jogo – é totalmente contraditória em relação a alguns moldes do “mito do herói”.

O “mito do herói” diz respeito às representações vinculadas a um modelo padrão de herói criado principalmente pelas mídias norte-americanas. Fisicamente, tal modelo é constituído por músculos e grande estatura; geralmente tal herói tem cabelos e olhos claros, pele branca e traços simétricos de rosto. Sua complexidade emocional baseia-se principalmente na superação de alguma qualidade negativa. Ele não é perfeito, mas gradualmente encontra a perfeição. Por exemplo, o luto por algum familiar, a cura de algum vício, ou até mesmo algum preconceito a ele direcionado. De qualquer forma, tal herói supera sua maior dificuldade a partir da força de vontade, coragem e inteligência. Um dos melhores exemplos de “mito do herói” é o *Capitão América*, da *Marvel*. Suas qualidades negativas – a começar pela magra estatura física – são superadas pelo personagem. O personagem representa todas as qualidades positivas necessárias para destruir o Outro – neste exemplo, o exército nazista alemão (MÜLLER, 1987, p.3; DE PAULA; STANCIK, 2013, p.111).

Ora, Gordon Freeman, embora herói da série *Half-Life*, rompe com diversos fatores desse mito. Diferentemente dos protagonistas de jogos de ação populares até então, “no mundo de bíceps e cabelos escovinha deste game de tiro em primeira pessoa, um dos maiores heróis é um físico magricela [...]. Ele é um cientista, não um soldado, e é assim que o jogo apresenta o mundo dele. De maneira calma e analítica” (DAHLEN, 2013, p.365). Gordon Freeman, além de “magricela”, tem cabelos embaraçados de um castanho quase ruivo, da mesma cor de seu cavanhaque. Além disso, usa grandes óculos de grau [Figura 4].



Figura 4: Arte conceitual de Gordon Freeman, um protagonista que rompe tanto com o “mito do herói”, quanto com o “mito do cientista”. Imagem disponível em: <

http://images.popmatters.com/news_art/h/half-life-2-gordon-freeman-620x620.jpg>, acesso 16 set. 2015

Ao mesmo tempo, Gordon frustra a concepção vinculada a outro mito, mais ou menos oposto ao “mito do herói”: o “mito do cientista”. Ao se pensar em “cientista”, não é incomum que uma pessoa imagine, nos dizeres de Francisco Skorupa (2002, p.117), em um “velhinho simpático, de óculos e cabelo branco”. Gordon usa óculos de aros quadrados, mas porquanto seja difícil dizer se é ou não simpático – já que o mesmo parece ser mudo – o fato de o mesmo ter 27 anos tange à dita frustração. Além disso, Gordon é extremamente enérgico: as horas de jogo somadas no decorrer da série *Half-Life* comprovam essa afirmação.

Quanto às características psíquicas do cientista referente ao mito, ele

é um sujeito autorizado a utilizar e falar em nome do discurso científico. [...] Existe sobre o “agente cientista” uma crença em suas capacidades de resolução satisfatória de um determinado problema, seja de uma consulta ou de como surgiu o universo. A crença no cientista que o *mito do cientista* porta é um apoio utilizado pela ficção científica para transformar em semelhança científica o fruto da imaginação. [...] É evidente a necessidade de cientistas para que exista ciência na ficção científica. Sua ausência praticamente inviabiliza essa intenção. Afinal, quem realizará o experimento, obterá aquela fórmula fundamental, encontrará a nova força física, ou construirá a máquina que possibilitam a imaginação do gênero? (SKORUPA, 2002, p.117).

Novamente, firma-se a perspectiva de Gordon Freeman acerca do contexto total da série *Half-Life*. O jogador pode não saber de ciência, mas o protagonista sabe. Afinal, ele tem 27 anos e já é Ph.D em Física Teórica. Partindo da experiência visual do jogador, por sua vez, dado que o mesmo não sabe o que Gordon está pensando acerca do decorrer contextual sob uma perspectiva intelectual, é bem possível que indiretamente ele possua a fé vinculada ao mito do cientista em outros personagens apresentados pelo *game*.

O Dr. Isaac Kleiner, que apareceu pela primeira vez em *Half-Life 2* e foi remodelado como importante personagem de *Black Mesa*⁵⁰, é a descrição exata proposta por Francisco Skorupa. Como chefe de uma das equipes do laboratório, ele é uma das figuras que também, aos moldes do mito, sabe tudo sobre a área científica que exerce: a física. Além

⁵⁰ No *Half-Life* de 1998, o Dr. Kleiner, em suma, não existia. As únicas referências ao mesmo eram cientistas aleatórios encontrados no decorrer da trama, com a mesma fisionomia do personagem aprofundado em *Half-Life 2*. Em *Black Mesa*, remodelado o contexto com maior profundidade, o Dr. Kleiner deixou de ser um uma figura qualquer. Agora, não ocupava a representação de vários cientistas espalhados pelo cenário, mas um chefe de equipe. O mesmo aconteceu com outro personagem cientista da série, o Dr. Eli Vance.

disso, é a personificação do que Skorupa propõe como “velhinho simpático, de óculos e cabelo branco”.

De qualquer forma, o título de Ph.D não isenta Gordon de ser uma mera cobaia. Antes do primeiro experimento ao qual Gordon é direcionado em Black Mesa, o jogador tem tempo de se familiarizar com o setor do laboratório – não sem receber ordens e avisos ríspidos de seus colegas. Ele é encaminhado para o vestiário a fim de se equipar com a *hazard suit*, que é um tipo de vestimenta protetora para experimentos de alto risco e que absorve moderadas ondas de impacto [também conforme a Figura 4].

2.2.2 Contato extraterrestre em *Half-Life* e *Black Mesa*: prólogo do caos

Pouco a pouco, Gordon adentra mais a fundo no laboratório. No caminho, diversos eventos aos moldes da viagem de vagão ocorrem ao redor do protagonista – por exemplo, um transformador de energia sofre um curto-circuito⁵¹, chamando a atenção dos colegas do protagonista. Além disso, muitos comentários entre os colegas de Gordon são de insegurança acerca do experimento que há de ser realizado. O jogador não demora a descobrir que se trata de um teste com portais dimensionais. Antes de adentrar à câmara de testes, dois cientistas discutem o procedimento da experiência, dirigindo-se ao protagonista:

– Eu receio que hoje estaremos desviando um pouco dos procedimentos de análise padrão, Gordon.

– Sim, mas por um bom motivo. Essa é uma oportunidade rara para nós. Essa é a amostra mais pura que vimos até então.

– E potencialmente a mais instável!

– Oh, se você seguir os procedimentos-padrão de inserção, tudo ficará bem.

– Eu não sei como você pode dizer isso. Embora eu admita que a possibilidade de um caso de ressonância em cascata seja extremamente improvável, mantenho-me desconfortável com o...

– Gordon não precisa ouvir isso. Ele é um profissional altamente treinado. Nós asseguramos o Administrador [Dr. Breen] de que nada sairá errado.

– Ah sim, você está certo. Gordon, nós temos total confiança em você.

⁵¹ O transformador está presente apenas no *remake*. Na versão original, é um painel de computador.

– Bem, vamos prosseguir. Deixemos ele entrar, agora⁵².

Adentrando na câmara, percebe-se que o ambiente é amplo, a fim de suportar o *Anti-Mass Spectrometer*, um dispositivo baseado na espectrometria de massas.

A espectrometria de massas é uma poderosa ferramenta física que caracteriza as moléculas pela medida da relação massa/carga de seus íons. Ela foi usada, inicialmente, na determinação de massas atômicas e, vem sendo empregada na busca de informações sobre a estrutura de compostos orgânicos, na análise de misturas orgânicas complexas, na análise elementar e na determinação da composição isotópica dos elementos (UNIPROTE-MS, 2015).

Por sua vez, em *Half-Life*, de acordo com a Valve Developer Community (2011), “o dispositivo é utilizado [...] para analisar amostras de diversos elementos de *Xen* e outros lugares”. Tratando-se de uma ferramenta que analisa a antimatéria – que, no conceito da física, diz respeito às formas de matéria compostas por antipartículas, ou seja, elementos opostos à formação ordinária dos corpos⁵³ (NICHOLLS, 1995, p.45) – seu objetivo é transmitir resultados acerca de uma dimensão recém-descoberta, nomeada *Xen*. O nome está provavelmente associado a “xeno”, ou estrangeiro, que nesse sentido, diz respeito ao além-Terra.

O objetivo de Gordon é simples: inserir no espectrômetro a amostra de um cristal obtido em *Xen*. O cristal em questão, constituído por antimatéria, é a amostra “instável” e “mais pura” a qual os cientistas discutiam antes da entrada do protagonista na câmara. Energizando esta amostra a partir do espectrômetro, em combinação a uma técnica de teletransporte recém-criada (o protagonista se depara com os laboratórios de teletransporte apenas perto do final do jogo, durante o capítulo *Lambda Core*), os cientistas de Black Mesa procuram obter amostras mais precisas de *Xen*, desde microorganismos a seres mais complexos. Estas amostras ficariam reclusas no Setor E *Biodome Complex* (HALF-LIFE WIKIA, 2015).

A coleta de amostras em *Half-Life* não ocorre exatamente de maneira dinâmica. O jogador precisa ser paciente e aguardar os procedimentos do experimento. Uma série de informações acerca do mesmo é transmitida por alto-falantes através de um dos cientistas que observam a câmara a partir de uma pequena janela. O jogador deve então ligar o

⁵² A versão original desse diálogo, em inglês, pode ser encontrada em <http://combineoverwiki.net/wiki/Black_Mesa_Science_Team/Quotes>, acesso 17 set. 2015.

⁵³ A teoria da antimatéria foi criada pelo físico Paul Dirac em 1930 (NICHOLLS, 1995, p.45).

espectrômetro a partir de um botão e aguardar o mesmo funcionar por completo. Pouco tempo depois, uma espécie de carrinho é inserida na câmara – o mesmo tem a “amostra mais pura” de cristal, a qual foi mencionada pelos cientistas momentos antes, acoplada em direção ao espectrômetro. A função de Gordon, portanto, é simples: empurrar o carrinho com o cristal até o centro da máquina.

É pouco provável que um jogador já tenha antes se deparado com um espectrômetro. Imediatamente, ocorre um fenômeno psicológico a partir do espectador que Jean Aumont chama de “esquema” (1993, p.83-84): esquemas são noções criptografadas em nossas mentes, não totalmente claras, mas que aceitam a imagem de algum objeto em questão. Elas estão associadas mais ao contexto do objeto de forma subconsciente que seu mecanismo em si, criando um perfil para o mesmo, mesmo que não se tenha ciência sobre as suas especificidades. Ora, o espectrômetro de *Half-Life* é um excelente exemplo: o jogador leigo não sabe como funciona, mas confia indiretamente no fato de que a ciência pode dar funcionamento a um mecanismo daquelas proporções. Confia porque até então construiu uma imagem onipotente da ciência, alimentada no decorrer de anos a partir de, por exemplo, representações cinematográficas ou até mesmo com notícias sobre as comunidades científicas. Ele desconhece o potencial e funcionalidade do espectrômetro, assimilando-o como um objeto criptografado cujas concepções podem ser modificadas no decorrer do tempo ou até mesmo esquecidas. Mas ele sabe que o mesmo está lá e confia diretamente na capacidade dos cientistas em manuseá-lo, mesmo que não tenha noção aparente de interpretação de tal objeto: o que tange novamente à noção do “mito do cientista”, não em suas concepções físicas, mas intelectuais.

E, tratando-se aparentemente do primeiro dia de trabalho de Gordon Freeman, é possível afirmar que os procedimentos da experiência são tão novos ao jogador quanto ao protagonista. O fato de o jogador se perder nos corredores do laboratório até a chegada da câmara – tal como a exploração do cenário todo, até o final do jogo – está vinculado à percepção, ao mesmo tempo, de Gordon. Ambos testemunham um cenário desconhecido, com a diferença de que o protagonista, por exemplo, sabe como funciona um espectrômetro de antimatérias, por mais que os procedimentos da experiência lhe sejam estranhos.

Realizando a tarefa, a energia direcionada ao cristal se intensifica e o cenário começa a tremer. As falas dos cientistas aos alto-falantes são de desespero. Uma série de explosões ocorrem na câmara, seguidas de gritos dos cientistas; diversos raios verdes se dispersam e um deles atinge a pequena janela onde se encontra parte da equipe. De repente, por alguns segundos, a câmara fica totalmente escura – dando uma falsa ilusão de alívio para

o jogador – até que os raios emitidos tornam a se dispersar, trazendo corpos estranhos para dentro do local. Inicia-se o temido processo de ressonância em cascata [Figura 5].



Figura 5: Início do processo de ressonância em cascata a partir do espectrômetro do *Half-Life* original, de 1998. Imagem disponível em: <<http://wiki.blackmesasource.com/images//f/fc/HLResonanceCascade.jpg>>, acesso 19 set. 2015.

Em meio à confusão testemunhada, Gordon de repente não está mais na câmara. Está em Xen: uma atmosfera diferente da terrestre, de seu solo aos vegetais; é possível testemunhar criaturas estranhas, à vontade no ambiente estranho ao espectador. Mas a experiência extradimensional dura apenas cinco segundos, mais ou menos. Ele é novamente transportado, agora para dentro de um círculo com outras criaturas estranhas, que na versão do *remake*, parecem transmitir uma mensagem de ajuda para Gordon, posicionando-se ao redor dele e juntando as mãos, como se suplicassem por algo. Segue-se com mais alguns poucos segundos de escuridão e Gordon está de volta à câmara de testes. O capítulo que então se inicia surge na tela: *Unforeseen consequences* (Consequências imprevistas).

Aparentemente, a expressão “ressonância em cascata” foi criada pelos próprios produtores, e em suma, diz respeito à abertura de portais dimensionais sem supervisão, ou seja, a perda de controle dos locais onde tais portais se abrem. Embora seja uma expressão fictícia, os portais são, há tempos, alimentados pelas representações da ficção científica.

A começar pela interferência da antimatéria. Para o professor Maurice Goldhaber, do laboratório atômico de Brookhaven, EUA, um universo de antimatéria existe desde que nosso metauniverso foi criado, como um contrapeso para a matéria. Por sua vez, “esse universo existiria além do espaço e em outro tempo. Entretanto, seriam possíveis intercomunicações e fragmentos do outro universo (o de antimatéria) chegarem até nós” (GOLDHABER, apud OTERO, 1987, p.165). Os portais seriam, portanto, uma alternativa a essa interferência: eles são, em suma, portas que se conectam de pontos distantes entre espaço e tempo.

Os portais são derivados de teorias relacionadas aos buracos negros. Os buracos negros foram assim nomeados pelo físico John Wheeler em 1969 e ainda são grandemente teorizados pelas comunidades científicas. Um desses entusiastas é Stephen Hawking, o qual expôs suas hipóteses de forma mais acessível ao público leigo no livro *Breve história do tempo: Do Big Bang aos buracos negros* (1988) e ainda lança teorias diversas acerca do universo (NICHOLLS; STABLEFORD, 1995, p.129). Buracos negros seriam porções no espaço extraordinariamente densas, embora ainda não existam estudos precisos. Mas, em suma,

Buracos negros se formam dos caroços estelares que restam da explosão das supernovas. Se o caroço remanescente estiver entre uma e meia e três massas solares, ele irá se contrair para formar uma estrela de nêutrons. Se o caroço remanescente for superior a três massas solares, ele irá se contrair para formar um buraco negro. [...] Os buracos negros são caracterizados por sua gravidade extremamente forte, que nem mesmo a luz pode escapar à sua atração; em consequência, os buracos negros são invisíveis. No entanto, podem ser detectados se possuírem uma estrela companheira muito próxima. A gravidade do buraco negro atrai gás da outra estrela, formando um disco de acreção que gira ao redor do buraco negro em alta velocidade, aquecendo-se e emitindo radiação. Eventualmente, a matéria espirala e atravessa o horizonte de eventos (o limite do buraco negro) e, desse modo, desaparece do Universo visível (ATLAS VISUAIS, 1995, p.24).

Por sua vez, as diversas especulações acerca dos buracos negros levaram à hipótese de que eles poderiam ser portais para outros pontos do universo: um buraco negro estaria, portanto, conectado a um buraco branco, conforme a especulação conhecida como “teoria do buraco de minhoca” (NICHOLLS; STABLEFORD, 1995, p.129-131).

Logo, essas sugestões dizem respeito diretamente às noções de extradimensões. Tais noções já haviam sido propostas no século XIX – tanto pelo ocultismo, como demonstrou Johann Zöllner em *Físicas Transcedentais* (1865), quanto pelo espiritismo, como apresentou Allan Kardec em sua obra *O Livro dos Espíritos* (1857). Na ciência, as hipóteses

sobre a existência de outras dimensões surgiram a partir da Teoria da Relatividade Geral, proposta por Albert Einstein (1879-1955) em 1916, “a qual ocupa-se de objetos ou sistemas que se aceleram, ou desaceleram, uns em relação aos outros” (OTERO, 1987, p.157) – de forma que o mesmo propunha que há uma quarta dimensão no espaço, na qual o tempo e o espaço estariam dispostos em um único *continuum*. Tal especulação bastou para que muitos autores da ficção científica se apropriassem da ideia: Miles Breuer escreveu *The Appendix and the Spectables* (1928) e *The Captured Cross-Section* (1929), seguido de Donald Wandrei, com as obras *The Monster From Nowhere* (1935) e *Infinity Zero* (1936) (STABLEFORD, 1995, p.336).

Mesmo assim, seria um erro apontar tais obras como as primeiras a especular extradimensões, ou mundos paralelos. A imaginação de muitos autores de ficção científica do século XIX já brincava com essa ideia, mesmo sem a concepção moderna de Einstein. No ano de 1895, H.G. Wells lançava *The Strange Case of Davidson's Eyes*, e J.H. Rosny, *Un autre monde*⁵⁴. Wells deu continuidade a suas concepções de mundo paralelo logo no ano seguinte, com *The Plattner Story* (1896). A temática, porém, se popularizou com o lançamento de *pulp magazines* (revistas com temas específicos) na segunda metade do século XX, com histórias criadas por Homer Eon Flint, Austin Hall, Henry Kuttner, C.L. Moore, dentre outros. (STABLEFORD, 1995, p.908).

Dentre tantas especulações sobre as viagens em portais, potencialmente conectados aos buracos negros, Gerôme Gardan (apud OTERO, 1986, p.174) afirmou que tais portais seriam mais ou menos como espelhos mágicos apresentados em obras fantásticas, como ocorreria nas obras de Lewis Carroll, com *Alice no país das maravilhas* (1865) ou *Alice do outro lado do espelho* (1871). Para tanto, cita o romancista e teórico da astronomia Isaac Asimov, que

a matéria que penetra num buraco negro rotativo (e é muito provável que não existe outra espécie de buraco negro), pode, em teoria, ser esguichada em um outro lugar, como pasta de dentes que salta de um furo fino, de um tudo rígido, submetido a lenta pressão. [...] A transferência de matéria pode, aparentemente, ter lugar através de distâncias enormes – milhões e milhões de anos-luz – num período de tempo mínimo (ASIMOV, apud OTERO, p.175-176).

Ora, tal teoria afirmada por Asimov pode explicar o fato de que em *Half-Life*, as frequentes transferências de corpos para a Terra ocorram de maneira praticamente instantânea

⁵⁴ Traduzido para o inglês em 1962 como *Another World* (STABLEFORD, 1995, p.908).

a partir de outro universo, rompendo o tempo-espaço com seus “milhões de anos-luz”; e sua transferência ocorre de maneira idêntica, tanto da Terra à extradimensão, quanto o seu contrário.

Enfim, após a intensa cena da ressonância em cascata, se o jogador espera sair atirando em criaturas extradimensionais freneticamente, ele há de se decepcionar. O jogo demonstra, assim como todo seu progresso até então, que tudo há de ocorrer lentamente, em um contexto verossímil de tempo: em outras palavras, não faria sentido que um cientista como Gordon, o qual provavelmente nunca tenha tocado em uma arma, caminhasse laboratório adentro como uma aventura aos moldes de *Duke Nukem 3D*. O viés de Gordon Freeman continua ocorrendo “de maneira calma e analítica”.

Após a breve experiência extradimensional, o protagonista retorna para o exato local de onde estivera a última vez, no interior da câmara do espectrômetro. Mas o cenário é praticamente outro: o espectrômetro está em pedaços; há fogo e fumaça por todos os lados, junto de faíscas que caem do que sobrou da máquina. Pequenos raios dançam aleatoriamente a partir desta mesma sobra, presa ao alto topo da câmara⁵⁵. O único som perceptível é de um alarme ao fundo. Não há orientação de colegas como ocorrera até então. O jogador é impelido a descobrir as consequências da experiência.

Na versão original de *Half-Life*, o primeiro resultado que o espectador tem em relação aos colegas do laboratório é a morte. Na antecâmara, um dos cientistas que debatera com o outro sobre as possibilidades de desastre, jaz sobre o chão com uma grande quantidade de sangue ao seu redor. Em *Black Mesa*, este corpo foi removido, provavelmente para dar a impressão de que os cientistas da antecâmara fugiram do local, dado os graduais resultados negativos do experimento.

Ao se retirar da antecâmara, o jogador presencia um cientista fazendo massagem cardíaca em um dos seguranças do laboratório. Tal cena está presente tanto no jogo original quanto no *remake*, mas no jogo de 1998, se o jogador for paciente, testemunhará o guarda se levantando após a bem-sucedida massagem (a mesma sequência não ocorre no *remake*). Avançando pelo corredor, porém, o jogador se depara com diversas explosões e corpos inanimados dentre poças de sangue e fogo.

O jogador não precisa finalizar o capítulo para entender o recado que *Half-Life* transmite do desastre até esses poucos segundos de jogo: toda a tragédia presente no mesmo não dá chances de otimismo diante dos olhos do espectador. E, novamente, um dos fatores

⁵⁵ Impressões transmitidas a partir de *Black Mesa*. Na versão de 1998, não há fogo, fumaça, nem destroços pelo chão.

mais interessantes é o fato de o protagonista estar tão desinformado quanto o jogador. É bem provável que o mesmo, de forma inconsciente, se pergunte: para onde ir? O que realmente aconteceu? Quais as proporções do desastre? Será que estou seguro? Como posso me defender? Qual a relação daquelas criaturas de *Xen* com o atual contexto?

Questões como essas estão diretamente vinculadas a um sentimento de medo. As dicas de brutalidade dispostas até então alimentam este sentimento. Diferente de outros jogos de ação até então conhecidos, pelo menos até 1998, o protagonista não carrega, até então, arma alguma. Ele e o jogador precisam ser pacientes.

Ao avançar um pouco mais, junto de alguns cientistas sobreviventes, o jogador finalmente testemunha uma criatura extradimensional na Terra. Dentro de um tipo de redoma de vidro, possivelmente disposto com o propósito de se extrair a criatura *xeniana* com sucesso a partir do experimento, encontra-se uma criatura quadrúpede, branco-amarelada, pouco maior que uma cabeça humana, aparentemente sem órgãos como olhos ou boca. Suas pernas finas que sustentam do corpo lembram, de certa forma, um aracnídeo, embora o único membro não se divida em cabeça e tórax (parecendo, assim, com a estrutura de um carrapato). Trata-se de um *headcrab* [Figura 6].

Dentro da redoma, o *headcrab* é inofensivo. Mas ao se aproximar do mesmo, a irritada criatura tenta atacá-lo: ele salta no vidro, expondo uma estrutura na porção inferior do corpo parecida com uma grande boca com dentes afiados.

Gordon prossegue pelo laboratório destruído para se deparar, pouco depois, com outro *headcrab*. Mas dessa vez, a criatura está à deriva pelo ambiente. Não é difícil que o jogador novato seja surpreendido pelo bote do alienígena: o mesmo utiliza suas longas pernas para se impulsionar e saltar diretamente na cabeça do protagonista. É possível desviá-lo, pois seu salto é calculado a partir do chão, e logo, o *headcrab* não pode alterar seu percurso enquanto estiver no ar. O jogador descobre que, diferentemente da maioria dos aracnídeos, o *headcrab* não é tímido e defensivo. Ele é agressivo e ataca sob qualquer movimento suspeito, mas não o faz simplesmente pelo instinto de ataque. O jogador mais atento não demora a perceber o verdadeiro intuito do bote, ao avançar mais alguns poucos minutos de jogo (como será explicado mais adiante).



Figura 6: comparação entre o headcrab de *Half-Life* (1998) e *Half-Life 2* (2004). Imagem disponível em: < <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/54/Headcrab.jpg>>, acesso 02 out. 2015

Pouco depois, enquanto o jogador se familiariza com a agilidade, desviando de explosões e raios *laser* descontrolados, o mesmo se depara com possivelmente o maior ícone do jogo. Não se trata de uma arma, mas uma ferramenta: um pé-de-cabra. Ao se passar por cima da mesma (é necessário pegá-la para quebrar um vidro e prosseguir), Gordon imediatamente a toma como arma⁵⁶.

Ora, é preciso compreender que, embora a ferramenta esteja no chão de maneira aleatória, Gordon a enxerga como um potencial instrumento de defesa e utensílio para quebrar objetos que podem vir a bloquear seu caminho. Pode ser que até antes da experiência com o *headcrab*, Gordon nem mesmo tenha pensado em procurar uma arma. Mas, testemunhada a falta de controle de criaturas hostis pelo ambiente, fez-se necessário improvisar uma, mesmo que arcaica.

A primeira criatura a qual Gordon precisa combater com sua nova ferramenta, porém, não é um *headcrab*, como o jogador provavelmente espera que seja.

O mesmo se depara com uma criatura hominídea que caminha na direção de um guarda. A agilidade do jogador é essencial para que o mesmo sobreviva e o auxilie com a pistola por uma porção do jogo. O mesmo não consegue neutralizar, sozinho, a criatura que avança sobre ele, mesmo com tiros. De qualquer forma, morta a figura hostil, é possível atentar ao que realmente ameaçava o colega de Gordon.

Talvez seja difícil de se interpretar, na primeira impressão, o que representa aquele ser. A estatura é humana, com garras disformes e longas no lugar de braços, as quais impulsiona contra a vítima. Uma longa boca em vertical se abre de seu tórax, pela qual se

⁵⁶ Esta sequência em que Gordon se apropria do pé-de-cabra como primeira arma no jogo não ocorre no *remake*. Neste, a primeira arma a qual o jogador entra em contato é uma pistola *Glock*, se apropriando do pé-de-cabra apenas em um segundo momento. Na versão original, a *Glock* é a segunda arma de Gordon.

alimenta; o topo de sua cabeça, porém, é um *headcrab*. Suas vestes brancas, rasgadas e ensanguentadas definem o que finalmente é (ou era) aquela criatura: um cientista.

Conectando ao fato de que os ataques dos *headcrabs* são medidos à altura da cabeça, é perceptível que a relativamente pequena criatura quadrúpede, na verdade, “engole” a cabeça da vítima com sua boca. Em contato com o cérebro da mesma, se apropria de seu sistema nervoso, enfiando seus dentes pontiagudos no pescoço da vítima. O hospedeiro transforma-se em posse do *headcrab*. A criatura de forma simples, antes quadrúpede, agora se apropria de um corpo bípede, mais complexo [Figura 7]. Os ataques à altura da cabeça, portanto, são suas tentativas de se apropriar do cérebro da vítima. Aparentemente, ele só se alimenta a partir do momento em que está em posse do corpo humano, com sua longa boca em vertical presente no tórax. O jogador não há de demorar em perceber que essa espécie de zumbi é carnívora, embora, não seja possível identificar a forma como os *headcrabs* se apropriam de hospedeiros no universo de *Xen* (ou se de fato se apropriam de algum outro organismo).



Figura 7: Um zumbi da versão do update em HD (2001) do primeiro *Half-Life* (1998). Imagem disponível em: <http://media.moddb.com/images/articles/1/48/47182/auto/Zombie_HD.jpg>, acesso 03 out. 2015.

Embora a vítima da criatura *xeniana* esteja potencialmente morta, porém, existem especulações de que a mesma ainda esteja, pelo menos, em uma espécie de sobrevida ou subconsciência.

Não se sabe se uma pessoa está tecnicamente viva após se transformar em zumbi. Porém, os murmúrios que os zumbis constantemente fazem em *Half-Life 2* são como tentativas abafadas das vítimas gritando por socorro. Isso indica que a vítima possa estar viva e possua o mínimo de suspeitas acerca de sua situação. E, de fato, arrancar o *headcrab* da vítima mostra que o rosto da mesma se encontra em um ângulo irregular, com olhares de horror e uma violenta expressão de pânico nele estampada (HALF-LIFE WIKIA, 2015).

Mas, contradizendo tal afirmação, pode ser também que, sob total domínio do parasita, a então carcaça apenas emita sons de murmúrio por estar sob total controle, como se seus sons fossem espasmos involuntários.

Mas, de qualquer forma, estes zumbis não têm noção de ameaça e movem-se diretamente em direção ao alvo, sem se preocupar com os obstáculos, como o fogo e armadilhas visíveis, por exemplo. Vacilam de forma mecânica e são aparentemente desprovidos de inteligência.

Ora, a criatura é nomeada como “zumbi” por se tratar de um corpo humano que não é controlado pelo mesmo, mas sim por um parasita. A criatividade dos produtores em designarem uma espécie de morto-vivo a partir de uma intervenção alienígena, porém, foi bastante ousada. E é justamente por esse fator, vinculado a essa criatura de *Half-Life*, que foi necessário apresentar *Contra*. Indiretamente, as duas séries estão conectadas: *Contra* representou *facehuggers* de *Alien* com suas criaturas de formato aracnídeo e *Half-Life* os adaptou com seus *headcrabs*. Alteraram, porém, suas estruturas e justificativas de ataque, adicionando o fato de que suas vítimas têm fatalidades de forma quase instantânea.

Novamente, esse formato de zumbi não tem nenhuma relação com a corrente de jogos influenciadas por *Resident Evil*. Primeiro, porque um jogo na extensão de *Half-Life* não foi contextualizado e produzido em apenas dois anos – dado que *Resident Evil* foi lançado em 1996 (o mesmo ano em que a Valve ainda estava sendo fundada) e *Half-Life* em 1998. Ou seja, não existe meios de ter sido influenciado. Além disso, os gêneros em questão são totalmente díspares, dado que o jogo da Konami é um genuíno *horror survival*, e o jogo da Valve, um FPS.

De qualquer forma, as criaturas de *Half-Life* não se atêm apenas a essas espécies. O universo apresentado por *Xen* demonstra uma fauna complexa de criaturas verdadeiramente criativas. E o que o jogador não deixa de perceber é que, tal como em toda teia alimentar, as criaturas de *Xen* também possuem seu próprio sistema: ou seja, nem todas as espécies convivem pacificamente.

Isso é perceptível quando o protagonista, ou o jogador, se depara com um *bullsquid*. Esses monstros amarronzados de corpo achatado movem-se através de duas curtas, mas fortes pernas. Utilizam como arma a longa cauda, à curta distância, e cospem ácido, à longa. Não é difícil de perceber que sua relação com os *headcrabs* é hostil, e que a tentativa dos mesmos em revidar o monstro de dois metros de diâmetro é inútil. Embora se testemunhe que os *bullsquids* se alimentem também de carne humana, não se sabe se os mesmos se alimentam desses *headcrabs*. Por sua vez, são facilmente encontrados em ambientes com toxinas, ácido ou radioatividade, senão próximos da água. Parecem gostar de locais úmidos. Essa característica coincide, possivelmente de forma proposital, com o fato de que sua boca, ao topo dianteiro do corpo, alude à cabeça do *Cthulhu*.

Cthulhu é uma criatura criada por H.P. Lovecraft (1890-1937) e teve sua primeira aparição em *O Chamado de Cthulhu*, em 1928. Em sua coleção de romances e contos, o gigantesco monstro, provido de asas e uma cabeçorra em formato de lula – de sua boca, movem-se diversos tentáculos – é a personificação da maldade pura como uma entidade cósmica, o qual chega a ser responsável pelo início do apocalipse após uma viagem dimensional para a Terra. Embora os *bullsquids* tenham em torno de dois metros de diâmetro, não parecem aludir aos conceitos simbólicos de *Cthulhu* quanto “maldade” ou “apocalipse”, mas apenas a algumas características físicas em menor escala: parece uma cabeça de *Cthulhu* sobre duas pernas, cuja extremidade é caracterizada por diversos tentáculos vermelhos e grandes olhos. Em suma, são animais extremamente ferozes e agressivos.

Outra criatura que merece destaque em *Half-Life* são os *barnacles*, que em tradução direta do inglês, significa “craca”. De fato, a estrutura de ambos se assemelha, mas a versão das “cracas” em *Half-Life* tem, novamente, uma postura mais bizarra e agressiva.

A iniciar pela textura aparentemente gelatinosa, de um tom vermelho-amarronzado. Criaturas sedentárias, habitam unicamente o teto e possuem formato cilíndrico, ou bulboso. De suas extremidades, sempre apontando para baixo, pende uma longuíssima língua, da qual excretam um tipo de cola poderosíssima que rapidamente gruda em qualquer criatura que por elas passarem – ou qualquer objeto, pois aparentemente, não possuem paladar (HALF-LIFE WIKIA, 2015). Isso significa que também se alimentam de outras espécies *xenianas*, em um recolhimento mais ou menos lento de sua língua. A partir dessa língua, se sua vítima for humana ou humanoide, envolve a cabeça da mesma em seu interior e a mastiga, esmagando-a quase instantaneamente. Os resíduos dos corpos são imediatamente expelidos, tal como qualquer objeto que chega à sua boca. E, tal como os *bullsquids*, parecem preferir lugares úmidos, embora vivam preferencialmente em colônias. A partir de *Half-Life 2*, da

mesma forma que se apropriaram em *Black Mesa* posteriormente, ao se neutralizar um *barnacle*, percebe-se que o mesmo possui um segundo sistema digestivo em seu interior: em outras palavras, uma segunda boca dentro da primeira [Figura 8].

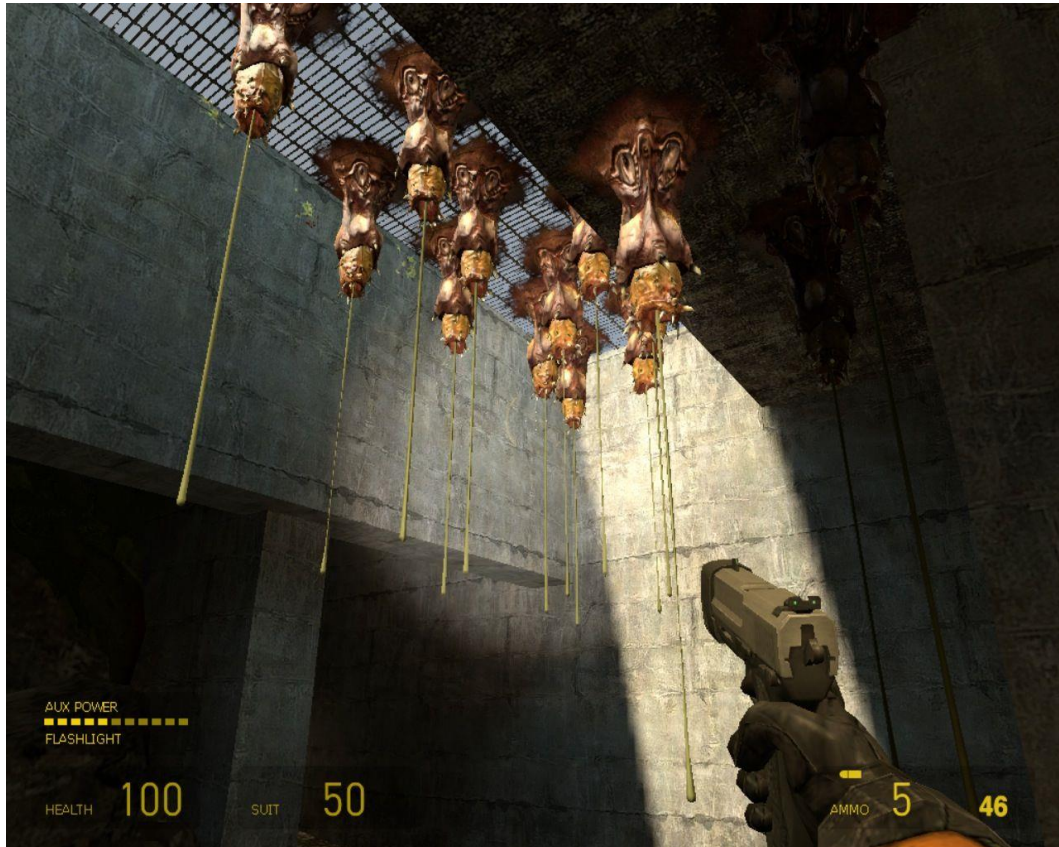


Figura 8: Uma colônia de barnacles neutralizadas em *Half-Life 2*. Imagem disponível em: <<http://www.mobygames.com/images/shots/1/529417-half-life-2-macintosh-screenshot-yuk-barnacles.jpg>>, acesso 05 out. 2015.

Ora, dentre tantas criaturas apresentadas ainda no início de *Half-Life*, é possível concluir que todas até então são hostis. Mas, baseando-se na hipótese da existência da vida extraterrestre, não se pode, pelo menos atualmente, afirmar qual é a estrutura mental e física dessa forma de vida. E é devido a tal desconhecimento que existem diversas representações sobre os alienígenas, das quais pendem para o pessimismo: é muito difícil encontrar referências, da literatura ao cinema, de criaturas extraterrestres que apresentem um contato positivo com os humanos. Talvez um dos mais icônicos desses seres tenha sido apresentado em *E.T.* (1982), de Steven Spielberg (TAVARES, 1986, p.27).

Por sua vez, a imaginação referente à vida além da Terra, de maneira otimista, começou a ser alimentada muito antes, especialmente a partir de obras escritas pelo astrônomo Camille Flammarion (1842-1925). *Real and Imaginary Worlds* (1864), *Lumen*

(1887) e *Urania* (1889) são obras embasadas no espiritismo kardecista as quais propõem mundos semelhantes à Terra, onde o ser humano é transferido em espírito após a morte. Também de maneira otimista, J.H. Rosny Aîné (1856-1940) apresentou a aventura *The Navigators of Infinity* (1925), em que apresenta uma relação amistosa entre um humano e um marciano. Do mesmo autor, *The Shapes* (1887) e *The Death of World* (1910) apresentavam mundos com organismos próprios, os quais descreveram até mesmo formas minerais.

A sugestão de criaturas extraterrestres de boa índole, porém, não passou despercebida por *Half-Life*, por mais que houvesse ênfase em seres de temperamento hostil. Mas tal conceito ficaria claro apenas em *Half-Life 2*, por mais que essas criaturas estivessem bastante presentes no primeiro jogo: os *vortigaunts*. Criaturas bípedes, de estrutura humanoide, amarronzados com detalhes em verde, um grande olho vermelho e outros menores de mesma cor na cabeça e uma espécie de pequena pata que sai do meio do peito, os *vortigaunts* tiveram seu planeta invadido por *Combines*, uma espécie alienígena a parte dos *xenianos*. Em fuga, os *vortigaunts* migraram para *Xen*, mas acabaram sendo escravizados pelo líder *xeniano*, o *Nihilanth* (HALF-LIFE WIKIA, 2015). Portanto, no primeiro *Half-Life*, tais criaturas também ficaram conhecidas por *slaves* (servos). Enviadas para a Terra contra sua vontade, foram inimigos dos humanos, mas tornam-se aliados dos mesmos depois que foram libertados por Gordon ao final do primeiro *game*. Portanto, o contexto dos *vortigaunts* a ser apresentado na sequência direta do *game*, *Half-Life 2*, é totalmente diferente. E é apenas a partir de então que o jogador pode conhecer melhor tais criaturas.

A começar pelo fato de terem aprendido a língua inglesa para usufruir da aliança com os humanos. Além disso, são extremamente inteligentes: em muitos casos, utilizam metáforas otimistas, em falas calmas e pausadas de um tom de voz bastante grave. Em combate, emitem eletricidade a longa e média distância, mas não hesitam em atacar o inimigo com seus longos braços quando ameaçados de perto. Se em desvantagem numérica, procuram outros *vortigaunts* para surpreenderem o inimigo em uma soma de danos dos raios elétricos. Além disso, revelam possuir dons de cura. Suas características bondosas lembram alguns aspectos de *Contatos Imediatos de 3º Grau* (1977), também de Steven Spielberg, cujo contexto apresenta criaturas que se manifestam em locais em que a religiosidade é bastante evidente, como o México e a Índia (TAVARES, 1986, p.30-31).

Enfim, na totalidade hostil da presença de criaturas extraterrestres no primeiro *game*, como o jogador vem a descobrir, Black Mesa é o núcleo de aparição destes seres, mas não é o único lugar no planeta. Tomando conhecimento das atividades estranhas ao redor do laboratório, não é sem demora que o governo norte-americano envia as Forças Armadas para

o complexo, sob o falso pretexto de neutralizar a ameaça e garantir a segurança da nação. A abordagem militar do jogo se inicia no capítulo quatro, *We've got hostiles* (Nós temos inimigos).

2.2.3 A depreciação do exército norte-americano e Black Mesa como instituição científica

No quarto capítulo do jogo, *We've got hostiles*, as criaturas *xenianas* ainda estão presentes, mas o complexo de Black Mesa já se encontra distante do setor do experimento, ou seja, está aparentemente com a estrutura intacta, em relação às explosões. Mas não é sem demora que, novamente, o jogador testemunha cenas que Gordon também desconhece. Um cientista, ao testemunhar um colega da segurança ser atacado por um zumbi, corre em desespero. De repente, em seu trajeto, ele passa por um *laser* estático (fixado como armadilha), provocando uma explosão que arremessa seu corpo longe⁵⁷. Talvez, em primeiro momento, o jogador pense que o *laser* seguido da explosão tenha sido apenas mais uma consequência do experimento falho do espectrômetro, mas o que ele encontra em seguida são diversas *turrets*⁵⁸ não-manuseadas, posicionadas intencionalmente. O jogador deve, com cuidado, se posicionar em coberturas e tentar desativá-las, derrubando-as. Durante o processo, diversos *vortigaunts* (ou *headcrabs*, tratando-se do *remake*) se teletransportam para o lugar, provocando rajadas em conjunto das metralhadoras. Se o jogador não se proteger devidamente, torna-se também uma vítima das *turrets*.

Caso o jogador atente a uma cena que ocorre no capítulo anterior, *Office Complex* (Complexo de escritórios), o mesmo logo pode compreender o contexto de *We've got hostiles*. Na cena em questão, uma *turret* neutraliza diversos *headcrabs*. Por sua vez, no campo de alcance da *turret*, corre um cientista, o qual também se torna vítima da arma automática. O jogador pode se questionar, nesse momento, se a morte provocada pelo cientista foi proporcionada por sua incompetência, sabendo da existência da arma, ou se foi surpreendido sem reconhecê-la. O quarto capítulo esclarece essa dúvida: depois de passar em segurança por todas as *turrets* – as quais são dispostas ainda além daquele mesmo pátio – Gordon e o jogador assistem à seguinte cena: um cientista, ao encontrar com um grupo de militares, corre

⁵⁷ Na versão de 1998, seu corpo é despedaçado, assim como todos os outros resultados de explosões, devido à *engine* antiga que não possibilitava uma mecânica física realista, como por exemplo, corpos articulados.

⁵⁸ *Turrets* são armas fixas posicionadas em lugares estratégicos, de metralhadoras a canhões, manuseadas diretamente ou com funcionamento automático. Nesse caso, funcionam por sensores – em *Half-Life*, tais sensores são *lasers* espalhados por suas proximidades.

em direção a ele pronunciando as seguintes palavras: “Oh! Resgatado, enfim! Graças a Deus vocês estão aqui”. Mas não é sem demora que esses soldados abrem fogo com seus fuzis, neutralizando o civil. Ao avistarem Gordon, fazem o mesmo, de forma que o jogador descobre, instantaneamente, que os extraterrestres não são as únicas ameaças do jogo. Para encobrir a falha do experimento, o governo norte-americano, sem demora, enviou suas Forças Armadas para neutralizar não só as criaturas teletransportadas, mas todas as testemunhas dos experimentos.

Pelo menos de forma tão brutal, o próprio exército e governo norte-americanos nunca foram até então retratados como inimigos em um jogo virtual. Esta exposição tange ao segundo rompimento da série *Half-Life* com o conceito do “mito do herói”. Todas as concepções vinculadas ao heroísmo militar até então foram voltadas justamente a este tipo de personagem, as quais o jogo da Valve preferiu apresentar como inimigo ao invés de herói. Estereótipos aplicados aos militares “mocinhos” de *Wolfenstein*, *Doom* ou *Duke Nukem* se tornaram agora os conceitos do inimigo.

A possibilidade de retratar os *mariners*⁵⁹ e as Forças Armadas dos Estados Unidos como inimigos permitiu, diretamente, uma abertura de contextualizações no mundo dos *games*. Ao contrário dos tradicionais inimigos alemães e soviéticos/russos, preferidos até então dentre tantos títulos de jogos de diferentes gêneros, permitiu-se problematizar diversos meios sobre como os próprios norte-americanos poderiam ser retratados como inimigos. Isso possibilitou, também, uma forma mais intrínseca de se contextualizar os inimigos: ao invés de ameaças bélicas, senão nucleares, simplesmente apresentadas por nações que foram contextualizadas como inimigos dos Estados Unidos pela história do século XX, havia agora também uma possibilidade de retratar o próprio país como inimigo em alguma situação. E não foi apenas a partir de *Half-Life*, mas também de *Metal Gear Solid*, lançado no mesmo ano. Aí é possível encontrar uma semelhança entre os dois jogos de gêneros tão diferentes: o envio das Forças Armadas para neutralizar algo que o governo não queria que fosse descoberto pela mídia. Parece, portanto, que de repente, em 1998, os produtores de *games* descobriram que o governo norte-americano poderia ser frio, baseado em seus interesses. Mas não é correto afirmar tal impressão. Novamente, os mesmos se apropriaram de representações estabelecidas por outros meios. E talvez essas representações estejam relacionadas a todo o mistério que o

⁵⁹ Os *mariners*, ou Fuzileiros Navais dos Estados Unidos (USMC), tiveram seu corpo fundado em 1775, inicialmente como exército de apoio à Marinha. Atualmente, são enviados em missões por todo o mundo (WALMER, 1986, p.16).

mesmo governo se apropriou para ocultar informações sobre casos até então não esclarecidos de forma apropriada, que por sua vez, foram firmadas principalmente pelo cinema e televisão.

A imaginação popular se apropriou do que ficou conhecido como “Caso Roswell”, ocorrido em 1947 – novamente, em uma data muito próxima do fim da Segunda Guerra Mundial, a qual já foi dito que existem teorias que apontam que foi responsável pela fabricação de naves discoidais a partir da alemã *Luftwaffe*. Por isso, pode ser um mito ou não, dado que até hoje não há teorias precisas sobre o caso. Mesmo assim,

o “acontecimento” no deserto norte-americano, tido como abafado pelo governo local, contribuiu para popularizar no mundo inteiro as teorias conspiratórias em que os governos procuram esconder o fato da existência de outras civilizações extraterrenas da população em geral, ao mesmo tempo em que, secretamente, desenvolvem pesquisas e até entabulam contato diplomático direto com embaixadores extraterrenos (SKORUPA, 2002, p.148).

Por sua vez, curiosamente, a abordagem sobre o caso ou casos semelhantes só foi retratado pela televisão e cinema a partir da década de 1990. A chamada “Área 51”, base militar que em primeiro momento servia ao exército na Segunda Guerra Mundial em Nevada, EUA, foi reformada e aparentemente serviu de base para análises de supostos corpos de alienígenas e destroços da nave que colidira em Roswell. Por décadas desmentida por agentes do governo norte-americano, aparentemente foi difícil acobertar a existência da Área 51 depois que um satélite russo fotografou e expôs, em 2000, o que parecia ser uma base não-mapeada no ermo deserto dos Estados Unidos. Especulações acerca da área já havia tomado força décadas antes, o que lançou algumas obras cinematográficas que retratavam o tema, mas a partir do ano 2000 sua existência foi incontestável (NATGEO, 2013).

Mas, antes mesmo das provas lançadas pela Rússia, na década de 1990 já haviam surgido documentários como *Dreamland: Area 51* (1996), *Area 51: The Alien Interview* (1997), *Roswell: Coverups & Close Encounters* (1997) (IMDB, 2015) e filmes de aventura como *Independence Day* (1996) e *MIB: Homens de Preto* (1997), ambos estrelados por Will Smith.

Half-Life, particularmente, possui diversas semelhanças com o caso Roswell e a Área 51, dado que, tal como o especulado evento de 1947, o governo procurou rapidamente tomar controle de uma situação proibida às mídias e conhecimento das massas em decorrência de uma intervenção alienígena. Além disso, o caso de Roswell também ocorreu em Novo México, cenário de *Half-Life*. O complexo de Black Mesa pode ser interpretado como uma espécie de laboratório semelhante, senão gêmeo, à Área 51.

Existe um personagem em particular, na série do jogo, que ao menos potencialmente, é parte do governo norte-americano. Apenas conhecido como “G-Man”, ou “homem do governo”, o personagem pode ser visto como uma figura onipotente e onipresente. Ele aparece de vez em quando diante de Gordon (o jogador precisa estar atento para onde ele possa aparecer): pode ser do outro lado de uma vitrine, ou do outro lado de uma porta com janela; o tempo todo está vigiando Gordon, o que causa certo desconforto no jogador. Quando se pode atirar em G-Man, nenhum projétil faz efeito. Ele simplesmente se retira do lugar, calmamente, vestido em seu terno e segurando sua pasta.

Gordon e G-Man só se encontram frente a frente no último momento de jogo, em *Xen*, depois que Gordon neutraliza o líder *xeniano*. Após o evento, poucos segundos de escuridão tomam a tela para que se siga uma cena curiosa: ambos estão em uma espécie de elevador, ainda na outra dimensão. A fala de G-Man é lenta, arrastada e hesitante. Anuncia que “tomou a liberdade” de desarmar Gordon, mas que o mesmo merecia ficar com sua *hazard suit*; Em seguida, em um piscar de olhos, parecendo controlar o espaço e o tempo, ambos se encontram em meio a corpos de militares e destroços. G-Man agradece a Gordon pelo auxílio que os fez tomar *Xen*. “Eu estou impressionado”, diz enfim o homem de terno.

Novamente, são transportados para outro lugar da dimensão *xeniana*. G-man anuncia que recomendou Gordon para seus empregadores – e que, portanto, que tem uma oferta de emprego para o protagonista. Em seguida, encontram-se em um bonde similar àquele do começo do jogo, mas o cenário é composto por pequenas partículas que se movimentam rapidamente, dando a impressão de que estão viajando pelo espaço-tempo. A escolha de Freeman é simples: aceitar o misterioso emprego ou lutar em uma batalha que não pode vencer. Caso o jogador negue a proposta, é teletransportado, sem armas, para o meio de diversas criaturas hostis, o que conduz ao *game over* do jogo. Mas, caso o mesmo se lance ao portal que G-Man dispõe para o aceite do emprego, o mesmo diz ter sido “uma escolha sábia”, e na tela aparecem as palavras “Sujeito: Gordon Freeman; Status: empregado; Aguardando tarefa”. Só então, o jogo chega a seu verdadeiro fim.

Por sua vez, G-man não é exatamente o que Skorupa aponta como “contato diplomático”, porque não se sabe exatamente quem o personagem é. Existem especulações de que ele seja o próprio Gordon Freeman, devido ao jogo de letras similares entre ambos (HALF-LIFE WIKIA, 2015). Mas dentre todos os títulos, ainda não foi possível de se tirar conclusões.

No decorrer do jogo, a ciência como personagem se encontra totalmente presente. Tal como o “mito do cientista”, pode dar a ilusão de que está beneficiando a Gordon e seus

colegas em um sentido de progresso que visa um final otimista, ou seja, os jogadores ou espectadores se sentem seduzidos pela ciência como um fator que procura reverter o caos instaurado, oferecendo certa sensação de esperança – da mesma forma que causou todos os danos no decorrer do enredo do *game*.

Por sua vez, esse otimismo é apenas uma vaga possibilidade. Ao final do capítulo *Power Up*, Gordon descobre que a equipe de cientistas do complexo Lambda o encaminhou para uma missão: lançar um foguete para o espaço a fim de ativar um mecanismo que neutralize a interferência *xeniana* na Terra. A mensagem, transmitida por um segurança do laboratório, não é totalmente clara. Mas agora, o protagonista, tal como o jogador, possui esse objetivo real de acionar o foguete.

O “mito do cientista” parece se apresentar com maior evidência a partir de então, em decorrência da fé que o jogador aplica na ciência e na equipe que procura amenizar a situação. A ciência como personagem – no caso, o processo desde o lançamento do dispositivo até o fechamento de portais – parece operar de maneira automática, como se milagrosa, já que o jogador não conhece os meios pelos quais a mesma opera. Esperança obscura, porém, dada a quantidade de mortes e sangue dispostos até então pelos cenários do laboratório; a cada setor, hostilidades constantes e criaturas cada vez mais irracionais e brutais. Portanto, embora transmita certa esperança para o jogador, ao mesmo tempo pode deixá-lo confuso, dado a quantidade de resultados negativos que emergem a partir da presente ciência. Esta como personagem se torna cada vez mais dúbia, dado que o decorrer de episódios escatológicos que se testemunha a partir do final de *Power Up* não alude a nenhuma trégua. Pouco a pouco, o objetivo dado a Gordon parece mais distante, por mais que o mesmo esteja cada vez mais próximo, fisicamente, do dito setor de Black Mesa, já que não se vê nada muito além da forte presença *xeniana* e dos violentos militares.

Seria este desconhecido setor do laboratório chamado Complexo Lambda uma alusão a outro mito, o da “Instituição Científica” (SKORUPA, 2002, p.125)?

Sim, mas apenas como parte de uma estrutura maior. Tal complexo pode ser entendido como “instituição específica”, dado que está disposto a se dedicar a um fator científico em particular:

As instituições específicas servem para particularizar a temática da realidade imaginada, assemelhando-a ao procedimento científico como, por exemplo, os existentes em estudos do corpo humano que dedicam instituições para o coração, para os olhos, para as articulações etc. [...] As especificações das instituições podem ser, inversamente, amplas e genéricas podendo englobar

diversos saberes, proporcionando variados alvos para a especulação e imaginação da ficção científica (SKORUPA, 2002, p.127).

E, tal como as instituições específicas que se dedicam ao estudo do corpo humano, o protagonista se depara outro setor do laboratório que provavelmente surpreende o jogador. Trata-se do *Biodome Complex*, retratado no capítulo 11, *Questionable ethics* (Éticas questionáveis).

Em tal capítulo, apresenta-se o fato de que uma equipe de cientistas já havia conseguido coletar amostras biológicas de *Xen* bem antes da ressonância em cascata. Ambientes artificiais, habitados por *headcrabs* ou plantas alienígenas são presenciados em diversos laboratórios específicos dentro do mesmo setor. Aparentemente, porém, também foram realizados experimentos físicos nas criaturas *xenianas*, dado que o jogador testemunha diversos corpos dispostos em mesas de autópsia ou redomas com agentes conservantes, com instrumentos de mutilação sempre próximos. Este setor de experimentos alude, com mais precisão, a noção de que Black Mesa possa ser eventualmente uma base aos moldes da Área 51. Pois, dentre tantos setores explorados por Gordon e seu jogador, testemunha-se também a "criação de armas de energia exótica, experiências de controle meteorológico e [...] o desenvolvimento de viagens no tempo e tecnologia de teletransporte" (NATGEO, 2013).

Como dito, estes diversos setores presentes no grande complexo laboratorial – o setor de estudos biológicos, o setor de testes com portais, etc. – são tipos de instituições menores, partes de uma estrutura maior; Portanto, Black Mesa, como estrutura maior, apresenta-se como um símbolo da confiança na ciência (SKORUPA, 2002, p.126), e por mais que o jogador explore tal instituição sem ao mesmo compreender o funcionamento das máquinas e experimentos percebidos, a confiança na ciência é onipresente. Afinal, Gordon Freeman não é o responsável pelo exercício intelectual da tentativa em se consertar as consequências do desastre, mas um agente icônico que se apropria do uso da força física. E, tal como todo ícone, o progresso do mesmo pelos cenários chama a atenção de aliados e inimigos.

2.2.4 *Xen* e a viagem extradimensional: o paradoxo dos gêmeos

A partir do capítulo 12, *Surface Tension* (Tensão de superfície), percebe-se, tanto por parte dos inimigos quanto dos aliados de Gordon, uma intensa ansiedade em se retirarem de Black Mesa. Com o dispositivo já lançado por um foguete até *Xen*, por Gordon, seu

objetivo agora é sobreviver no percurso até o complexo de Lambda. Os militares, agora abusando de tanques de guerra, blindados, caças, artilharia e até mesmo helicópteros *Apache* e *Osprey*, transformam as áreas externas de Black Mesa em um verdadeiro cenário de guerra; as forças *xenianas* provam ser também organizadas militarmente, enviando grandes naves de onde saltam criaturas que representam sua infantaria. Humanos e *xenianos* travam verdadeiras batalhas bélicas.

Tais naves, por sua vez, não são meras estruturas mecânicas. São verdadeiras arraias, criaturas vivas, modificadas para servir militarmente. Em suma, pode-se dizer que são meios de transporte biomecânicos, pois suas versões selvagens e sem modificações podem ser testemunhadas nos momentos finais do *game* (BLACK MESA SOURCE, 2015). Na Terra, a função dessas arraias é despachar os *alien grunt*, altas criaturas humanoides protegidas por armaduras, os quais têm posse de armas vivas chamadas *hivehand* (a qual Gordon pode também tomar posse). Tais armas, diferentes da tecnologia humana, disparam projéteis vivos, os quais não vacilam em perseguir os alvos detrás de suas coberturas. Além disso, funcionam como munição infinita: esses projéteis sempre retornam para a arma de onde foram disparados.

Embora em quantidades menores, os *xenianos* superam os humanos pouco a pouco, devido às suas tecnologias desconhecidas, como estas *hivehand*. Essa superação, não só em *Half-Life*, mas na ficção científica que retrata invasões extraterrestres no modo geral, é muito similar aos episódios relacionados à colonização da América. Além disso, a não-hesitação das forças extraterrestres podem estar associadas à quase certeza de que irão se sair vitoriosos contra os defensores de suas terras (novamente como os adventos da colonização), de forma que os mesmos nada mais são que vetores de incômodo. A partir de tal observação, Bráulio Tavares lança a seguinte questão, a partir da hipótese de um contato pacífico por parte dos alienígenas:

Será que vai ser assim? [...] Choques culturais são frequentes em nossa própria história, e os resultados não são muito animadores para o lado mais fraco. No confronto entre um índio apinagé [sic] e um posseiro cada qual luta com as armas de que dispõe – e de acordo com as regras a que está acostumado. Algumas tribos norte-americanas consideravam uma suprema humilhação ter as costas tocadas pelo cabo da lança do adversário; morriam como moscas tentando “humilhar” os colonos, enquanto estes fuzilavam sem contemplação. (TAVARES, 1986, p.31).

Portanto, se uma força menor supera a maior, é porque seu arsenal é desconhecido para aquele que defende seu território. Mais precisamente, em *Half-Life*, os humanos

desconhecem os métodos de defesa para as *hivehands* ou as formas de impedirem teletransportes em locais específicos; não dominam a biomecânica e tampouco viagens em portais, por mais que estes já tenham sido experimentados no complexo. O mínimo que conhecem não chega a ser um domínio de sua tecnologia.

Os *alien grunts*, assumindo o papel destes colonos, têm algumas poucas semelhanças com os *vortigaunts* – com os quais, muitas vezes, trabalham em cooperação: a cor amarronzada, um olho vermelho ao meio da testa (embora muito menor) e uma espécie de garra que sai de seu peito. Por sua vez, têm apenas braços sem garras ou mãos, com cotos nas extremidades, embora isso não seja um problema para o manejo da arma viva que se acopla em um dos braços. Suas armaduras lembram um pouco das utilizadas pelos gladiadores romanos, embora muitos protejam a cabeça com capacetes similares aos M34 dos alemães da Segunda Guerra Mundial [Figura 9]. De qualquer forma, suas proteções também os preservam de armas pequenas, como a pistola *Glock* 17, a submetralhadora MP5⁶⁰ ou o pé-de-cabra⁶¹.

⁶⁰ Na versão em HD (2001) do primeiro *Half-Life* (1998) – pack incluso para instalação a partir do CD de sua expansão *Blue Shift* – a MP5 foi substituída pela carabina M4.

⁶¹ As impressões aqui escritas, vinculadas às naves biomecânicas e aos *alien grunts*, dizem respeito apenas ao *remake*, *Black Mesa* (2015). É importante lembrar que, assim como praticamente todas as características físicas relacionadas à precisão de informações descritivas, em *Half-Life* (1998) é difícil, a partir do olhar atual, afirmar o que os produtores tentaram representar. Com os motores gráficos mais modernos, por sua vez, é possível descrever as diversas características do jogo de maneira muito mais precisa, devido às remodelações mais detalhadas.



Figura 9: Um alien grunt de *Black Mesa* (2015). Imagem disponível em: <<http://files.gamebanana.com/img/ss/srends/506317957de10.jpg>>, acesso 28 out. 2015.

De qualquer forma, as adaptações tecnologicamente bélicas associadas às diversas criaturas extraterrestres, grandemente apropriadas à biomecânica, talvez visem surpreender o jogador novato, ou seja, aquele que nunca experimentou o *game*. Tratando-se de uma obra de ficção científica, não é incomum que o jogador em questão procure testemunhar tiros de armas *laser*, viagens em grandes naves pelo espaço, tecnologias cujo funcionamento parecem inexplicáveis em seu tempo. *Half-Life* rompe com clichês e apresenta verossimilhanças, as quais ocorrem de forma lenta e gradual, apresentando uma alternativa caótica de futuro de maneira mais convincente que obras midiáticas que apresentam um metauniverso já pronto, no qual o espectador deve aceitar sua fantasia para que possa usufruir de diversão.

Enfim, talvez o jogador sinta uma sensação de “final de jogo” ao cumprir o grande objetivo de praticamente metade do *game*: chegar ao complexo de Lambda. Inicia-se, aí, o último capítulo em Terra, *Lambda Core* (Núcleo Lambda). Porém, o complexo, dito seguro e único resquício de esperança, encontra-se tão hostilizado quanto os setores já visitados pelo jogador; inúmeros *vortigaunts* e *alien grunts* se teletransportam sem cessar pelo cenário, finalmente dominando Black Mesa e obrigando os militares a bater em retirada. O capítulo

anterior, *Forget about Freeman* (esqueçam Freeman), foca na tentativa desenfreada dos *mariners* remanescentes em fugirem do grande complexo, subjugados pelos exércitos *xenianos*.

Mas Gordon cumpre seu objetivo de chegar ao setor. Não é tarefa muito fácil, dado que alguns *puzzles*⁶² insistem em aparecer até os momentos aparentemente finais. O cenário final em Terra é uma grande câmara com um teletransportador, que cria um “buraco de minhoca” até o universo de *Xen*, do qual os cientistas anunciam que há um comandante que serve de entidade intelectual para toda estratégia de invasão *xeniana*. Portanto, a aparente falta de domínio sobre tecnologia de teletransporte parece ter sido finalmente superada. Gordon tem agora uma nova missão: viajar pelo “buraco de minhoca” até *Xen* e neutralizar seu comandante. Alcançado o dito portal, a viagem até a outra dimensão, em escuridão total, não demora mais que alguns poucos segundos⁶³.

Xen mais parece uma gigantesca plataforma côncava flutuante, repleta de pequenas ilhotas que igualmente flutuam sobre o infinito, e não um planeta como habitualmente concebemos. O céu de *Xen* parece uma pintura abstrata, repleta de cores suaves e alguns poucos corpos celestes visíveis; tal paisagem contorna quase toda a visão do jogador, dado que o primeiro contato, no capítulo homônimo ao universo, é formado por ilhotas. O jogador deve pular de uma em uma até alcançar proporções maiores de terra [Figura 10]. A gravidade, mais leve que na Terra, permite longos saltos.

⁶² *Puzzles*, ou “quebra-cabeças”, são desafios específicos que consistem em testar o raciocínio lógico do jogador.

⁶³ O *remake*, *Black Mesa*, termina nesse instante. As impressões a partir deste ponto, no trabalho, dizem respeito apenas ao *Half-Life* (1998).

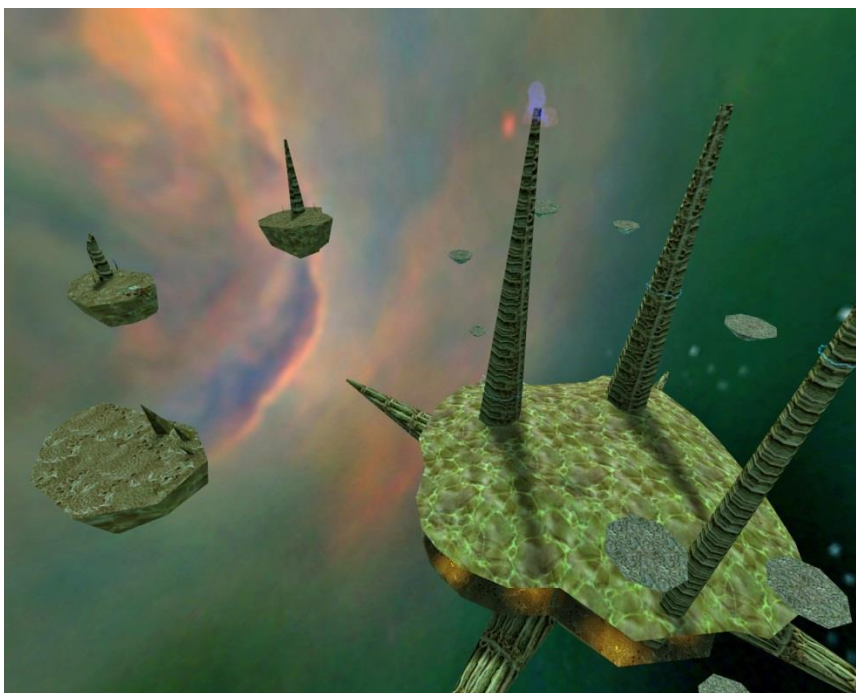


Figura 10: Os primeiros momentos em *Xen* consistem em se deslocar de uma ilha para outra. Imagem disponível em: http://vignette2.wikia.nocookie.net/half-life/images/f/f4/Xen_islands_1.jpg/revision/latest?cb=20100412134907&path-prefix=en, acesso 02 nov. 2015.

Não se demora a testemunhar pequenos filamentos, organismos similares a plantas, que saem da terra e emitem luz própria. Ao se aproximar, a pequena estrutura se retrai, como se possuísse um sensor de movimentos e com isso se protegesse. Existem também fungos, em forma de grandes estruturas similares a cogumelos; águas rasas e fontes de líquidos que curam, os quais preenchem a vida de Gordon quando o mesmo caminha sobre eles. Criaturas *xenianas*, agora em seu habitat natural, procuram defender seu espaço: *Houndeyes* são comuns nos primeiros momentos em *Xen*, assim como *vortigaunts* enviados para barrar Gordon. Alguns corpos de outros cientistas com a mesma *hazard suit* utilizada pelo protagonista jazem pelo cenário, apontando tentativas anteriores de envio de homens para neutralizar os *xenianos*.

Além das já conhecidas criaturas, *Xen* é grandemente habitada por *alien controllers*, criaturas humanoides que flutuam e lançam, com agilidade, pequenas esferas hostis de energia. A estrutura de seus espécimes é a mais próxima do que a imaginação popular se apropria de entidades extraterrestres: seres altos e longilíneos, com dois braços e duas pernas e, talvez sua característica mais evidente, a cabeça consideravelmente maior que o corpo. E, mesmo assim, não são a única espécie de humanoides do jogo, ficando ao lado também dos *vortigaunts* e *alien grunts*.

A escolha por extraterrestres humanoides, comumente representados pela ficção científica, não ocorreu de maneira aleatória para que fossem assim representados. Aparentemente, a primeira obra científica a propor padrões de fenótipos das criaturas extraterrestres similares à estrutura humana foi *Os humanoides* (1969), editado por Charles Bowens. O livro, que apresentava uma compilação de diversos relatos de ufólogos sobre corpos de alienígenas coletados em supostas quedas de discos voadores – incluindo o caso Roswell –, serviu de alavanca para que o imaginário das comunidades científicas e não-científicas se apropriassem das características físicas dos seres extraterrenos. Todos os relatos da obra apresentavam as criaturas com a mesma estrutura humanoide: cabeça, tórax, abdômen, braços e pernas, apenas com algumas diferenças relacionadas à cor, altura e número de olhos (HUMPHREY, 2006, p.1).

A razão biológica que explica essa “escolha” de formatos extraterrestres próximos às dos seres humanos encontra-se na dita evolução divergente. Este ramo de estudos da biologia, associado ao evolucionismo, diz respeito aos seres vivos que não têm parentesco entre si, mas que possuem características em comum. Por exemplo, uma mosca e um pássaro: ambos evoluíram de maneira independente um do outro, mas desenvolveram asas. O morcego é também um agente de evolução divergente, se comparado ao pássaro e à mosca, mas em uma posição mais delicada: tal como o pássaro, é também vertebrado e possui sangue quente, além de ser um mamífero. Mas a característica comum entre o pássaro, a mosca e o morcego os transformam em agentes da evolução divergente (DAVID, 2001, p.389).

Não pretendo problematizar este exemplo a fundo, mas identificar sua importância nas semelhanças físicas entre o ser humano e os alienígenas propostos em primeiro momento por Bowens. Levando-se em consideração que o evolucionismo adaptou a estrutura dos hominídeos no decorrer de milhões de anos, é possível identificar algumas das mudanças mais notáveis, como a postura ereta, que permite que o homem gaste menos energia para se locomover (ao contrário dos chimpanzés, por exemplo); o desenvolvimento das mãos, que possibilitou a construção de ferramentas e armas; a flexibilidade dos dedos, que auxiliou na fuga de predadores; a ausência de pelos, que permitiu que o calor excessivo do corpo se dissipasse com maior rapidez, dentre outras diversas características. A maior delas, porém, diz respeito ao tamanho da cabeça: maneira genérica, embora não necessariamente, quanto maior a cabeça, em proporção ao corpo, maior o cérebro (OLIVIERI, 2007). Isso explica o fato de os alienígenas serem comumente apresentados com grandes cabeças: têm grandes cérebros, e, conseqüentemente, são mais inteligentes que os humanos.

Talvez o fato de os *alien controllers* participarem apenas da reta final de *Half-Life* esteja relacionado à inteligência dos mesmos. Se isso foi de fato pensado pelos produtores, pode significar que representam o alto-escalão de inteligência em *Xen*, e por isso, só lutaram nos últimos momentos como se fizessem parte de um exército de elite. A primeira aparição dos mesmos ocorre durante os últimos segundos de Gordon na Terra, durante o processo de preparação final do teletransportador para *Xen*. Por sua vez, flutuam e deslizam na Terra da mesma forma que no mundo de origem, como se a diferença de gravidade não afetasse seus movimentos.

Alien controllers possuem diversas semelhanças com os marcianos descritos pelo brasileiro Jeronymo Monteiro em sua obra *Três meses no século 81* (1947): “[...] Seus cérebros são muito desenvolvidos, alguns monstruosos. Parece que não são sujeitos às leis da gravidade, e podem deslizar no espaço. São em número espantoso” (MONTEIRO, apud SKORUPA, 2002, p.262). No mesmo parágrafo, explica também que tais criaturas “não têm caixa craniana”, característica que lembra mais o último líder inimigo de *Half-Life*, *Nihilanth*, que sua elite de *alien controllers*.

Nihilanth finalmente aparece no jogo após a aparição de diversos inimigos e alguns *puzzles* para se resolver. Assemelha-se um *alien controller* em proporções colossais, embora lembre mais uma onipotente estátua budista [Figura 11]. Mesmo assim, as concepções vinculadas aos fenótipos dos *alien controllers* estão também relacionadas a *Nihilanth*.

Este se prova, tal como todos os *xenianos*, ser uma entidade totalmente hostil. Com muita paciência, dado que *Nihilanth* insiste em teletransportar Gordon para longe com frequência, além de lançar esferas de energia extremamente letais, o jogador apenas consegue neutralizar a criatura ao atingir o interior de sua cabeça – sem “caixa craniana”, conforme os marcianos propostos por Monteiro –, dado que o topo da mesma é aberto e revela um núcleo de energia. Apenas após danificar o interior dessa caixa, o jogador chega à cena final do monólogo de G-man e o término do *game*.

Nihilanth, embora seja a maior ameaça de *Half-Life*, parece transmitir dicas de que não tem total responsabilidade pelos eventos trágicos ocorridos na Terra. A partir do momento em que Gordon pisa em *Xen*, ouve-se falas que aparentemente estão em sua cabeça, como “você todos morrerão”, ou “você não pode vencer”. Por sua vez, a mais curiosa é quando emite “seus servos... nós somos seus servos... nós somos”; ou ainda, “a verdade... você nunca deve saber... a verdade”⁶⁴ (HALF-LIFE WIKIA, 2015).

⁶⁴ Todas as suas falas em inglês podem ser encontradas pelo link <<http://half-life.wikia.com/wiki/Nihilanth>>, acesso 03 nov. 2015.



Figura 11: A entidade máxima de *Xen*, *Nihilanth*, em *Half-Life* (1998). Imagem disponível em: <<https://lefthumbstick.files.wordpress.com/2014/01/nihilanth.jpg>>, acesso 03 nov. 2015

O aparente desabafo da criatura parece dizer respeito a um problema ainda maior que o ataque dos *xenianos*, dado que a permanência de Gordon em *Xen*, por mais que tenha significado poucas horas, equivaleu a anos em Terra. Os produtores não esqueceram de criar uma perspectiva de verossimilhança na viagem de Gordon com a teoria do paradoxo dos gêmeos.

Na Teoria da Relatividade de Einstein, não existe “tempo”. O tempo passa diferentemente a partir de diferentes observadores, dependendo da movimentação dos mesmos. O maior exemplo é o de dois hipotéticos gêmeos: um permanece em casa, na Terra. O outro viaja pelo espaço em um foguete ultrarrápido, quase tão rápido quanto a velocidade da luz, antes de retornar ao seu lar. Depois, quando os gêmeos estão reunidos na Terra, o irmão viajante está mais jovem, comparado ao irmão que ficou em casa (PÖSSEL, 2010).

A teoria do paradoxo, criada por Paul Langevin em 1911 a partir de apropriações escritas por Einstein em 1905, expôs equações que procuravam explicar o processo de dilatação do tempo. Ainda em 1911, Max von Laue conceituou teorias de experimento do

paradoxo, embora fosse enfático na impossibilidade de se reproduzir a velocidade da luz. A teoria foi revisada e reestruturada diversas vezes no decorrer do século, mas nunca foram realizados experimentos que comprovassem essa ideia de maneira precisa (WEINSTEIN, 2012). E, embora a NASA tenha especulado que uma missão espacial voltada ao experimento da teoria teria se iniciado em março de 2015 (NASA, 2014), nada mais em relação ao mesmo foi recentemente apresentado.

Enfim, a permanência de Gordon em *Xen* equivaleram a mais ou menos vinte anos em Terra⁶⁵, como o jogador descobriria com a distopia presente em *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), continuação direta do primeiro.

2.3 *Half-Life 2*

2.3.1 *Half-Life 2*: uma distopia aos moldes *orwellianos*

Ao contrário do primeiro *Half-Life*, serei menos descritivo com sua sequência, no sentido de problematizar “parte por parte”. O segundo título, lançado em 2004 pela Valve Corporation, pode ser retratado mais como contexto do que uma longa narrativa, dado que sua obra como um todo possui um elemento mais simbólico que o jogo anterior. Esta simbologia está diretamente relacionada às construções distópicas apresentadas no decorrer do século XX, ou mais precisamente, às concepções de futuro voltadas ao controle totalitário.

Aqueles que leram *1984*, de George Orwell, e jogaram pelo menos o segundo título de *Half-Life*, provavelmente perceberam que os produtores da Valve se apropriaram quase totalmente do contexto da obra, muito embora não existam fontes oficiais comprovando tal vínculo. Nesse sentido, *Half-Life 2* é muito mais ousado que o primeiro: seu ambiente não se restringe mais a um complexo fechado. As repletas referências *orwellianas* já são visíveis nos primeiros minutos de jogo (ao contrário de *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, dado que a distopia na sequência de *Half-Life* é mais voltada ao uso da violência que pleno controle da intelectualidade), mas não antes sem G-Man proferir algumas palavras a Gordon, como se continuasse o monólogo reproduzido ao final do primeiro *game* de maneira direta:

⁶⁵ Especulação retirada do fato que, no laboratório do Dr. Eli Vance em *Half-Life 2*, um retrato seu apresenta sua filha, Alyx, ainda como uma criança pequena, com não mais de cinco anos de idade. A idade aparente de Alyx no segundo jogo da série é dentre vinte e vinte e cinco anos, aproximadamente.

- Levante e brilhe⁶⁶, Sr. Freeman. Levante a brilhe. Não que eu deseje implicar que esteja dormindo no trabalho. Ninguém é mais merecedor para um descanso. E todo o esforço do mundo teria sido em vão até... Bem, apenas digamos que sua hora chegou novamente. O homem certo no lugar errado pode fazer toda a diferença no mundo. Então, acorde, Sr. Freeman. Acorde e cheire as cinzas⁶⁷.

Da mesma forma que o primeiro jogo da série, este também se inicia dentro de um vagão, mas de metrô. “Eu não o vi entrar”, diz um dos civis embarcados no mesmo vagão. Se relacionado à fala de G-Man, evidencia-se que Gordon veio a ser diretamente teletransportado para este vagão e adormeceu durante seu trajeto, mas a oportunidade do civil em emitir sua fala só foi possível depois que o protagonista se levantou. Sem demoras, o metrô estaciona na estação e Gordon, junto dos civis, desembarcam.

A estrutura da estação em que desembarcam é alta e muito antiga, com piso de concreto sujo, relógios fixados dentre bancos de madeira e cercas protegidas com arame farpado. Ao centro, propositadamente fixada para os passageiros que desembarcam, uma grande tela emite a imagem de um homem de meia-idade, olhos azuis, barba aparada e cabelos brancos, vestido formalmente. Ele anuncia:

- Bem-vindos. Bem-vindos à *City 17* [Cidade 17]. Você escolheu, ou foi escolhido, para mudar-se para um dos nossos melhores centros urbanos remanescentes. Estimo tanto pela *City 17*, que fui eleito para estabelecer minha administração aqui na Cidadela, cuidadosamente fornecida por nossos benfeitores⁶⁸.

Ao avançar pelo cenário, o jogador descobre a presença de uma polícia forte e agressiva. A estação toda está sendo vigiada e controlada por essa polícia, sendo que todos os seus agentes parecem iguais, dado que portam uma espécie de máscara de gás que sintetizam suas vozes que dão ordens aos civis. Além disso, grande parte se apresenta com cassinetes nas mãos – alguns, até mesmo com pistolas – prontos para confrontar qualquer cidadão suspeito ou desobediente [Figura 12]. A primeira cena de abuso ocorre logo nos primeiros momentos na estação, quando um policial lança violentamente um civil em caixas de papelão.

⁶⁶ Do original *rise and shine*, expressão popular na língua inglesa utilizada ocasionalmente como “bom dia”.

⁶⁷ A fala original em inglês pode ser encontrada pelo link <http://half-life.wikia.com/wiki/The_G-Man>, acesso 06 nov. 2015.

⁶⁸ A fala original em inglês pode ser encontrada pelo link <<http://hlfallout.net/topic/24251-complete-transcripts-of-all-of-breens-speeches>>, acesso 06 nov. 2015.



Figura 12: policiais sob o controle da ordem na estação de metrô no início de *Half-Life 2*. Imagem disponível em: <<https://artasgames.files.wordpress.com/2014/04/h22.jpg>>, acesso 05 nov. 2015.

Novamente, o protagonista está provavelmente tão desinformado do contexto quanto os jogadores que experimentam o *game* pela primeira vez. Em um primeiro momento, pode nem mesmo parecer uma sequência do primeiro jogo: onde estão os *mariners* e as criaturas alienígenas, ainda que o líder dos *xenianos* tenha sido destruído? Onde está o caos e o pandemônio provenientes da ressonância em cascata, ocorridos há aproximadamente vinte anos atrás? De onde provém esta polícia, que parece ter tudo sob controle, e que potencialmente estabilizou a desgraça proveniente dos alienígenas? Quem é o administrador que emitiu sua fala na grande tela?

Aparentemente, algumas informações cruciais sobre o contexto poderiam apenas ser encontradas no livro *Half-Life 2: Rising the bar*, escrito por David Hodgson e lançado em 2004 pela Prima Games, quase simultaneamente ao jogo. O livro, sem tradução para o português, apresenta os bastidores tanto do primeiro quanto do segundo *game*, além de lançar muitas dicas acerca do contexto e até mesmo sobre diversos pensamentos de Gordon (HALF-LIFE WIKIA, 2015), o que é impossível através do jogo em si. De qualquer forma, é bem possível que o norteamento contextual do jogo, disponível facilmente na internet, seja proveniente desse livro⁶⁹.

⁶⁹ A Half-Life Wikia insere o livro nas referências do artigo explicativo sobre a cronologia de *Half-Life 2* pelo link <http://half-life.wikia.com/wiki/Half-Life_2_original_storyline>, acesso 06 nov. 2015.

Enfim, dando sequência ao progresso de *Half-Life 2*, Gordon é barrado pelos policiais e conduzido para um cômodo. O jogador não demora a perceber que se trata de uma câmara de tortura: as portas são seladas, há uma poça de sangue ao redor de uma cadeira e a única companhia presente é um policial. Mas, assim que estão a sós em tal câmara, o suposto policial retira sua máscara e se revela ser Barney Calhoun – um antigo aliado de Black Mesa, protagonista da expansão *Blue Shift*, que agora é um líder da resistência e está aparentemente infiltrado na Proteção Civil. Ele rapidamente encaminha Gordon para uma porta dos fundos, direcionando-o ao também antigo aliado Dr. Kleiner. O caminho até lá, por sua vez, apresenta uma série de referências à ficção científica distópica da literatura.

Começando pelo primeiro ambiente verdadeiramente externo testemunhado até então. O cenário em questão é reproduzido com um contexto simbólico forte, icônico, que resume a distopia na qual o mundo está aparentemente inserido. A cena é um retrato *orwelliano* a partir do qual, se o jogador já tiver lido *1984*, sentirá uma espécie de *déjà-vù*.

1984, romance de George Orwell, apresenta um mundo distópico onde todas as pessoas são observadas vinte e quatro horas por câmeras, a partir das quais os agentes do governo analisam os civis em busca de suspeitas contra o sistema (termo que utilizarei constantemente para designar o controle sobre tudo e sobre todos). O *Big Brother* (Grande Irmão) é o líder do sistema, representado sempre como onipotente e potencialmente onipresente: as teletelas, mecanismos instalados nas residências dos membros do Partido (trabalhadores do governo) e locais públicos, têm como finalidade observar a população e registrar qualquer atividade que represente uma ameaça (embora não sejam dispostas em comunidades da prole porque seus cidadãos são acomodados com tradições como a religião, por exemplo, e não representam nenhuma intimidação ao sistema); por sua vez, o indivíduo dentro do raio de visão da teletela nunca sabe se está sendo ou não observado, dado que não é possível descobrir se algum agente do governo está o assistindo naquele momento. Além disso, as teletelas servem de transmissoras de recados e orientações do governo, nunca podendo ser desligadas.

Além desse sistema de controle sobre as pessoas, toda informação impressa – como jornais – que possa despertar dúvidas em seus leitores é imediatamente modificada ou apagada pelos agentes do governo; a História e a Filosofia, por exemplo, foram eliminadas de toda forma de aprendizado no mundo, tal como a religião e qualquer outro vetor de fé. Todo tipo de prazer, como o sexo – a não ser que exclusivamente para a reprodução – foi proibido para não causar deleite; a população (ou a humanidade) não tem opinião própria, e se caso as tenham, aos olhos do Grande Irmão, são sumariamente “evaporadas”: somem sem deixar

vestígios. O grande agente do sistema é uma polícia forte, igualmente onipresente. A grande ditadura ocorre pelo mundo todo, de forma que guerras simuladas sempre apresentam o medo e a força do sistema aos olhos das massas.

O protagonista da obra, Winston Smith, junto de sua amante Julia, são membros do Partido e procuram se unir a uma dita resistência que tem como fins derrubar o sistema do *Big Brother*, mas toda forma de esperança com que se deparam é orquestrada pelo próprio sistema: a resistência em si, aliados em potenciais, livros ditos proibidos e até mesmo o líder da resistência. Através de torturas físicas e psicológicas, os personagens são finalmente adaptados aos moldes do sistema, de forma que seus atos e pensamentos subjetivos não passaram de, de acordo com a perspectiva de Winston, um “mal-entendido cruel e desnecessário” (ORWELL, 1949, p.346).

O totalitarismo presente na obra supera qualquer noção histórica de ditaduras socialistas, nacional-socialistas ou da presença do capitalismo. Para Orwell, a repressão retratada em sua obra vai muito além de tais concepções:

My recent novel [1984] is NOT intended as an attack on Socialism or on the British Labour Party (of which I am a supporter) but as a show-up of the perversions to which a centralized economy is liable and which have already been partly realized in communism and Fascism. I do not believe that the kind of society I describe necessarily will arrive, but I believe (allowing of course for the fact that the book is a satire) that something resembling it could arrive. I believe also that totalitarian ideas have taken root in the minds of intellectuals everywhere, and I have tried to draw these ideas out to their logical consequences⁷⁰ (ORWELL, 1968, apud SASTRE, 1990, p.65).

Erich Fromm afirma que “seria lamentável se o leitor, de modo autocomplacente, interpretasse *1984* como mais uma descrição da barbárie stalinista, sem perceber que o livro se refere também a nós [os ocidentais]” (FROMM, 1961, apud ORWELL, 2015, p.379). Em suma, *1984* é uma obra que critica um sistema híbrido entre comunismo, fascismo e capitalismo, além de possuir um forte cunho antiguerra⁷¹.

Em *Half-Life 2*, o sistema implantado – desconhecido por quem, quando o jogador experimenta o *game* pela primeira vez – é muito semelhante ao apresentado pela obra de

⁷⁰ Em português, o texto pode ser traduzido da seguinte forma: “Meu recente romance [1984] NÃO intencionava atacar o socialismo ou o Partido Trabalhista Britânico (do qual eu apoio), mas apresentar as perversões as quais a economia centralizada é responsável e que já foi em partes realizada no comunismo e no fascismo. Eu não acredito que o tipo de sociedade a qual descrevo necessariamente virá a existir, mas creio (partindo do fato de que o livro é uma sátira) que algo semelhante poderia ascender. Eu acredito também que as ideias totalitaristas vieram a influenciar as mentes dos intelectuais em todos os lugares, então tentei esboçar estas ideias fora de suas consequências lógicas”.

⁷¹ Um curto depoimento de George Orwell que esclarece esta observação pode ser visualizado no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=_3741E2nh4Q>, acesso 27 jul. 2015.

Orwell. A estrutura urbana disposta da grande presença de agentes do governo, os dispositivos de vigilância quase ininterruptos, as execuções e torturas, o medo e a confusão presentes nos que ousam rejeitar o sistema, entre outras semelhanças, são adicionadas a outras diversas referências da literatura, como o leitor deste texto haverá de descobrir.

O dito *déjà-vù* que o jogador presencia, se familiarizado com *1984*, ocorre de maneira sólida quando dirige Gordon ao ambiente externo, em direção a uma pracinha adjacente às portas da estação [Figura 13]. Um obelisco ao centro, com alguns bancos ao redor, forma uma espécie de pequena praça; uma grama alta adorna esta pracinha tal como folhas caducas de outono e velhas árvores quase desfolhadas. Ao seu redor, dispõem-se ruas de pedra aparentemente antigas, tal como os prédios que rodeiam o ambiente: a estrutura dos mesmos lembra as residências da Europa Oriental. É uma perfeita representação urbana de alguma pequena porção do que outrora fora uma cidade com nome próprio, sem ter sido simplesmente enumerada como “17”.



Figura 13: a pracinha de *Half-Life 2* é o primeiro ambiente externo testemunhado no jogo e apresenta diversas referências *orwellianas*. Imagem obtida por *print* em 08 nov. 2015.

Um dos elementos que firmam a teoria de que Gordon se encontra de fato na Europa Oriental é um banner disposto ao alto de um prédio nesse mesmo cenário da praça: o mesmo, de cor vermelha, dispõe de quatro letras em amarelo (XCCR, que nada parece significar), com grafias do alfabeto russo; a disposição de cores, mais exatamente, lembra o

modelo da bandeira da União Soviética. Ou seja, embora o contexto do jogo apresente uma distopia totalitária do futuro, o cenário urbano é uma representação de um ambiente leste-europeu de meados do século XX.

Este cenário, por sua vez, contém diversos elementos de adaptação das forças policiais. A começar pelos portões que barram as ruas. Blindados e providos de câmeras, estes portões têm, no lugar de grades, substâncias plasmáticas que impedem os intrusos de atravessarem. Pontes improvisadas conectam o alto de um prédio a outro; e, ao alto do obelisco ao centro da pracinha, encontra-se novamente um painel que emite a imagem e a fala daquele homem de meia-idade que já havia aparecido no começo do *game*.

Um dos fatores que mais chamam atenção, por sua vez, são os modelos de “teletelas” criados por Orwell, reapropriadas em *Half-Life 2*. De acordo com a descrição do autor sobre as mesmas, voltada à perspectiva de Winston Smith,

Todo som produzido por Winston que ultrapassasse o nível de um sussurro muito discreto seria captado por ela; mais: enquanto Winston permanecesse no campo de visão enquadrado pela placa de metal, além de ouvido também poderia ser visto. Claro, não havia como saber se você estava sendo observado num momento específico. Tentar adivinhar o sistema utilizado pela Polícia das Ideias para conectar-se a cada aparelho individual ou a frequência com que o fazia não passava de especulação. Era possível inclusive que ela controlasse todo mundo o tempo todo. Fosse como fosse, uma coisa era certa: tinha meios de conectar-se a seu aparelho sempre que quisesse. Você era obrigado a viver – e vivia, em decorrência do hábito transformado em instinto – acreditando que todo som que fizesse seria ouvido e, se a escuridão não fosse completa, todo movimento examinado meticulosamente (ORWELL, 2015, p.13).

Diferentemente dos aparelhos da narrativa de Orwell, a apropriação das “teletelas” em *Half-Life 2* é um pouco diferente: não são fixadas em paredes, tampouco transmitem imagens e sons. Apenas o contrário é possível: captam imagens e sons. Ao contrário de painéis (como em *1984*), são câmeras que flutuam pelo cenário, como *drones* entrando e saindo por quaisquer portas e janelas. Não há uma altura-limite para que esses aparelhos possam perambular, filmando e fotografando os civis com seus irritantes *flashes*. Um *drone* já surge logo no início do jogo, após o desembarque do metrô, mas seu propósito real só pode ser percebido com precisão a partir do cenário externo. Em suma, o cenário da pracinha é uma inevitável referência ao ambiente urbano de *1984* de George Orwell.

Os civis em questão, que são seguidos constantemente pelos *drones*, vestem todos macacões azuis – exatamente como os civis de *1984*. Talvez fosse possível estabelecer um vínculo com as concepções sociais de Aldous Huxley com *Admirável Mundo Novo*, mas tais

afirmações seriam muito vagas. Primeiramente, porque no romance não há uma casta que se aproprie de uniformes azuis. Segundo, porque os civis de *Half-Life 2* utilizam unicamente os uniformes azuis, diferentemente das cinco cores presentes no romance de Huxley. Este fator presente no jogo mais se assemelha às características de uniformização presentes em *Nós* (1920), do russo Eugene Zamiatin⁷². Na obra, todos os civis utilizam trajes azuis e são identificados por números (também uma semelhança presente em *Half-Life 2*), como partes de um grande organismo de ferramenta igualitária imposta pelo sistema. Portanto, pelo que parece se transmitir no jogo, não existe diferença intelectual ou social de civis que dê vantagem de um sobre o outro. Estão todos alinhados em uma mesma realidade – e, a contar pelo número de corpos de civis encontrados no decorrer do jogo, é bem provável que o destino daqueles que ousavam recorrer à intelectualidade e discutirem o sistema era, inevitavelmente, a morte. Portanto, nesse sentido, não é possível afirmar que exista um vínculo concreto com as concepções de *Admirável Mundo Novo*. *Half-Life 2* se apropria mais das ideias de Zamiatin e Orwell, no que tange às representações de seus uniformes unicamente azuis.

Outra representação fortemente vinculada à obra de Orwell, ainda nesses primeiros instantes de jogo, provém da fala de um dos civis, caso o jogador interaja com o mesmo. Sentado a um banco, ele adverte Gordon: “Não beba a água. Eles colocam algo nela que o fazem esquecer. Eu mesmo nem me lembro como cheguei aqui”.

Esta água vem em latinhas de máquinas similares às máquinas de refrigerantes. Da mesma forma, tanto Orwell quanto Huxley criaram suas distopias baseando-se no controle da humanidade a partir do esquecimento, o que levava à alteração ou total destruição da história. Em uma das diversas citações sobre tal manipulação do tempo, Orwell explica que:

O Partido dizia que a Oceânia jamais fora aliada da Eurásia. Ele, Winston Smith, sabia que a Oceânia fora aliada da Eurásia não mais que quatro anos antes. Mas em que local existia esse conhecimento? Apenas em sua própria consciência que, de todo modo, em breve seria aniquilada. E se todos os outros aceitassem a mentira imposta pelo Partido – se todos os registros contassem a mesma história –, a mentira tornava-se história e virava verdade. “Quem controla o passado controla o futuro; quem controla o presente controla o passado”, rezava o lema do Partido. E com tudo isso o passado, mesmo com sua natureza alterável, jamais fora alterado. Tudo o

⁷² É importante lembrar que, embora as características políticas do *game* condigam com a perspectiva *orwelliana* de futuro distópico, as mesmas também dizem respeito às concepções de Eugene Zamiatin. Levando em consideração que os romances de Orwell e Huxley têm diversos elementos semelhantes às apresentadas na obra do autor russo (SUVIN, 1995, p.1364), é possível encontrar diversas alusões do *game* à ficção *zamiatiana* (e, portanto, *orwelliana* e *huxleyana*).

que fosse verdade agora fora verdade desde sempre, a vida toda. Muito simples. O indivíduo só precisava obter uma série interminável de vitórias sobre a própria memória. “Controle da realidade”, era a designação adotada. Em Novafala [a linguagem técnica em Oceânia]: “duplipensamento” (ORWELL, 2015, p.47).

A manipulação da memória através de elementos químicos, por sua vez, é mais enfatizada em “Admirável Mundo Novo” que em 1984, dado que drogas são constantemente utilizadas para que as pessoas não tenham que sentir quaisquer mal-estares ou desconfortos, sejam eles físicos, mentais ou emocionais. Tais drogas conduzem a humanidade a um incessante estado de pacificidade, pois como lembra Huxley em um prefácio inserido posteriormente em sua obra, “em conjunção com a liberdade de sonhar sob a influência de drogas, do cinema e do rádio, ela ajudará a reconciliar os súditos com a servidão que é o seu destino” (HUXLEY, 1946, p.17). Portanto, tais drogas mantêm os civis, pelo menos em *Half-Life 2*, quase catatônicos, em uma indução forçada de relaxamento e conformismo.

Não é seguro afirmar, por sua vez, que estes civis tenham esquecido da influência heroica de Gordon em decorrência das drogas. Na verdade, ele provavelmente não passava de um mito, advindo das testemunhas que conseguiram sobreviver à catástrofe em Black Mesa. E devem ter sido poucos – como o Dr. Kleiner e Barney, por exemplo – dado que o destino do grande complexo de laboratórios foi a destruição total a partir de armas nucleares⁷³, provavelmente levando consigo mais vítimas. Além disso, nenhuma testemunha de fora do complexo veio a conhecer Gordon há mais ou menos vinte anos atrás, em relação ao segundo *game*.

A figura projetada nas grandes telas de *City 17*, por sua vez, foi também um sobrevivente de *Black Mesa*. Dr. Breen é quem assume o papel de “Grande Irmão”, embora não possua a fisionomia do personagem criado por Orwell – com o notável bigode, por exemplo.

Antes administrador-chefe de Black Mesa, com a neutralização do líder *xeniano* através de Gordon Freeman, o Dr. Wallace Breen tornou-se responsável pela Terra como um todo, transformando-se em uma espécie de representante diplomático dos humanos. Acontece que, com a neutralização de *Nihilanth* e o foco prioritário de seus soldados em impedirem o progresso de Gordon em *Xen*, o universo pareceu entrar em desequilíbrio, de forma que, aparentemente, os *xenianos* pareciam barrar a expansão de outros impérios extradimensionais. As criaturas responsáveis pela ocupação do planeta dos *vortigaunts* seriam um desses vetores.

⁷³ Conforme é observado na expansão do primeiro *game*, o *Opposing Force*.

Sem *Nihilanth* no comando de *Xen*, os *Combines* conseguiram expandir suas forças sem dificuldades, apropriando-se dos portais antes *xenianos* para se inserirem na Terra. Se anteriormente, os *xenianos* apresentavam comportamentos primitivos, com suas criaturas animais e brutais, os *Combine* viriam a ser extremamente organizados e muito mais inteligentes.

A Terra permaneceu em guerra durante meras sete horas contra os *Combines*, advento que ficou conhecido como *Guerra das Sete Horas (Seven Hour War)*. Dr. Breen, observando nisso uma oportunidade de se apossar do controle sobre a humanidade, rapidamente pediu pela rendição da Terra. Tornava-se, aí, o grande administrador dos homens e mulheres do império *Combine*, referindo-se ao mesmo como “nossos benfeitores”. Trocava-se, assim, a interferência *xeniana* pela interferência *Combine*.

A utilização do conceito de “benfeitor” já havia sido utilizada em *Nós*. Da mesma forma que Dr. Breen, o benfeitor de *Nós* também serve de ícone onipotente e onipresente não apenas de um Estado, mas da totalidade terrestre. No lugar de teletelas ou *drones*, quase toda a estrutura urbana é constituída de uma espécie de vidro muito transparente, a fim de que as forças policiais observem as ações da população de maneira integral.

A diferença entre Benfeitor e o Dr. Breen, por sua vez, está no fato de que este, embora administre o globo como um todo, ainda se submeta à vontade de “seus benfeitores”. Há em *Half-Life 2*, portanto, um verdadeiro contato diplomático entre extraterrestres e os humanos. A partir disso, atento para um fator já percebido em *Contra*: a impotência dos seres alienígenas em Terra, de forma que não conseguem se fixar por conta própria, sem a interferência dos humanos. Pois, como já dito, as criaturas de fora parecem extremamente sensíveis em contato com a atmosfera terrestre. Não têm condições de se estabelecerem com sucesso, pois desconhecem sua estrutura e estão sujeitas à destruição a partir de fatores naturais, como bactérias ou mesmo os ambientes em si (em locais com água, afogam-se imediatamente). A Terra por si só parece se defender desses organismos estranhos, tal como já a fizera em *Guerra dos Mundos*, de H.G. Wells, há aproximadamente cem anos atrás.

A teoria do contato diplomático humano-extraterrestre, por sua vez, poderia ser interpretada da seguinte forma:

Muita gente acha que o encontro súbito com uma civilização superadiantada, mesmo em circunstâncias amistosas, nos exterminaria de pura e simples perplexidade, no espaço de uma geração. Correríamos o perigo de virar parasitas da tecnologia alheia, ou de sacrificar nossos hábitos e nossa cultura em troca de benefícios materiais; e, na melhor das hipóteses essa raça alienígena trataria a nossa com a mesma piedade simpática que um cidadão

normal do nosso mundo dedica a um analfabeto, a um cego ou a um txucarramãe (TAVARES, 1986, P.32).

Ora, por mais que não seja seguro afirmar que os *Combines* sejam uma “civilização superadiantada”, em decorrência de suas fragilidades, é certo que, com a submissão dos humanos diante de tais criaturas, a assimilação do lado mais forte – porque lhes fora concedido por Breen que assim o fossem – ocorreria gradualmente, até transformar suas vítimas em meras criaturas acomodadas, ainda mais com o auxílio da propaganda pró-militarismo e o uso constante de drogas, por exemplo, embora alguns deleites, como o sexo, pareçam ter sido abolidos pelo sistema.

Há uma pequena dica no jogo que sugere que o sexo como prática do prazer, tal como em 1984, tenha sido abolido – ao contrário da obra de Huxley, em que o sexo é estimulado desde a infância. Essa dica provém de algumas falas reproduzidas pelos rádios dos policiais, ou CP’s: *Civil Protection* (Proteção Civil), conforme observado no *Half-Life Wikia*:

Certain transmissions heard over the Civil Protection radios suggest that officers are rewarded with, in the words of the Overwatch voice, "non-mechanical reproduction simulation" for good job performance. It is unknown what it really implies, although it can be surmised that it is somehow sexual (HALF-LIFE WIKIA, 2015)⁷⁴.

Além disso, muitos desses policiais parecem ser ameaçados, também através da voz do rádio, com o rompimento da “preservação de coesão familiar”, implicando que o sistema tem posse de suas famílias e isso pode ser usado contra os mesmos em casos de insubordinação. Aparentemente, esses agentes ingressaram na Proteção Civil por vontade própria, a fim de receber benefícios – o que é perceptível devido ao aparente prazer dos mesmos em reprimir os civis – mas que arcaram com certas consequências.

Mas tais agentes da Proteção Civil são completamente diferentes dos membros das Forças Armadas. Estes são transhumanos, ou seja, são modificados pelos Combines a fim de apresentarem maior desempenho em combate. Conforme sugere o livro *Half-Life 2: Raising the bar*, estes soldados passam por um processo de cirurgia cerebral, provavelmente os transformando em seres totalmente submissos às ordens superiores (diferentemente dos membros da Proteção Civil, que são controlados pela chantagem); aparentemente, também,

⁷⁴ Tal trecho pode ser traduzido para o português da seguinte forma: “Certas transmissões captadas através dos rádios da Proteção Civil sugerem que seus agentes são compensados com, nas palavras da voz de [um dos membros da] *Overwatch* [a organização militar em Terra], ‘simulação de reprodução não-mecânica’ por boa performance de trabalho. É incerto saber exatamente do que se trata, porém, pode-se especular como sendo alguma prática sexual”.

possuem espécies de *plugs* pelo corpo; suas genitálias foram removidas (HALF-LIFE WIKIA, 2015).

Ou seja, tais soldados, tal como os *Overwatch Elite* – a tropa de elite do sistema, em uniformes brancos – podem ser associados a ciborgues. “O termo ciborgue [...] refere-se ao produto da hibridização de humano/máquina”, afirma Brian Stableford (1995, p.290). Conforme aponta ele, ainda, essa ideia de hibridização se popularizou a partir da obra “*As man becomes machine*” (1971), de David Rorvik, embora em 1952 já houvessem sugestões do tema com humanos ligeiramente modificados, como na obra de Bernard Wolfe, *Limbo*. O imaginário relativo aos ciborgues ganhou força com a série televisiva *Dr. Who* (1963-) (STABLEFORD, 1995, p.290-291).

Mas, de qualquer forma, tais soldados representam apenas um tipo de força híbrida. Os militares recebem dos “benfeitores” uma grande quantidade de equipamentos, em grande parte também híbridos e de funcionamento biomecânico. A superioridade bélica dos *Combines* é rapidamente demonstrada logo no início do jogo, após o protagonista se retirar da pequena praça e seguir seu caminho. Do outro lado de um ponto de checagem, militares realizam uma patrulha em companhia de um *strider* [Figura 14].



Figura 14: Um *strider*, ao fundo, em patrulha pela City 17. Imagem obtida por *print* em 20 nov. 2015.

Tais criaturas híbridas, utilizadas com a mesma função de tanques de guerra (contra infantaria, principalmente), são extremamente alusivas aos *tripods* descritos por H.G.

Wells em *Guerra dos Mundos*, como pode se perceber em um de seus conceitos artísticos de 1906 [Figura 15]: suas primeiras representações em desenho foram realizadas pelo brasileiro Henrique Alvin Corrêa⁷⁵ (1876-1910) para a edição em francês da obra de Wells (CRUZ, 2015).



Figura 15: O brasileiro Henrique Alvin Corrêa foi o primeiro a ilustrar *Guerra dos Mundos* (1898), de H.G. Wells. Imagem disponível em: < <http://www.openculture.com/2015/09/the-first-illustrations-of-h-g-wells-war-of-the-worlds.html>>, acesso 20 nov. 2015.

Wells descreve os *tripods* da seguinte forma:

Era, na realidade, uma máquina cujo passo metálico ressoava e tinha tentáculos compridos, flexíveis e reluzentes (um deles agarrou um jovem pinheiro) que balouçavam e chocalhavam em redor do seu estranho corpo. Escolhia cuidadosamente o seu caminho e o capuz de latão que a sobrepujava movia-se de um lado para o outro, sugerindo uma cabeça a olhar

⁷⁵ Nascido no Rio de Janeiro, Corrêa mudou-se para Paris aos 16 anos, em decorrência da Proclamação da República, dado que seu padrao era monarquista. Depois, mudou-se para a Bélgica ao se casar com uma francesa. Entrou em contato com H.G. Wells a fim de ilustrar seu romance, o qual diz-se que ficou “impressionado com os desenhos do brasileiro e o convidou para ilustrar a edição de luxo em francês da obra, publicada na Bélgica” (CRUZ, 2015).

em redor. Atrás da parte principal do corpo achava-se uma massa enorme de metal branco, semelhante a um cesto de pescador, gigantesco; baforadas de fumo verde esguichavam das juntas dos membros quando o monstro passou ao pé de mim. Desapareceu instantaneamente. E foi esta a visão que tive dele, vagamente iluminado pela luz fulgurante dos relâmpagos, intervalada por densas sombras negras. Quando passou, soltou um berro entusiástico e atroador que abafou o trovão - Aloo! Aloo! (WELLS, 2015 [1898], p.49).

Os *striders* do *game* produzem, de forma semelhante, estes berros metalizados, como se cada tipo de som que emitem tivesse sua própria interpretação: alerta, dor, ou mesmo um suspiro final, com um agonizante *aloo!* de derrota. E, igualmente, observa tudo do alto; suas longas três pernas articuladas (no lugar de tentáculos) dão autonomia para se abaixar, quando necessário, lembrando uma aranha pronta para dar o bote. E, tal como na obra de Wells, tais criaturas colossais possuem um resistente exoesqueleto e são fortemente armadas com canhões de raios mortais, com a diferença de tê-las acopladas logo abaixo da cabeça, enquanto Wells as descreve como se fossem carregadas por um dos braços do tripóde (WELLS, 1898, p.56). Tais raios, embora se popularizassem apenas nas concepções da ficção científica durante as décadas de 1920 e 1930, foram apresentados pela primeira vez com *Guerra dos Mundos*. Para dar um sentido de verossimilhança a tais armas, Wells apropriou-se da descoberta de Wilhelm Konrad Roentgen, o raio-x, e de Antoine Henri Becquerel, com as emissões radioativas; a decorrência disso foi o conceito dessa espécie de arma lazer, popularmente conhecida como “Raio da Morte” (NICHOLLS, 1995, p.308).

Mas se algo pode diferenciar as duas criaturas, é o fato de que a apropriação de *Half-Life 2* nada tem a ver com criaturas marcianas; conforme aponta a obra *Half-Life 2: Raising the bar*, os *tripods*, assim como toda criatura híbrida utilizada como arma – como por exemplo, os *Combine Gunships*, que têm a função de helicópteros de ataque –, são na verdade seres capturados pelos *Combines* que foram modificados com fins bélicos, mais ou menos da mesma forma que os *vortigaunts* haviam sido utilizados no primeiro *game* da série pelos *xenianos* (HALF-LIFE WIKIA, 2015).

Embora os *Combines* tenham posse de recursos bélicos tão eficientes e modernos, o transcorrer do jogo é uma lenta liberação da distopia totalitária por parte de Gordon Freemann, cuja luta, gradualmente, eleva a moral dos civis (os quais já têm sua rede de resistência, mas que não parece ser tão efetiva). Gordon se torna o herói da resistência, o que permite que o jogador, inclusive, dê ordens aos rebeldes aliados durante os combates. Não é possível afirmar que o mesmo, por sua vez, tenha conseguido elevar a moral dos civis de maneira independente. Além de aliados antigos como o Dr. Kleiner, Dr. Eli e o agora líder da

resistência Barney Calhoun, o protagonista conta com a filha do Dr. Eli, Alyx Vance – a qual, inclusive, livra Gordon da morte diversas vezes durante o *game*.

Alyx, assim como Gordon, também não diz respeito aos atributos estéticos do “mito do herói” – ou heroína, em seu caso. De etnia afro-americana, a personagem tem cabelos curtos, presos por uma faixa, e se veste com roupas comuns – calça, camiseta e uma jaqueta –, desconstruindo qualquer noção de sensualidade emitida pelos padrões da mulher heroína, como apresentado pela Mulher-Maravilha (DC Comics) ou pela Viúva Negra (Marvel), por exemplo. Por sua vez, Alyx é uma exímia *hacker* e mecânica: toda barreira eletrônica e elétrica dos *Combines* deixam de ser obstáculos para seu progresso junto de Gordon. Além disso, luta com destreza, seja fisicamente ou com armas de fogo.

Enfim, o encontro de Alyx e Gordon pode ser entendido como um vetor de ruptura da ordem imposta pelo sistema e, portanto, como uma brecha de esperança diante da força ditatorial aparentemente intocável, dado que ambos conhecem, como parte de uma pequena minoria, um mundo de outrora – Gordon, por tê-lo vivido, e Alyx, por tê-lo aprendido em seu círculo social. Para Flávia Gasi, em artigo publicado no portal da IGN Brasil,

O herói de fora, na literatura, costuma ser o herói da utopia, o diferente, aquele que tem a possibilidade de enxergar além. Gordon Freeman é exatamente essa pessoa: passados 20 anos distante do regime, ele não tem medo de manipular a tecnologia e entra em contato com o “diferente” com níveis de empatia bem mais profundos. Ele não apenas questiona a sociedade que vive (como faz o protagonista Winston em 1984), como também sabe que existe outra maneira de viver. Por isso, ele pode caminhar lentamente da distopia para a utopia (GASI, 2015).

Ou seja, Gordon e Alyx podem comparar o mundo de sua atual realidade com o passado, no qual não havia o controle brutal proporcionado pelos *Combines* e a administração de Dr. Breen. Os demais civis nunca tiveram bases de comparação, dado que foram, em grande parte, manipulados pela ordem totalitária. A aproximação e parceria de Gordon e Alyx, portanto, fortalecem as relações do mundo distópico com a luta armada, apresentando uma alternativa de realidade nos moldes sonhados por Winston e Julia em 1984, muito embora a armas destes fossem as relações sexuais como meio de confrontar o sistema, dado que na obra, “o amor é transformado em uma ferramenta de contestação, ocultada de olhos alheios tão meticulosamente quanto qualquer outro plano conspiratório” (PAVLOSKI, 2014, p.199).

A partir dessa observação, é possível encontrar uma brecha de fôlego presente no *game*. Com Gordon e Alyx, a luta tem lugar, se disseminado por City 17 e provavelmente além. Se na ausência de Gordon havia uma bota que parecia pisotear o rosto humano para sempre, conforme exemplifica Orwell (2015, p.312) para enfatizar sua distopia, esta bota gradualmente começou a perder sua força. Estava instaurado o grande medo do sistema: a indignação.

Tal indignação surge a partir do momento em que a população, que agora testemunha uma luta pela destruição do sistema – partindo principalmente de Gordon, Alyx e Barney – percebe que existe um mundo alternativo àquele em que vivem. Ou seja, a comparação os faz perceber que não precisam aceitar a vivida realidade. Gordon e os demais membros da resistência parecem criar um propósito que supera o esquecimento; se a maioria dos civis, atados pelo *duplipensamento*⁷⁶, procurava sentir-se confortável com o sistema, a opção de romper com o mesmo finalmente pareceu se tornar sólida. A ruptura com o sistema, ao mesmo tempo, permitiu que muitos dos *xenianos* que sobreviveram, fugiram de *Xen* ou simplesmente nasceram da reprodução entre os remanescentes, servissem de vetor adicional ao descontrole dos *Combines*.

2.3.2 Reprodução artificial: supressão da população aos moldes de Aldous Huxley

Um dos fatores distópicos que vão além das concepções *orwellianas* é a apropriação do controle populacional propiciado pelos *Combines*. Tal fator é apresentado de maneira sutil, dado que não existem fontes sólidas no decorrer do jogo que o comprove.

A primeira dica é a ausência de crianças. É certo que a grande maioria dos jogos para público adulto procura omitir a presença de crianças em decorrência da violência desnecessária e gratuita, assim como fazem com os animais. Elas podem estar sim presentes em jogos violentos, no que diz respeito à violência física ou emocional – como em *The Last of Us* (2013, Naughty Dog) ou *Beyond Two Souls* (2013, Quantic Dream) – mas assumem um caráter ímpar, sem simplesmente, por exemplo, serem vítimas de uma bala perdida em meio a um confronto. Em *Half-Life 2*, de acordo com *Half-Life 2: Raising the bar*, foi pensada a

⁷⁶ A expressão *duplipensamento*, criada por Orwell, diz respeito à consciência dividida por dois fatores que anulam um ao outro. Ou seja, “recorrer à lógica para questionar a lógica, repudiar a moralidade dizendo-se um moralista, acreditar que a democracia era impossível e que o Partido era o guardião da democracia; esquecer tudo o que fosse preciso esquecer, depois reinstalar o esquecido na memória no momento em que ele se mostrasse necessário, depois esquecer tudo de novo sem o menor problema: e, acima de tudo, aplicar o mesmo processo ao processo em si” (ORWELL, 2015, p.48).

inclusão de crianças no contexto inicial do jogo de forma que não apareceriam durante as sequências de combate. A ideia de se moldar uma central de reprodução artificial, por sua vez, fez com que os produtores abandonassem a opção de inseri-las (HALF-LIFE WIKIA, 2015). A desculpa que conseguiram inserir no contexto para este fato, por sua vez, é convincente, dado que se basearam no controle de natalidade proposto por Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo*.

Embora na obra de 1932 os civis sejam previamente direcionados a um tipo de tratamento artificial para responder à demanda de castas, *Half-Life 2* aparentemente encaminha os humanos para pelo menos duas tarefas diferentes: os civis que aparentemente exercem o trabalho braçal, diferenciados pelos uniformes azuis, e os militares, moldados através de lavagem cerebral pelo sistema (como já dito, os membros da Proteção Civil são voluntários, não sendo criados para tal função). Existe, porém, uma terceira função para os humanos, que não parte dos laboratórios de reprodução: os *stalkers*.

Stalkers são humanos capturados pela polícia que passam por um terrível processo de neutralização de suas funções de vontade própria. Têm os membros amputados, os quais são substituídos por próteses metálicas que os tornam extremamente lentos; seus corpos tornam-se desuniformes, magros em decorrência da desnutrição; não têm nariz nem orelhas, possivelmente extraídos cirurgicamente para comportarem uma espécie de placa, sobre os olhos, que os liga e desliga quando o sistema bem entender. A primeira aparição dessas aberrações é durante a jornada de Gordon no interior da Cidadela de *City 17*, o centro militar dos *Combines*. Lá, trabalham como escravos, operando as máquinas; são agressivos contra Gordon e Alyx (especialmente em uma intensa passagem de *Half-Life 2: Episode One*), o que se presume que sejam apenas carcaças moldadas pelos *Combines* e já não têm consciência ou vontade própria. Conforme explica Alyx na primeira aparição dessas aberrações, “é isso que acontece se você resistir... ou se estiver simplesmente no lugar errado, na hora errada”. Os *stalkers* são transportados como carga em grandes locomotivas, representando o poder dos *Combines* sobre o controle dos dissidentes – mesmo que fossem em número menor antes da aparição de Gordon.

A segunda dica presente que alude que a reprodução é controlada pelos *Combines* encontra-se nos próprios cenários do jogo. Pouco depois da cena da praça, Gordon se depara com um parquinho: balanços, gangorras e um escorregador fazem parte do solitário cenário. Uma boneca totalmente desgastada encontra-se jogada em um canto, aludindo ao fato de que outrora havia a presença de crianças. E as referências não se atêm apenas aos ambientes, mas também nos grafites espalhados pelos muros das cidades: um deles, em particular, revela um

possível *Combine* – seu desenho não é exatamente claro – sentado ao chão, acolhendo um bebê no colo [Figura 16]. Junto da imagem, o grafite exibe um grande *caste* (casta): o que pode aludir ao fato de que todo ser humano, automaticamente assimilado à casta, está sob os cuidados dos *Combines* para que sejam moldados à vontade dos mesmos.



Figura 16: Um dos diversos grafites por City 17. Imagem disponível em: <http://vignette2.wikia.nocookie.net/half-life/images/d/d1/Baby_spray.png/revision/latest?cb=20120621152213&path-prefix=en>, acesso 03 dez. 2015.

Aldous Huxley é possivelmente o primeiro autor a descrever um laboratório de reprodução artificial. O mesmo apresenta, em sua obra antiutópica, um globo controlado por dez centros administrativos, no ano de “632 depois de Ford” – o que seria para nós o ano 2495 – em que Henry Ford (1863-1947) é cultuado como deus. Todas as referências à filosofia, religião (exceto o fordismo) ou ética foram extirpadas da Terra. Neste futuro, a maternidade e os relacionamentos a médio e longo prazo são vistos como tabu e todas as pessoas são obrigadas a viverem coletivamente, de modo que a sexualidade é incentivada desde os primeiros anos da infância para que nunca tenham o potencial de serem monogâmicas. Não ocorrem nascimentos naturais – todos provêm de tubos de ensaio e suas predestinações sociais são ainda estabelecidas em laboratório. Por exemplo, as castas mais baixas, como os Deltas e os Ípsilons, recebem doses de álcool no corpo enquanto ainda são fetos, para que os cérebros dos mesmos não se desenvolvam, evitando que em fase adulta questionem o sistema criado; os mesmos, quando ainda recém-nascidos, recebem choques ao se aproximarem de livros (e assim repudiarem a leitura no decorrer de suas vidas). Cada casta veste uma cor padrão de uniforme – quanto mais baixa, maior é o trabalho pesado e braçal, sendo os Alfas responsáveis pela administração de setores importantes do mundo. Aldous Huxley apresenta, nessa obra, uma distopia através da própria utopia: toda felicidade e ordem provêm de um

sistema brutal de controle, ainda que as polícias inexistam pela falta de inconformidade e dissidência. Pois de acordo com o mesmo, em introdução à sua obra,

não há, por certo, nenhuma razão para que os novos totalitarismos se assemelhem aos antigos. O governo pelos cassetes e pelotões de fuzilamento, pela carestia artificial, pelas prisões e deportações em massa, não é simplesmente desumano (ninguém se importa muito com isso hoje em dia); é, de maneira demonstrável, ineficiente – e numa época de tecnologia avançada a ineficiência é o pecado contra o Espírito Santo. Um Estado totalitário verdadeiramente eficiente seria aquele em que os chefes políticos de um Poder Executivo todo-poderoso e seu exército de administradores controlassem uma população de escravos que não tivessem de ser coagidos porque amariam sua servidão. Fazer com que eles a amem é a tarefa confiada, nos Estados totalitários de hoje, aos ministérios de propaganda, diretores de jornais e professores (HUXLEY, 1946, p.14).

Portanto, a felicidade, para Huxley, pode ser perigosa porque remete à ignorância. E esta é a vantagem sobre o “governo pelos cassetes” a qual o autor se refere: a população não quer lutar pela liberdade porque está feliz. De que adianta lutar por algo se nada está os incomodando e há drogas liberadas pelo governo para que todo tipo de sentimento negativo ou dor sejam neutralizados? Não haveria inimigos em potencial contra o sistema, já que todo tipo de referência à intelectualidade foi proibida e extirpada. Até mesmo o progresso poderia ser perigoso, dado que para o sistema aplicado em seu universo, a realidade é perfeita e até mesmo o desenvolvimento em si pode desequilibrar a sociedade.

A escolha de Henry Ford como vetor deste futuro pode ser vista como uma crítica ao capitalismo. Huxley faz dele uma referência aos trabalhos mecânicos, em um complexo sistema em que as pessoas já não têm consciência do que fazem – e, como dito, não questionam seus deveres. A obra, lançada em 1932, coincidiu com o pior ano do reflexo da Crise de 1929. Tal data possivelmente potencializou o pessimismo acerca das bases econômicas voltadas ao industrialismo. Diferentemente de *1984*, por sua vez, apontar *Admirável Mundo Novo* como uma distopia pode parecer errôneo. Dado que na obra de Huxley parece haver uma ausência de polícias e forças militares como conhecemos, dando lugar a agentes das castas inferiores em casos de dissidência (de forma que a violência psicológica é preferível à física, transformando a humanidade em um organismo submisso através da lavagem cerebral – as crianças de castas inferiores aprendem a ter repulsa por livros, por exemplo), pode-se afirmar que a mesma se trata de uma antiutopia. *1984* se diferencia da obra de Huxley por conter elementos explícitos de violência tanto física quanto emocional, da qual as torturas e execuções são métodos comuns de se combater a resistência.

Em *Admirável Mundo Novo*, a conformidade com o sistema é muito mais presente, como ocorre em *Nós*, de Zamiatin – muito embora neste, as forças militares ajam como ferramentas ativas do sistema.

Não é difícil, portanto, relacionar a antiutopia de Huxley com o controle de natalidade em *Half-Life 2*. Se o objetivo dos *Combines* não é eliminar de todo a raça humana a partir de seus “campos de supressão” (HALF-LIFE WIKIA, 2015), especula-se que, tal como todo governo totalitário, chegue-se a uma utopia forçada, o que transforma o mundo em uma distopia. Em outras palavras, utilizar da violência para objetivar um mundo melhor, pressupondo que muitos sacrifícios são necessários para que se chegue a um bem maior. *Admirável Mundo Novo* é esta utopia que se transforma em distopia, pois aparentemente todo tipo de violência foi erradicada; para qualquer desconforto físico ou mental. Por não existir polícia, tem-se a ideia de que todo tipo de sacrifício já tenha sido realizado até a chegada do ano de “632 depois de Ford”. Se o objetivo de um governo totalitário é chegar aos moldes *huxleyanos* de mundo, então ele há de passar pela repressão aos moldes *orwellianos*. *Half-Life 2*, portanto, representa esta transição.

2.3.3 Novos inimigos e personagens secundários

Mesmo após aproximadamente vinte anos entre o contexto do primeiro para o segundo *Half-Life*, a presença dos *xenianos* ainda é constante na Terra. O extermínio de *Nihilanth* não significou a automática eliminação das criaturas de *Xen*. Agora, aparentemente, a maioria tem origem na própria Terra, já adaptados ao ambiente – embora não seja incomum, por exemplo, encontrar pequenos foguetes dos quais saltam *headcrabs*. Por sua vez, os *headcrabs* agora apresentam diversas variações, assim como são os zumbis que vagam ao redor de *City 17*.

O capítulo 6, “We don’t go to Ravenholm” (Nós não vamos a Ravenholm), é um verdadeiro *survival horror*. Dedicado exclusivamente à parte “terror” do jogo, seus inimigos são hordas de zumbis e inúmeros *headcrabs* que, em determinadas porções, surgem de maneira infinita; a munição de Gordon, porém, tende a se tornar cada vez mais escassa, conforme se avança pelo capítulo.

O cenário é a cidade de Ravenholm. Para enfatizar o terror do jogo, o capítulo se passa durante a noite. Por todos os lados há sangue e membros de zumbis [Figura 17], grandes lâminas circulares que podem ser utilizadas como armas, campos que acionam chamas e

queimam as criaturas que resistiram. Uma única figura é responsável pelas neutralizações dessas centenas de criaturas: o padre Grigori.



Figura 17: “We don’t go to Ravenholm” é um capítulo totalmente dedicado à parte “terror” do game. Imagem reproduzida por print em 03 dez. 2015.

Grigori tornou-se um personagem icônico do *game*, mesmo estando presente apenas neste capítulo. Armado com uma escopeta, o padre dá cobertura a Gordon no decorrer de todo o progresso pela cidade; as variações de *headcrabs* e zumbis aparecem pouco a pouco.

Agora, existem *headcrabs* pretos, extremamente ágeis, chamados de *poison headcrabs* (*headcrabs* venenosos) – suas flexíveis pernas os movimentam como uma ágil aranha quando acuados, mas o principal diferencial está no fato de não abocanharem, como fazem seus parentes; esta subespécie aplica uma neurotoxina, que imediatamente reduz a vida de Gordon para 1%. Por sua vez, seus botes repetidos não matam Gordon, e apenas se afastando desses *headcrabs* é que Gordon recupera a sua vida, automaticamente. Eles tornam-se essencialmente perigosos, portanto, quando há outra ameaça por perto – um simples golpe de um zumbi há de matar o protagonista, se o mesmo estiver com a porcentagem de vida em seu mínimo.

Os hospedeiros desses *headcrabs* não são, também, zumbis comuns. Seus parasitas sobre a vítima são vários, e o corpo do que antes era um humano arremessa os

headcrabs na direção de Gordon, *Combines* ou demais civis. Além disso, são muito mais resistentes que os zumbis ordinários, provavelmente em decorrência aos componentes conservantes das neurotoxinas de seus parasitas.

No mesmo capítulo, são também apresentados os *fast headcrabs* (*headcrabs* ágeis) e seus hospedeiros, os *fast zombies* (zumbis ágeis); os *zombines*, que são soldados *Combines* parasitados por *headcrabs*, viriam a aparecer a partir do *Half-Life 2: Episode One*.

O padre Grigori, que carrega um forte sotaque russo, novamente aludindo ao fato de o jogo se passar em alguma porção da Europa Oriental, quando o mesmo neutraliza algum inimigo, costuma gargalhar, dando ao jogador a sensação de certa inclinação à loucura por parte do personagem, já que parece levar aquela rotina há muito tempo.

Sua fala é carregada de referências espirituais e religiosas. Sua moral religiosa justifica a destruição dos *xenianos*, ao invés de repeli-la. Muitas vezes, dirige-se a Deus: “Julgai aqueles quem cometem injustiças contra mim; lutai ao lado daqueles que lutam comigo” (possivelmente se referindo a Gordon); e, além de se dirigir frequentemente a Gordon com falas como “que a Luz das Luzes ilumine teu caminho”, emite também diversas falas aos zumbis recém-neutralizados: “Seja livre, minha criança!”; ou, “Eu me lembro de teu verdadeiro rosto”⁷⁷. Tais falas justificam o fato de o padre utilizar armas e armadilhas para, na verdade, ter como objetivo a libertação espiritual das vítimas de Ravenholm. Os últimos momentos de sua aparição – a um cemitério ao fundo de uma igreja de estrutura ortodoxa, novamente referenciando a Europa Oriental – revelam um sentido sobrenatural sobre o personagem, o qual resiste, sem deixar de gargalhar, a uma horda de zumbis aparentemente infinita que invade a cripta em que o mesmo se direciona antes de se despedir de Gordon.

As atitudes do padre estão, de forma genérica, associadas ao exorcismo. Tal como no domínio de uma entidade diabólica, o que outrora eram seres humanos, estão agora sob controle dos *headcrabs*. E, como o exorcismo espiritual se torna impossível, dado que o domínio sobre o corpo parte de um agente biológico, a única forma que Grigori encontra para libertar tais homens e mulheres é através do uso da força física. Ele entende, portanto, que as criaturas de *Xen* são os demônios em forma de parasitas, e que a única redenção possível parte da necessidade em destruí-los fisicamente. O padre Grigori é, portanto, um exorcista.

Este personagem é apenas um dos aliados apresentados como personagens secundários em *Half-Life 2* e suas sequências. Existem também figuras como a Dra. Judith Mossman, antes uma agente dupla que finalmente decide lutar pela causa da Resistência –

⁷⁷ Todas as falas referentes ao padre Grigori podem ser encontradas no link <<http://combineoverwiki.net/wiki/Grigori/Quotes>>, acesso 03 dez. 2015.

provavelmente receosa pelo *duplipensamento*, antes de decidir seu lado; o Dr. Arne Magnusson, líder da Resistência nas porções da Floresta Branca; os *vortigaunts*, agora libertados da servidão dos *xenianos* e totalmente cooperativos com os humanos, para quem a aliança é indispensável (seus dons de cura, por exemplo, salvam Alyx de um grave ferimento). Por sua vez, existe uma espécie de alienígenas em particular que se alia unicamente a Gordon, por uma determinada porção de tempo: os *antlions*, que podem ser traduzidos como “formigas-leão” – nome genérico que, no “mundo real”, é adotado aos insetos que cavam na areia.

Os *antlions* não são *xenianos*. Antes mesmo da invasão *xeniana* sobre o planeta dos *vortigaunts*, estes criavam os *antlions* a fim de utilizar um componente presente em suas larvas (HALF-LIFE WIKIA, 2015) com fins medicinais. Com a descontrolada abertura de portais, porém, os *antlions* fixaram-se na Terra e se adaptaram rapidamente, criando colônias subterrâneas. Presentes no decorrer de toda a série do segundo *game*, parecem ter se proliferado sem possuírem predadores, o que os transformou em uma espécie de praga. Qualquer vibração sobre uma colônia de *antlions* os fará, desenfreadamente, emergir do solo.

Tal como as formigas, os *antlions* também têm seus soldados, trabalhadores e larvas, mas ao invés de possuírem uma formiga-rainha, têm guardas e guardiãs: subespécies consideravelmente maiores, mais resistentes e mais fatais. Embora existam em quantidades raras, basta um guardião ou guardiã para se aniquilar um esquadrão inteiro de *Combines*. A ligeira diferença entre o macho e a fêmea, porém, está na função de proteção: os guardiões exercem o papel de guardas das entradas das colônias, enquanto as guardiãs protegem o interior da colônia em si, e logo, suas larvas.

A citada aliança entre os *antlions* e Gordon, por sua vez, pode ser entendida como um ludíbrio por parte do protagonista. Ao neutralizar um guardião, Gordon toma posse de uma espécie de gônada, que cabe na palma da mão. Com esta gônada, os *antlions* soldados assimilam Gordon a um agente superior da hierarquia da espécie, dado que a glândula emite um tipo de feromônio. Assim, não atacam nem a ele nem a seus aliados, mas qualquer inimigo que o jogador desejar: basta pressionar a gônada para chamá-los para perto, ou arremessá-la nos soldados *Combines* para que avancem sobre os mesmos.

O jogador que experimentar *Half-Life 2* pela primeira vez, ao se deparar com esses *antlions*, pode automaticamente perceber alusões a *Tropas Estelares*⁷⁸. O longa-metragem, que é uma adaptação da obra de ficção de Robert Heinlein, lançada pela primeira

⁷⁸ Versão em português brasileiro do longa-metragem *Starship Troopers*, de 1997, dirigido por Paul Verhoeven (IMDB, 2015).

vez em 1959 (CLUTE; PRINGLE, 1995, p.555), mostra um futuro em que os humanos travam batalha contra criaturas do planeta *Klendathu*. E seus soldados, conhecidos apenas por *arachnids*, são criaturas muito similares às das apropriações de *Half-Life 2* e seus *antlions*, embora funcionem de maneiras diferentes. A grande similaridade está na estrutura e disposição dos membros de ambas as criaturas: cabeça e abdômen, sem tórax, e quatro pernas muito flexíveis utilizadas, além da locomoção, como armas. Da mesma forma que alguns tipos de *arachnids*, também, os *antlions* usufruem de asas, que os impulsionam nos botes a curta distância. Os *antlion*-soldados, por sua vez, são consideravelmente menores, aparentando ter por volta de um metro de altura. Já em *Tropas Estelares*, os insetos parecem ter, em média, dois metros; a característica mais notável destes, ainda, ausente nas criaturas de *Half-Life 2*, é uma espécie de grande garra que funciona como guilhotina e não vacila em partir os soldados humanos pela metade.

Em suma, pode-se concluir que todos os aliados de Gordon em *Half-Life 2* têm uma participação importante no jogo, de forma que convence o jogador que, na ausência dos mesmos, o protagonista jamais conseguiria avançar em seu caminho. Parece, constantemente, aludir ao fato de que a realidade, por mais sólida e impenetrável que se possa parecer, tem seus elos fracos à medida que vários agentes de resistência pensam e agem como um só organismo. Gordon, armado sempre de seu pé-de-cabra e trajado em sua *hazard suit*, torna-se, em *Half-Life 2*, uma figura messiânica, atendendo as expectativas da Resistência e, consequentemente, aumentando a moral da mesma. O “homem livre” que Gordon é, conforme indica seu próprio sobrenome, serve de motivação para uma humanidade aparentemente sem energia, quase conformada com a derrota e com a onipresença de seu próprio Grande Irmão. A maneira como a Valve se apropriou da concepção *orwelliana* da “bota que pisoteia o rosto” é uma verdadeira provocação à imersão das distopias, de forma que, após entender como o sistema *Combine* controla a tudo e a todos logo nos primeiros momentos de jogo, talvez um dos maiores deleites do *game* seja finalmente o momento em que se empunha um pé-de-cabra e se destrói um *drone* do sistema que o filma e fotografa incessantemente de perto. A princípio, o controle militar não parece tão organizado para revidar uma luta quando Gordon ameaça o sistema, pois possivelmente seus soldados não haviam até então presenciado tamanha força de vontade por parte da dissidência.

Os jogadores da série esperam por um terceiro *Half-Life*. Tal como um filme de sequências, *Half-Life 2: Episode Two* deixa claro que sua história não chegou ao fim, mas em 2015 já se somaram oito anos de espera. Ninguém sabe até então, talvez excluindo os produtores, se a distopia *Combine* chegou ao fim. Embora a cidadela, de onde se parte o

controle central de Dr. Breen, tenha sido destruída por Gordon e Alyx, o final da última sequência não foi nada tranquila: um *Combine Advisor* [Figura 18] mantém o protagonista, sua companheira e o Dr. Eli paralisados. A criatura finca uma espécie de longa e afiada probóscida (uma espécie de tromba sugadora presente em muitos insetos, como a borboleta ou o pernilongo) no crânio de Eli, possivelmente sugando seus nutrientes ou até mesmo informações – exatamente da mesma forma que o *Brain Bug*, líder dos insetos em *Tropas Estelares*, coleta informações de suas vítimas, embora sua estrutura física não tenha nada a ver com a criatura de *Half-Life*. Enfim, a morte do aliado de Gordon marca o final do *game*.

Pouco se sabe dos *Combines Advisors*, mas provavelmente dizem respeito ao alto-escalão dos *Combines*: em uma rápida cena durante o *game*, é possível testemunhar o antagonista Dr. Breen se comunicando com um *Advisor* via vídeo. O último contato real com uma dessas criaturas é justamente ao final do jogo. Os *Advisors* parecem ter estruturas simples, mas dotados de diversas acoplagens cibernéticas, tornando-se também seres biomecânicos. A principal arma dos mesmos, porém, é o poder psíquico, como a *telekinesis* ou o controle emocional. Não se sabe nada sobre seus pontos fracos.

De qualquer forma, pressupondo a existência de um futuro *Half-Life 3*, a aparição dessas criaturas é imprescindível. Mas até então, nada se sabe sobre o que de fato aconteceu com Gordon e Alyx. Na memória dos *gamers*, eles continuam lá, paralisados pelas garras dessas estranhas criaturas.



Figura 18: Combine Advisors no momento final de *Half-Life 2: Episode Two*. Imagem disponível em: < <http://smg.photobucket.com/user/BillPhil/media/screenshots/hl22007-10-1323-46-31-96.jpg.html>>, acesso 07 dez. 2015.

3. A série *Metal Gear Solid*

3.1 Distopias cibernéticas na história e nos *games*

3.1.1 Robótica e *Cyberpunk*: origens das distopias voltadas ao controle cibernético

Um dos primeiros debates voltados à inteligência artificial surgiu ao final do século XX, quando diversas comunidades científicas começaram a teorizar formas de como reproduzir a inteligência humana em sistemas artificiais (HOBBSAWM, 1995, p.420). Como já foi visto durante o primeiro capítulo deste texto, os primeiros computadores eletrônicos viriam a surgir apenas durante o advento da Segunda Guerra Mundial, demarcando o início da cibernética e informática, ou Terceira Revolução Industrial.

Novamente, as comunidades intelectuais estavam atentas com o porvir: na década de 1920, já se falava em robôs. Derivado da palavra tcheca *robota*, que significa “estatuto de trabalho”, o termo “robô” apareceu pela primeira vez com o roteiro de teatro *R.U.R.* (1921), de Karel Čapek. A palavra, porém, foi apenas uma apropriação de representações artísticas há muito existentes: voltando ainda mais no tempo, nas ficções *Automata*, de 1814, e *The Sandman*, de 1816 – ambas do alemão E.T.A. Hoffman – já existiam apropriações de humanos artificiais, com personagens como Talking Turk e Olympia (STABLEFORD, 1995, p.1018). Estes personagens, por sua vez, eram inspirações que partiram de uma espécie de brinquedo criado por Wolfgang von Kempelen em 1769, chamado de “O Turco”: um boneco que aparentemente jogava xadrez sozinho. Por décadas o brinquedo ludibriou a nobreza pela Europa, dado que seu criador o levava em viagens para entreter os mais abastados. Apenas em 1837 foi revelado que a máquina era operada por um homem no interior do móvel sobre o qual se encontrava o tabuleiro de xadrez (THE MUSEUM OF HOAXES, 2015) – mas foi tempo o bastante para que os intelectuais artísticos se impressionassem com o brinquedo, acreditassem que se tratava de um truque ou não.

Além de Hoffman, Hermann Melville se apropriou da ideia com *A torre do sino* (1855), também se baseando no conceito de um boneco vivo. No século XX, por sua vez, os conceitos vinculados à imaginação sobre a inteligência artificial tomaram outro rumo, devido à Segunda Revolução Industrial.

As primeiras aparições de humanoides mecânicos no século XX foram em comédias como *A Round Trip to the Year 2000* (1903), de William Cook, e *Mechanical Jane*

(1903), de autoria anônima; em 1933, o sentido humorístico voltado à robótica foi também retratado em *Button Brains*, de J. Storer Clouston. Elementos mais complexos de personalidade artificial, apresentando elementos dramáticos a personagens robóticos, eram mais facilmente encontrados em pulp magazines. O rol de contos é grande, mas os primeiros a ganharem destaque foram *The Pshychophonic Nurse* (1928), de David H. Keller, *Automaton* (1931), de Abner J. Gelula, e *Rex* (1934), de Harl Vincent. Todos eles lançavam questionamentos acerca da inteligência artificial e suas similaridades com a consciência humana (STABLEFORD, 1995, p. 1018).

Por sua vez, uma figura que merece destaque na ficção científica voltada à robótica é Isaac Asimov (1920-1992). O autor, nascido na Rússia, migrou aos Estados Unidos aos três anos de idade. Com o título de PhD em Química (1948), Asimov dividiu sua carreira acadêmica como autor voltado às fantasias robóticas, dando ênfases teóricas em seus romances como, por exemplo, as Três Leis da Robótica⁷⁹, introduzidas pela primeira vez em *Liar!* (1941) e reinserida em diversas outras obras, como em *Eu, robô* (1950). Asimov escreveu aproximadamente 50 obras de ficção científica, a maioria voltada à robótica. O autor obteve renome por escrever suas obras de maneira verossímil, tentando ao máximo enfatizar como seria o futuro onde humanos e máquinas coexistissem (CLUTE; EDWARDS, 1995, p.55-56). Enfim, as máquinas de Asimov receberam o nome de “robôs positrônicos”, devido à composição cerebral dos mesmos: antipartículas do elétron, “pósitrons”, compunham os neurônios de seus robôs (NICHOLLS, 1995, p.949). Portanto, em suas obras, não era incomum que os robôs despertassem consciência própria, revelando qualidades positivas e negativas até então exclusivas do ser humano.

Os robôs estão diretamente conectados à informática, mas não foi sem dificuldades que a ficção científica se apropriou da adaptação: a revolução dos computadores ocorreu de maneira muito rápida. Dentre obras que incitam às distopias em que os computadores têm domínio sobre a humanidade, podem-se citar *Tomorrow Sometimes Comes* (1951), de Francis Rayer; *Vulcan's Hammer* (1960), de Philip Dick, e *The Perfect Day* (1970), de Ira Levin (STABLEFORD, 1995, p.253). A partir da década de 1980, essa temática

⁷⁹ São elas: “1: Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal; 2: Um robô deve obedecer as ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei; 3: Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e Segunda Leis” (ASIMOV, p.3, 1969).

veio a ser identificada como “ficção de realidade virtual”, resultante da linhagem literária conhecida como cyberpunk⁸⁰.

Cyberpunk, homônimo da obra escrita por Bruce Bethke em 1983, serviu de marco zero para os autores que se dedicavam às distopias voltadas ao controle de computadores sobre a humanidade – o que não significa que a ideia fosse nova, mas que apenas veio a ser identificada e nomeada. Antes disso, temáticas que já aludiam ao cyberpunk poderiam ser encontradas, por exemplo, em *Limbo* (1952), de Bernard Wolfe; *Tiger! Tiger!* (1956), de Alfred Bester; *The Soft Machine* (1961), de William Burroughs; e *Nova* (1968), de Samuel R. Delany (NICHOLLS, 1995, p.288).

Além disso, uma das características do cyberpunk foi a apropriação de contextos geopolíticos separados por blocos gigantescos ou um único bloco, reescrevendo as fronteiras mundiais como conhecemos – muito similar à forma como Orwell dividiu a Terra em três partes administrativas, em *1984* – e exatamente como Zero desejava que funcionasse a humanidade: sem separações geopolíticas, mas sendo supervisionada como um único e onipresente sistema. Um dos maiores exemplos dessa concepção foi com *Neuromancer* (1984), de William Gibson, primeira obra a utilizar como temática a *matrix* – conceito voltado à ideia de que vivemos em um mundo virtual, projetado por máquinas (NICHOLLS, 1995, p.288) (uma ideia que viria a ser reaproveitada pela trilogia *The Matrix* (1999-2003), longametragem que enfatizarei mais adiante).

Mas, se existe um autor em potencial que foi responsável pela apropriação e divulgação das ideias cyberpunk, este provavelmente foi Bruce Sterling. Sterling, em 1986, lançou *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, uma coletânea de contos escrita por ele e outros enfáticos autores da ficção científica, cujos “argumentos [...] foram não apenas vigorosos, mas também inteligentes em relação às mudanças da estrutura de nosso mundo (particularmente no que se refere à tecnologia de informação e engenharia biológica)” (NICHOLLS, 1995, p.289). Doravante, devido à influência de Sterling, obras literárias e fílmicas que tematizavam uma Terra controlada por máquinas se tornaram populares. De maneira semelhante ao que às “temáticas alienígenas”, as distopias cibernéticas acabaram sendo refletidas nos videogames.

As produtoras de *games*, porém, tiveram de esperar para que a capacidade de seus jogos se expandisse, podendo então contextualizar histórias mais complexas e convincentes. O resultado dessa espera foram títulos como *Syndicate* (1993, Bullfrog Productions),

⁸⁰ O nome é uma apropriação de *Cyber*, de cibernético, e *punk*, do movimento musical inglês comum na década de 1970 – adotada nesse termo como contrária ao sistema (NICHOLLS, 1995, p.288).

Bladerunner (1997, Westwood Studios), *Shadowrun* (1993, Beam), *Deus Ex* (2000, Ion Storm), *Snatcher* (1988, Konami) – este, também criado por Hideo Kojima –, dentre outros (RANDO, 2012). Tais títulos, porém, não apresentaram a escatologia cibernética de forma tão densa como foi feito com o segundo *Metal Gear Solid* e, principalmente, com *Metal Gear Solid 4*. Na década de 2000, a capacidade de memória virtual – ou seja, o tamanho de conteúdo que era possível apresentar em um só jogo – deixava de ser um problema para as produtoras de games.

3.1.2 Os primeiros *games* a abordar a robótica: influência do Oriente

É difícil afirmar com precisão qual foi o primeiro jogo virtual que retratou robôs ou quaisquer outros sistemas cibernéticos – afinal, aparentemente, as hordas de inimigos que surgiam até então, nos *games* de maneira geral, pareciam seres híbridos, sem se poder especificar se eram mecanismos cibernéticos ou verdadeiros sistemas orgânicos. Os próprios jogos da era de *games* de batalhas espaciais poderiam retratar inimigos cibernéticos, mas ainda não focavam na robótica.

Robotron 2084 (1982, Williams), porém, parecia dar maior ênfase à temática (o ano de escolha ao título pode ser uma referência à obra de Orwell, 1984). Tratando-se de um frenético jogo de ação em que hordas de robôs cercam o personagem controlado, é bem provável que se chegue ao *game over* em poucos segundos (DONLAN, 2013, p.52). “Salve a última família de humanos”, incita uma frase ao se iniciar o jogo⁸¹, aludindo ao fato de que os robôs dominaram o mundo e exterminaram a humanidade – tal como já sugerira Asimov em diversas de suas obras. Embora sem um enredo profundo, *Robotron 2084* parecia ter sido um dos primeiros jogos a retratar um futuro caótico dominado por robôs.

I, Robot (1983, Atari), como sugere o título, poderia ter sido baseado em *Eu, Robô*, de Asimov. Aparentemente, porém, o jogo nada tem a ver com a obra de 1950 – a Atari apenas se apropriou do nome sob o intento de divulgar o arcade. Ao invés de se deparar com uma Terra dominada por robôs, o jogo gira em torno de um único humanoide cibernético em cenários espaciais, tendo de caminhar por cima dos terrenos vermelhos para sobreviver, tornando-os azuis (BENJAMIN, 2013, p.59). Além disso, o jogo parece ter mais referências a 1984 que *Eu, Robô*: o robô protagonista chama-se Unhappy Interface Robot #1984 (Robô

⁸¹ Conforme o vídeo de *gameplay* <<https://www.youtube.com/watch?v=aOVA2Axxfdk>>, acesso 15 dez. 2015.

Interface Infeliz n.1984) e o *boss* de cada fase é uma criatura gigantesca com um grande olho ao centro, como referências ao *Big Brother*⁸².

Durante a década de 1980, alguns outros jogos abordaram a robótica sempre como um contexto em segundo plano, no sentido de não demonstrarem com profundidade a presença de robôs que por sua vez simplesmente funcionavam como seres hostis aos humanos; estavam sempre, de forma mecanizada, funcionando descompromissadamente a fim de neutralizar qualquer corpo orgânico. Novamente, isso se dava pela carência de recursos gráficos, de forma que abordar uma história verossímil era difícil em jogos com capacidade de memória tão pequenos. Nesse sentido, os robôs eram semelhantes aos alienígenas retratados nos *games*: não precisavam de grandes porquês para atacarem os humanos. Apenas os faziam por estarem condicionados a isso.

Mas, porquanto as produtoras do Ocidente estivessem enfatizando abordagens alienígenas e jogos esportivos, o Oriente surgiu com uma proposta um tanto diferente: inimigos cibernéticos realmente colossais, em grande parte “chefões”, dos quais começavam a surgir nos *games* como parte da influência da cultura de massa nipônica.

No Japão, os mangás e animes⁸³ tornaram-se populares a partir da década de 1960. Ainda em 1951, Osamu Tezuka dava origem ao mangá *Tetsuwan Atom*, ou *Astroboy*, que seria transformado em anime e estreado em 1963. A abordagem de *Astroboy* já sugeria um futuro próximo onde máquinas e humanos coexistiriam, sendo o precursor do gênero *Mecha*. (DE FARIA, 2008, p.6; MENDES, 2006, p.48; NORONHA, 2013, p.49).

De acordo com Alexandre Mendes,

Se *Astroboy* inaugurou, na década de 1960, as animações do gênero *mecha*, em 1979 estreou na TV japonesa *Kidou Senshi Gundam* (Mobile Suite Gundam), anime que mudaria o conceito dos *mechas* ao introduzir robôs “reais”, ou seja, robôs que possuem uma mecânica possível de ser reproduzida no mundo real (MENDES, 2006, p.48).

Portanto, os *mechas* foram responsáveis por uma nova percepção do imaginário japonês acerca da robótica, transmitidos por mangás, animes e, posteriormente, seriados: a tecnologia vinha a ser personificada por “*cyborgs*; ou personagens em parte *cyborgs*; armas de alta tecnologia; naves espaciais; máquinas em simbiose com humanos” (DE FARIA, 2008, p.17). De maneira semelhante, os jogos virtuais de origem japonesa se apropriariam de tais conceitos da cibernética.

⁸² Conforme o vídeo de *gameplay* < <https://www.youtube.com/watch?v=gmvWxG2zvs8>>, acesso 15 dez. 2015.

⁸³ Quadrinhos e animações japonesas, respectivamente.

A partir de então, produtoras de *games* japonesas como a Konami, Capcom, Taito, Enix, Namco, dentre outras, lançaram diversos títulos voltados ao imaginário da cibernética. A lista é grande, sendo que a maioria dos jogos, produzida por tais empresas, nem mesmo chegou a ser comercializada no Ocidente. Dentre o rol de jogos nipônicos que tematizavam a cibernética *mecha* podem-se citar *Brain Breaker* (1985, Enix), *Carmine* (1986, Arrow Soft), *Cruiser Chaser Blassty* (1986, Square), *Assault City* (1990, Sega), dentre outros.

Dentre tantos títulos, porém, um que não passou despercebido pelo Ocidente foi *Metal Gear*, apresentando um contexto cibernético mais sutil, não focando na robótica em si, mas servindo de marco zero a um novo gênero de *game*: o *stealth* (furtividade).

3.2 *Metal Gear Solid*

3.2.1 Introdução à série *Metal Gear Solid*

Metal Gear, série longuíssima que teve seu primeiro *game* lançado em 1987, da qual seu primeiro título com o sufixo *Solid* foi incorporado em 1998, teve sua obra mais recente lançada em 2015, somando dez títulos lineares.

É importante separar, aqui, o que inclui ou não esses títulos ditos lineares. Levando em consideração que *Metal Gear Solid: Snake's Revenge* (1990) foi uma sequência criada pela Nintendo sem o aval do verdadeiro criador da saga, Hideo Kojima⁸⁴; ou ainda, que *Metal Gear Acid!* (2004) e *Metal Gear Acid! 2* (2005) sejam jogos *puzzle* de cartas, sem interferir na história do jogo; ou, que *Metal Gear Rising: Revengeance* (2013) seja um jogo extremamente diferente da dinâmica da saga *Solid*, dado que é um *game* cujo protagonista não é *Snake*, mas o ninja cibernético *Raiden*, podemos listar os seguintes títulos como lineares e essenciais para os elos da história da saga: *Metal Gear* (1987), *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990), *Metal Gear Solid* (1998), *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001), *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004), *Metal Gear Solid: Portable Ops* (2006), *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008), *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010), *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (2014) e *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Todos esses títulos foram produzidos pela japonesa Konami, inclusive os não-lineares.

⁸⁴ Nascido em 1963 em Tóquio, Japão, Kojima formou-se em economia, mas arriscou a carreira na indústria dos *games* quando foi contratado pela Konami como editor de jogos destinados ao microcomputador MSX. Sua primeira função foi como diretor-assistente do jogo *Penguin Adventure* (1986) e adquiriu o aval da Konami para produzir seu próprio jogo: *Metal Gear*, de 1987 (METAL GEAR WIKIA; THE FAMOUS PEOPLE, 2015).

Portanto, para que o jogador esteja totalmente ciente da história da série, é necessário que o mesmo complete todos, atento aos ditos “filminhos”, diálogos e áudios coletados no decorrer de alguns desses títulos. A história da saga é provavelmente uma das mais complexas do mundo dos *games*, afinal, “Kojima não é homem de usar cinco palavras quando 50 são suficientes e não fez um *game* para ser jogado apenas uma vez” (HARRIS, 2013, p.367). O mesmo aplica tanta verossimilhança, na tentativa de conquistar o jogador sobre a plausibilidade dos eventos da série, que cada pormenor é devidamente explorado com um enredo intenso.

Os respectivos títulos de 1987 e 1990 não têm *cutscenes*, dado que na época a tecnologia fílmica ainda não era possível nos jogos virtuais. Alguns jogos continham animações, mas não ao molde das *cutscenes*: apresentavam telas estáticas ou com pequenos movimentos, seguidos de textos. Não era o caso dos *Metal Gear*, embora já apresentasse grande ênfase aos diálogos.

Estes dois primeiros títulos são mais curtos, embora complexos. A média de finalização dos mesmos é de sete a dez horas de jogos. Mas talvez o mais curto de todos seja *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, que serve de introdução à sequência direta, o *Metal Gear Solid V: Phantom Pain*; não deve durar mais de uma hora e meia, em compensação a seu sucessor: por ser mapa livre, ou seja, com um cenário de exploração à vontade do jogador, não é difícil que se passem das cem horas de jogo. Enfim, os demais títulos, por serem lineares em relação aos cenários, têm em média vinte e quatro horas de duração.

Em suma, todos seguem o gênero *stealth*. Este gênero, do qual *Metal Gear* foi precursor, diz respeito principalmente à persistência. Ou seja, não é um mero jogo de ação, em que se avança matando ondas de inimigos que estão cientes de sua existência. Pelo contrário: seu maior objetivo é nunca ser percebido pelo inimigo. Os protagonistas, sempre de codinome Snake, são espiões de infiltração. Há quem jogue como se fosse um mero jogo de ação, mas essa não é a forma de se jogar proposta por Hideo Kojima. Seu método coerente de jogo consiste em observar a rota de patrulha do inimigo, passar despercebido, nocautear, esperar, rastejar... E, de preferência, utilizar armas com silenciador.

Os ditos *Metal Gear*, ou “engrenagens de metal”, nada mais são que veículos, em sua maioria bípedes, lançadores de mísseis nucleares [Figura 20]. Ou seja, em cada jogo da série, existe uma ou mais *Metal Gears* que ameaçam o início de uma hecatombe.



Figura 19: *Metal Gear Ray* aparece em *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* e *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Imagem disponível em: <http://static.comicvine.com/uploads/original/6/60205/1192546-metal_gear_ray.jpg>, acesso 09 dez.2015.

Como já dito, Snake não diz respeito a um único protagonista: existem vários personagens de codinomes homônimos, incluindo antagonistas. A partir de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, Kojima decidiu voltar na história do jogo, assim como foi feito em *Star Wars*: amarrar pontas soltas, dando ênfase em porquês que simplesmente pareciam acontecer em seus títulos anteriores. Embora existam três “Snakes”, existem duas ramificações da série que se unem: uma, mais distante, cujo protagonista é Big Boss e inicia sua jornada em 1964, como espião da CIA. Enviado para matar sua própria mentora, The Boss, o mesmo percebe ter sido traído pelos Estados Unidos e cria seu próprio exército de mercenários, independente de qualquer nação. Por sua vez, e atento aqui a um *spoiler* para aqueles leitores que ainda não tiveram a oportunidade de jogar ou concluir *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (por se tratar de um jogo relativamente recente), após um ataque massivo de seus inimigos à base, Big Boss decide criar uma distração, convocando seu melhor soldado para servir de sócia: Venom Snake, do qual até mesmo o jogador é ludibriado a acreditar que é o próprio Big Boss no decorrer de *The Phantom Pain*.

Há, ainda, Solid Snake, clone de Big Boss, criado com o objetivo de se criar um soldado perfeito, como tinha sido seu progenitor. Por sua vez, a saga deste ocorre desde a década de 1990 até 2014, tendo sido o suposto autor da morte de Big Boss ainda no segundo título da série, *Metal Gear 2: Solid Snake* (embora Big Boss tenha sobrevivido). Além disso,

existem outros “Snakes” que serviram de antagonistas da saga de Solid: Liquid Snake e Solidus Snake.

Portanto (e novamente alertando para o *spoiler*): *Metal Gear Solid 1*, *2*, *4* e os dois primeiros *Metal Gear* protagonizam Solid Snake⁸⁵. *Metal Gear Solid 3*, *Portable Ops*, *Peace Walker* e a primeira parte do *V*, por sua vez, têm Big Boss como personagem principal. E, finalmente, a segunda parte do *V* tem como protagonista Venom Snake. São, atualmente, 28 anos de *Metal Gear* com os diversos “Snakes” de protagonistas [Figura 19].

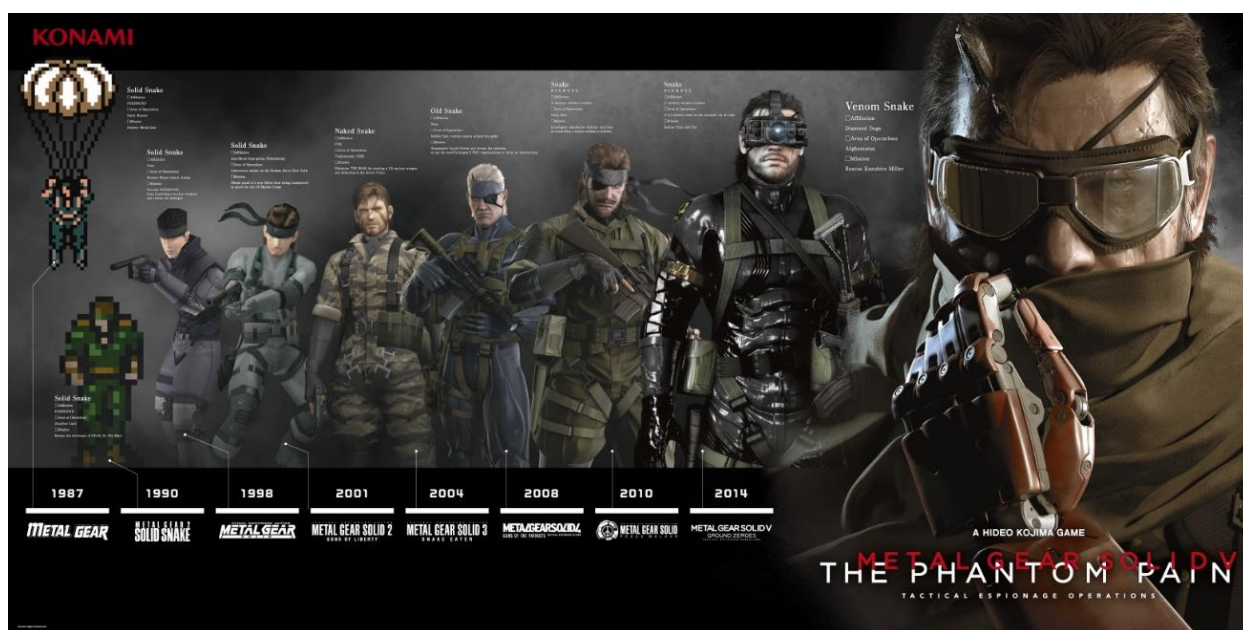


Figura 20: Quadro comparativo da evolução gráfica de Solid Snake e Big Boss. Imagem disponível em: http://vignette4.wikia.nocookie.net/metalgear/images/c/cd/His_pic01_zoom.jpg/revision/latest?cb=20141004121856, acesso 09 dez. 2015.

Big Boss, um sujeito dividido pela experiência dramática e o profissionalismo em combate, possui uma inquieta paixão pela guerra. De alguma forma, seus genes passariam isso a Solid Snake. Ambos, por sua vez, tiveram um objetivo maior que o dever e a honra: evitar, a todo custo, a guerra nuclear, independente da nação que estivesse à beira de romper com a dissuasão. Não significa que o próprio Big Boss não mantivesse uma arma nuclear em sua base: esse era seu método de dissuasão para defender sua plataforma.

A divisão cronológica, também, diz respeito a modos diferentes de se jogar, embora a princípio pareçam idênticos. A exemplo de *Metal Gear Solid 3*, cujo protagonista é

⁸⁵ *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* tem dois protagonistas: além de Solid Snake, joga-se também com o que viria a ser um de seus maiores aliados, Raiden.

Naked Snake (que viria a se tornar Big Boss), o enredo se passa em uma zona militarizada na União Soviética, no ano de 1964, sob posse do Exército Vermelho, a elite *Spetsnaz* e agentes da KGB. Tal título, por ser o primeiro a apresentar a ótica de Big Boss, trouxe diversas novidades. Já que maior parte da trama se passa na floresta de Tselinoyarsk (nome fictício que equivale à porção sul da antiga URSS, provavelmente no atual Cazaquistão ou em suas proximidades), vários itens de sobrevivência foram adicionados: a necessidade de procurar alimento, por exemplo. Snake deve caçar animais e coletar frutos e fungos para se alimentar, além de provisões militares que rouba das bases inimigas. Por sua vez, deve sempre consultar a Paramedic (codinome da doutora Clark, médica de suporte) via *codec* antes de ingerir qualquer alimento, já que o mesmo pode ser venenoso ou causar sono. Além disso, se o jogador não optar por consumi-lo em curto prazo, o alimento poderá apodrecer. Da mesma forma, o suporte médico se encontra disponível em casos de picadas de animais peçonhentos (cobras, aranhas e escorpiões, que também fazem parte do regime de sobrevivência), queimaduras, cortes, etc.. E, além de atentar a estes itens básicos de sobrevivência, o jogador precisa considerar a camuflagem ideal pra o ambiente, tanto em relação aos trajes, quanto às pinturas do rosto. Uma porcentagem de eficiência da camuflagem combinada aparece no canto da tela; trajar um uniforme que simula escuras cascas de árvores, em combinação à cor negra de tinta para o rosto, por exemplo, pode chegar a 95% de eficiência em zonas arbóreas, se o jogador se colocar contra um dos troncos.

Os títulos que protagonizam Solid Snake, por sua vez, têm mecânicas bastante diferentes. Solid, ao contrário de seu progenitor, é mais bem adequado ao ambiente urbano. A exemplo de *Metal Gear Solid 4*, que protagoniza um Solid já idoso – dado que suas células envelhecem precocemente, por se tratar de um clone – o jogador não precisa atentar à alimentação para cuidar da barra de estamina, sendo esta substituída por uma barra de estresse. Devido à idade avançada, Snake pode ter dores nas costas se ficar muito tempo agachado, ou ainda, pode ter tremedeiras por ansiedade ao se encontrar em meio ao fogo cruzado. O mesmo recupera seu equilíbrio mental aplicando compressas às costas ou fumando cigarros, por exemplo. Por sua vez, dado que o sistema de camuflagens do jogo anterior foi um sucesso, Kojima as adaptou também neste título, embora o uniforme do protagonista se adeque automaticamente ao ambiente quando o mesmo tem contato com uma superfície ou uma parede.

A saga de Big Boss apresenta o exército norte-americano, por sua vez, de maneira ainda mais hostil. Durante o terceiro *game*, Snake é traído pelo governo dos EUA; em seu título cronologicamente sucessor, *Portable Ops*, o agente Gene, da CIA, lidera uma rebelião

militar para tomar uma base nuclear soviética na Colômbia; em *Peace Walker*, Big Boss deve neutralizar forças da CIA e KGB para por fim à ameaça nuclear proveniente do governo norte-americano, disputada pelas facções do mundo bipolar; e, finalmente, durante os dois títulos de *Metal Gear Solid V*, o então agente da CIA Skull Face, que tomou o poderoso grupo Cipher para si – organização proveniente da FOX, também liderada pelo Major Zero, a partir dos fundos de guerra arrecadados durante *Metal Gear Solid 3* – planeja eliminar todas as etnias que não falem a língua inglesa a partir de parasitas das cordas vocais. Em segredo, por sua vez, o mesmo planejava a extinção até mesmo dos falantes do inglês, objetivando o extermínio da raça humana.

No jogo de 1998, *Metal Gear Solid*, de forma semelhante ao que seria apresentado no terceiro *game*, Solid Snake seria traído pelo próprio governo dos Estados Unidos. Enviado à base de Shadow Moses, no Alasca, deveria neutralizar a *metal gear* sob posse da FOXHOUND, antiga FOX – agora dada como uma organização terrorista. Após completar a missão, deveria ser uma vítima de bombardeio dos próprios aviões norte-americanos. Por sua vez, Snake sobrevive ao ato de traição e funda, com o *geek* Otacon, a “Philanthropy” – uma organização não-governamental que tem como objetivo neutralizar possíveis ameaças provenientes de *metal gears* por todo o mundo, independente de suas origens. A primeira missão da “Philanthropy” seria retratada no segundo *game*, que apresentava uma *metal gear* sob posse do exército norte-americano.

Embora se assemelhe às representações das Forças Armadas de *Half-Life*, no que diz respeito à depreciação, é importante lembrar que *Metal Gear* é uma saga criada por um japonês e produzida por uma desenvolvedora japonesa. Não é difícil admitir que a nação nipônica se referencie aos Estados Unidos com certo amargor, devido aos ataques nucleares em Hiroshima e Nagasaki em agosto de 1945, o que levou à morte de aproximadamente 250 mil civis – além de outras quase 260 mil vítimas oriundas dos bombardeios norte-americanos em todo o país (CARDONA, 2009, p.7-32).

Mas, da mesma forma que a nação norte-americana é depreciada, é também a União Soviética. Em quase todos os títulos ela é colocada de maneira semelhante ao exército norte-americano no que diz respeito à ameaça contra a humanidade, devido às intimidações nucleares. Em *Metal Gear Solid 3*, por exemplo, o exército soviético é colocado como parte do grupo dissidente liderado pelo coronel Volgin, que tem em posse uma poderosa *metal gear*. No título *Peace Walker*, por sua vez, a função da URSS é roubar a *metal gear* norte-

americana encontrada na Costa Rica. Em *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, a URSS é responsável pelo caótico cenário de batalha estabelecido no Afeganistão⁸⁶.

O fato de a Rússia ter sido representada também como grande inimiga durante a saga *Metal Gear*, da mesma forma que os EUA, não ocorreu de maneira gratuita e aleatória: Japão e Rússia possuem uma intensa história de conflitos, proveniente de interesses geográficos.

A tensão entre os dois países começou ainda no início do século XX, quando em 1905, entraram em conflito pela influência na região da Manchúria. Embora os nipônicos tenham saído vitoriosos, foram caracterizados pelos países de etnia caucasiana como “o perigo amarelo”. Mesmo assim, o Japão manteve-se aliado do Reino Unido, o qual mais se preocupava com a expansão russa do que com o imperialismo nipônico. Com o advento da Primeira Guerra Mundial, os japoneses ocuparam, sem muita resistência, as possessões alemãs no Pacífico, mas ainda almejavam o território que a Alemanha possuía como concessão na China. Com a ascensão do bolchevismo na Rússia, o Japão apoiou o governo dos czares, mas com a derrota dos mencheviques, vieram a se retirar das proximidades do lago siberiano de Baikal em 1922. Porém, em 1931, a China se encontrava fragilizada pelas tensões diplomáticas: o novo líder do Kuomintang (Partido Nacionalista Chinês), Chiang Kai-Chek, havia rompido sua aliança com os socialistas soviéticos. Rapidamente, o Japão enviou suas tropas novamente para a Manchúria, criando um Estado-satélite em território chinês – o que levou a Liga das Nações, em 1933, a condenar a brutalidade dos japoneses sobre os civis chineses. Em 1936, o imperador nipônico Hiroíto assinou sua aliança com o Pacto Antikomintern alemão a fim de combater os soviéticos. Em 1938, japoneses e soviéticos travaram batalha nas fronteiras entre a Província Marítima russa, Coreia e Manchúria. Dessa vez, porém, as tropas do Exército Real japonês foram derrotadas. Aliando-se ao Eixo, o imperador Hiroíto decidiu que era momento de cessar as tensões com os comunistas e voltar seus ataques contra os Estados Unidos. Tal país havia assinado um embargo de petróleo aos japoneses em decorrência ao ataque à China, o que incentivou o imperador a tomar tal decisão. Tal como a Alemanha e a URSS haviam assinado um pacto de não-agressão, o mesmo foi feito entre a nação comunista e o Japão, embora neste caso o pacto não tenha sido

⁸⁶ A Guerra do Afeganistão (1979-1989) iniciou-se devido à invasão dos soviéticos sobre o país, no intuito de estabelecer um regime comunista para combater uma crescente insurgência por parte dos árabes. Os *mujahideens*, combatentes da resistência, por sua vez, lutaram contra os soviéticos durante os dez anos de ocupação. Sem constituir um exército formal e sólido, os árabes da resistência contaram com o financiamento de diversas nações, dentre os Estados Unidos, Paquistão, Arábia Saudita, Irã, China e Egito. O exército soviético foi finalmente retirado do Afeganistão em 1989, dado o intenso gasto de recursos, perdas soviéticas, reprovação pública e o iminente colapso da União Soviética (ISW, 2006).

rompido no decorrer da Segunda Guerra Mundial (JURADO, 2009, p.87-91; LÓPEZ, 2009, p.35-52).

Enfim, *Metal Gear Solid 2*, lançado em 2001, seria apenas um prólogo para a distopia apresentada no quarto título, de 2008 – em que tanto militares norte-americanos quanto russos seriam retratados como inimigos. Porém, o jogo pareceu desapontar a grande maioria dos fãs: porquanto os vídeos de pré-lançamento focavam em Solid Snake, o jogo protagonizava, na verdade, um personagem nunca antes visto na saga: Raiden (HARRIS, 2013, p.466), que seria também o futuro personagem principal de *Metal Gear Rising*. No segundo *Metal Gear Solid*, Solid foi deixado em segundo plano, sendo um personagem jogável apenas no primeiro ato, que é relativamente bastante curto em relação ao segundo.

Decepcionante ou não, o jogo trazia mais recursos *stealth* que seu antecessor, como poder render os inimigos por trás ou colocá-los para dormir com pistolas de tranquilizantes. Seus últimos instantes, por sua vez, é que traziam uma grande novidade, de maneira bem inquietante. A princípio, parecia apenas apresentar mais uma ameaça proveniente de uma *metal gear*, mas revelou-se como algo muito mais complexo. O jogo serviria de prólogo a uma distopia que seria retratada no título *Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots*, proveniente do onipotente e onipresente sistema cibernético implantado pelo Major Zero.

3.2.2: A ameaça da inteligência artificial: GW, JD, AL, TJ e TR

Tal sistema cibernético surgiu de maneira relativamente tímida, ainda durante a década de 1970, a fim de simular as vontades de The Boss – a antiga mentora do então Big Boss – para resolver questões bélicas sem a interferência do homem (como seria mais bem explicado em *Metal Gear Solid: Peace Walker*). Ou seja, em caso de um ataque nuclear, este computador, chamado GW-Pupa 5000 e criado pelo governo norte-americano, responderia com imediata retaliação.

Pupa, por sua vez, seria apenas um modelo bastante primitivo que serviria de inspiração para uma máquina muito mais complexa, que receberia a alcunha de George Washington, ou apenas GW, junto de outras partições. Tal máquina seria colocada em funcionamento em meados da década de 2000. GW não apenas resolveria questões militares, mas também controlaria automaticamente os meios digitais do mundo, como a internet e a televisão. Pouco a pouco, transformaria a humanidade em um organismo brando e catatônico,

sem vontade própria de questionar e se revoltar. Dado que Big Boss, outrora fantoche de Major Zero, se sentiu traído pelo governo norte-americano e se refugiou na Costa Rica para formar seu próprio grupo militar, o seu antigo chefe agora perdia a personalidade do combatente que representava o heroísmo de sua equipe. Falhando em negociar com o retorno de Big Boss para a FOX, Zero procurou inserir a identidade intelectual do herói como personalidade da inteligência artificial de GW. Por sua vez, a identidade inserida em GW era bem diferente da de Big Boss: o sistema funcionava como moderador das mídias, dentre a internet e a televisão. Pouco a pouco, seria responsável pelo molde de uma humanidade catatônica e sem vontade própria, com preguiça de questionar e pensar por vontade própria (tais aspectos serão propriamente apresentados no item 3.2.3). Major Zero desvirtuou o desejo de Big Boss em moldar um mundo livre de barreiras geopolíticas, possivelmente a fim de se livrar de parte da culpa pela criação de um mundo antiutópico. Ou seja, a identidade intelectual de GW nada tinha a ver com Big Boss, mas com os próprios desejos do Major Zero.

Uma das tradições de *Metal Gear* desde seu primeiro jogo – além das icônicas caixas de papelão, as quais “os Snakes” usam para se esconder dos inimigos – é a presença de um *codec*, ou rádio de transmissão, pelo qual o jogador tem a liberdade de se comunicar com os aliados da operação abordada em cada *game*. Em *Metal Gear Solid 2*, Raiden comunica-se através do *codec* principalmente com duas figuras em questão: O Coronel Campbell e Rosemary, sua namorada (a mesma que tem a função de psicóloga de Snake durante o quarto *game*). Ambos deveriam dar suporte acerca da missão.

Acontece que, sem o protagonista e o jogador perceberem, os dois são substituídos por *memes*, ou seja, criações da GW. Na tentativa de sabotar o plano inicial de Raiden em inserir um vírus em GW, o computador assume um sistema de autodefesa ao invadir o *codec* da Foxhound (organização comandada por Campbell). Portanto, os falsos Campbell e Rosemary contatam Raiden para confundi-lo com falsas e confusas informações. Ironicamente, a falsa Rosemary procura até mesmo discutir sua relação com o protagonista para tirar o foco de sua missão, principalmente em momentos mais intensos da trama. Jogadores mais atentos podem perceber estranhas interferências transmitidas pelas imagens do *codec*, como um crânio no lugar do rosto de Campbell, ou olhos inteiramente brancos em Rosemary.

Porquanto Zero torna-se apenas um ícone em decorrência de seu inevitável estado vegetativo, os Patriots, antiga Cipher, são agora os responsáveis pelo GW. As partições junto de GW são alusões aos “patriotas”: TR, de Theodore Roosevelt; TJ, de Thomas Jefferson; e

AL, de Abraham Lincoln. O sistema completo responde à partição JD, ou John Doe – que, na língua inglesa, é um termo designado para se referenciar a homens que tiveram suas identidades perdidas. John Doe, como servidor principal de GW e as demais partições, viria a orbitar a Terra dentro de um satélite lançado em 2014, ano em que se passa a trama do quarto *Metal Gear Solid*. GW, como já dito, seria responsável pela informação: mídia, internet e meios de comunicação em geral, além do monitoramento de quase todas as armas do mundo (exceto as que não foram registradas pelo sistema), fossem elas das Forças Armadas ou não, inclusive as nucleares. TL, TJ e AL seriam responsáveis pela economia, política, questões sociais e leis, todas em escala global. (METAL GEAR WIKIA, 2016).

A escolha pelos nomes dos presidentes associados ao sistema de *Metal Gear Solid* não foi realizada de maneira aleatória, ou seja, fizeram sentido em relação aos objetivos das partições. Além disso, os quatro governantes vivenciaram tempos de guerra, o que dá ainda mais sentido para as funções do sistema presente no *game*.

A começar pela partição principal, GW. George Washington (1732-1799), além de ter sido o primeiro presidente dos Estados Unidos, em 1789, participou de diversas batalhas como tenente-coronel e comandante-em-chefe contra o Império Britânico. Em *Metal Gear Solid*, por sua vez, uma das características que mais condizem com o GW de é o fato de Washington ter sido a favor da superação das fronteiras e separações geográficas (WHITE HOUSE, 2016). Em seu discurso de despedida ao cargo de presidente, argumentou que:

In contemplating the causes which may disturb our Union, it occurs as matter of serious concern that any ground should have been furnished for characterizing parties by geographical discriminations, Northern and Southern, Atlantic and Western; whence designing men may endeavor to excite a belief that there is a real difference of local interests and views. [...] You cannot shield yourselves too much against the jealousies and heartburnings which spring from these misrepresentations; they tend to render alien to each other those who ought to be bound together by fraternal affection (YALE LAW SCHOOL, 2016)⁸⁷.

Ora, é de tal forma que o sistema inserido em GW procura unificar o mundo, transformando-o em uma espécie de pangeia, eliminando todas as diferenças e padronizando a humanidade. Este plano de padronização, conhecido no jogo como “Plano S3” – *Selection for*

⁸⁷ Tal discurso pode ser traduzido da seguinte forma: “Diante das causas que podem perturbar a União, as quais ocorrem como grave questão de preocupação de que qualquer terreno deveria ser estabelecido a fim de caracterizar porções por discriminações geográficas: Norte e Sul, Atlântico e Ocidental; a partir do qual se projetam homens que podem se esforçar a criar uma crença de que existe uma diferença real de interesse local e pontos de vista. [...] Vocês não podem se proteger demais do ciúme e eloquência que brotam dessas deturpações; eles [contra a União] tendem a tornar alheios a si aqueles que deveriam ser unidos por amor fraterno”.

Societal Sanity, ou Seleção para Sanidade Social – seria pouco a pouco moldado pelos aproximadamente 980 trilhões de operações por segundo do megacomputador.

Da mesma forma, as demais partições do sistema possuem características em comum com os respectivos presidentes da história dos Estados Unidos. Embora TR, TJ e AL não tenham tido suas funções descritas com precisão, tal como ocorreu com GW, pode-se ter uma breve noção de cada uma. TR, por exemplo, pode estar grandemente associada à economia, dado que Theodore Roosevelt (1858-1919), enquanto presidente, foi abertamente contra os trustes e cartéis. Além disso, de acordo com o site da Casa Branca (WHITE HOUSE, 2016), Roosevelt acreditava que os Estados Unidos deveriam ser um grande árbitro das forças econômicas, sempre a favor da igualdade de trabalho. AL, por sua vez, parece dizer respeito ao fator social da inteligência artificial, dado que, durante a Guerra da Secessão (1861-1865), Abraham Lincoln (1809-1865) foi o presidente da União contra os Estados Confederados da América. Estes, ruralizados e a favor do trabalho escravo, vieram a ser derrotados por Lincoln, o que resultou na dissolução da escravidão nos Estados Unidos (CLARK, 1998, p.28). E, finalmente, TJ, que corresponde a Thomas Jefferson (1743-1826); o presidente, principal autor da Declaração de Independência Americana, pode aludir à responsabilidade política e também social por parte da máquina, dado que, além da vitória sobre o Império Britânico, era um reconhecido simpatizante da Revolução Francesa (1789-1799), do poder tripartite e da liberdade religiosa (WHITE HOUSE, 2016). Curiosamente, George Washington, Theodore Roosevelt, Abraham Lincoln e Thomas Jefferson são os quatro presidentes homenageados na escultura do Monte Rushmore, na Dakota do Sul, Estados Unidos (NATIONAL PARK SERVICE, 2016).

Finalmente, JD, de *John Doe*, como já dito, é o servidor que atende ao funcionamento de todo o sistema que se divide em quatro. A escolha para seu nome é bastante sugestiva, já que alude ao fato de que soldados desconhecidos são a ferramenta essencial para o funcionamento do sistema. Ou seja, porquanto o sistema provoca a guerra, são os miseráveis que devem lutar pelas escolhas de seus governantes, sendo muitas vezes soldados que morrem ou desaparecem; a noção é muito parecida com a do “Zé Ninguém”, no Brasil: aquele qualquer que está entre inúmeros outros que aparentemente não faz diferença nenhuma na humanidade, tal qual uma pequena célula diante do organismo, devendo se apresentar diante das urgências requisitadas pelo sistema.

Enfim, embora tal sistema tenha sido introduzido durante o segundo *Metal Gear Solid* – e sabotado sem grandes danos, ao mesmo tempo em que se fortaleceu, compilando e

decodificando cada vez mais informações ao redor do mundo – a distopia proporcionada pelo mesmo seria apresentada apenas no quarto título de *Metal Gear Solid*, lançado em 2008.

3.2.3 Referências à escatologia cibernética em *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*

O título de *Metal Gear Solid* que melhor explica o desejo de Zero de se criar uma máquina onipresente, que tenha controle sobre a humanidade, é justamente o mais recente, *The Phantom Pain*. Através de áudios liberados para o jogador, podem-se ouvir diálogos de Zero com outros personagens, os quais esclarecem como ele planeja unificar o mundo a partir do controle de informações. Novamente, a utopia toma forma de antiutopia ou distopia: na tentativa de romper com as barreiras geopolíticas, Zero está, na verdade, induzindo o mundo ao totalitarismo.

GW assume o controle dos Estados Unidos, e posteriormente, do mundo, satisfazendo o desejo de um Zero agora extremamente doente. Existe, porém, uma ameaça maior por trás disso: Ocelot⁸⁸, outrora aliado de Big Boss (este agora supostamente falecido), deseja controlar todo o sistema do megacomputador, a fim de roubar para si o funcionamento de praticamente todas as armas de fogo do mundo – ou seja, que as armas de outros utilitários senão ele ou quem ele deseja que as manipule, simplesmente nunca mais funcionem: nanomáquinas inseridas em militares e civis restringem ou permitem o uso de armas de acordo com GW. Para isso, Ocelot planeja roubar o sistema de GW – assim, controlando as armas pelo mundo – e, a partir de então, lançar uma bomba nuclear que destrua JD (que se encontra em um satélite que orbita a Terra) por completo, tomando para si o controle geral do sistema.

Metal Gear Solid 4 é, mais que os títulos anteriores, totalmente cinematográfico. Isso pode ser um deleite para alguns jogadores ansiosos em descobrir o desenrolar da trama,

⁸⁸ Ocelot, antagonista presente desde *Metal Gear Solid* (1998), teve suas origens explicadas em *Metal Gear Solid* 3. Em um primeiro momento, como agente da KGB, confrontou Naked Snake (que se tornaria Big Boss) sem sucesso. Por sua vez, tendo grande admiração por seu rival, acabou o ajudando em sua missão pela Rússia, mais tarde tornando-se seu aliado, quando Snake se desassociou de qualquer nação e criou sua própria base militar. Com a suposta morte de Big Boss, porém, em 1995 – pelas mãos de Solid Snake –, Ocelot iniciou um levante militar na base de *Shadow Moses* (conforme ocorre no primeiro *Metal Gear Solid*) junto de Liquid Snake, o outro clone de Big Boss além de Solid. Mas, em confronto contra Solid, Ocelot perde parte de seu braço. Com isso, transplantam o braço do derrotado Liquid em Ocelot, porém, a psique de Liquid pareceu querer tomar conta do corpo de Ocelot após a cirurgia, transformando-o em Liquid Ocelot: o corpo ora assumiria o papel de Liquid, ora voltaria a ser controlado por Ocelot. O jogador assume que Liquid viria a controlar por completo o corpo de Ocelot, mas a revelação ao final de *Metal Gear Solid 4* é que, na verdade, Ocelot trocou o braço transplantado por uma prótese mecânica, a fim de impedir as interferências da psique de Liquid. Ou seja, Ocelot fingiu ser Liquid em seu plano de roubar o sistema dos Patriots para si: Liquid era relativamente fraco, e dessa forma, os Patriots não levariam a sua ameaça a sério. Ocelot, porém, era uma verdadeira ameaça: e, por isso, preferiu fingir que Liquid havia assumido total controle sobre seu corpo, a fim de não chamar tanta atenção.

mas não é raro que os mesmos se entediam em alguns momentos, já que as cenas finais ultrapassam setenta minutos de extensão. Seu início também ocorre de maneira lenta, mas curiosa: Solid Snake é enviado ao Oriente Médio para investigar Ocelot, despachado em meio a um intenso fogo cruzado entre soldados controlados pelo mesmo e rebeldes locais.

Antes das *cutscenes* começarem, porém, a tela do jogador parece sofrer uma interferência. São canais de televisão, cada um transmitindo um programa de forma simultânea, dos quais o jogador pode escolher assistir como se estivesse em posse de um controle remoto⁸⁹. A ideia é simples, embora grande parte dos jogadores, em primeiro momento, não entendesse o propósito: como GW está agindo sobre a mídia? O que é transmitido na televisão, a partir do controle de informação cibernético? Eis a resposta: programas perturbadores como a glorificação das armas e da guerra, diálogos inquisitórios (do apresentador ao participante), propagandas induzidas a causar a submissão dos telespectadores e até mesmo um programa de culinária escatológico, com carcaças e animais peçonhentos sobre a mesa.

Tais cenas bizarras lembram uma passagem em específico da obra de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*. Em diálogo com o protagonista Guy Montag, Clarisse, sua vizinha exótica⁹⁰, explica que as pessoas não falam de assuntos senão os incitados pela mídia:

[...] O que mais falam é de marcas de carros ou roupas ou piscinas e dizem: “Que legal!”. Mas todos dizem a mesma coisa e ninguém diz nada diferente de ninguém. E, nos bares, ligam as *jukebox* e são sempre as mesmas piadas, ou o telão musical está aceso e os desenhos coloridos ficam subindo e descendo, mas é só cor e tudo abstrato. Você já foi *alguma* vez a um museu? *Tudo* abstrato. É só o que há agora. Meu tio diz que antigamente era diferente. Muito tempo atrás, os quadros às vezes diziam alguma coisa ou até mostravam *pessoas* (BRADBURY, p.42, 2014 [1953]).

Muito embora as propagandas do *game* não cheguem a ser abstratas, as cores exageradas e hipnotizantes estão presentes, e de certa forma, a transmissão da ideia é a mesma: em *Metal Gear Solid 4*, assim como sugere Clarisse, a mídia induz as pessoas a falarem sempre sobre as mesmas coisas, sutilmente as impedindo de pensar por vontade própria. Por mais que o *game* não explicita o que acontece com os livros pelo mundo no sistema instaurado, é bem provável que os mesmos tenham sido proibidos ou restringidos com uma rigorosa censura: assim o é na distopia de Bradbury, sob o pretexto de que a tristeza deve

⁸⁹ Tais cenas podem ser visualizadas através do link <<https://www.youtube.com/watch?v=BdmsPG-BfRw>>, acesso 1º out. 2016.

⁹⁰ “Exótica”, nesse caso, conforme o autor quer transmitir que seja. Na verdade, a única diferença de Clarisse perante a sociedade é que ela não se sujeita aos padrões estabelecidos pelo sistema.

ser extinta. Já que os livros podem induzir a pessoa a pensar, e logo, questionar a felicidade, é melhor os incinerar, da mesma forma que os ritos fúnebres de morte foram substituídos pela simples prática de se queimar os corpos em fornalhas (BRADBURY, p.78, 2014).

Em *Metal Gear Solid 4*, a provocação de Kojima com os programas de televisão, assim como a sociedade criticada por Clarisse, aludem à ideia de “sociedade orgânica”. Em *Regresso ao Admirável Mundo Novo* (1978), obra técnica de Aldous Huxley, o autor sugere como tal sociedade funciona a partir do capítulo “Superorganização”. Parafraseando o filósofo e psiquiatra Erich Fromm, Huxley expõe que:

A nossa sociedade ocidental contemporânea, apesar do seu progresso material, intelectual e político, dirige-se cada vez menos para a saúde mental, e tende a sabotar a segurança interior, a felicidade, a razão e a capacidade de amor no ser humano; tende a transformá-lo num autômato que paga o seu fracasso com as doenças mentais cada vez mais freqüentes [sic] e desespero oculto sob um delírio pelo trabalho e pelo chamado prazer (FROMM, *apud* HUXLEY, p.22, 1978).

Tal afirmação, se relacionada aos programas televisivos transmitidos por GW e suas partições, sugere que a mídia é apenas um veículo que submete os telespectadores à não-ação, dado que a emoção dos indivíduos que as aprecia é despercebidamente omitida; as pessoas que em grande escala são “normais” só podem assim ser se inseridas em “uma sociedade imensamente anormal”. A “sociedade anormal”, ainda partindo da pressuposição de Huxley, é aquela cujo dogma político e/ou religioso rompe com a exclusividade do indivíduo, ou seja, a que transforma a identidade pessoal de cada sujeito em uniformidade. A vida em meio à rotina urbana rompe com a identidade individual a fim de sugerir ou apresentar personalidades de funções econômicas, por exemplo. E, a partir dessa tentativa de se criar uma organização social, “os homens instituirão tão somente um despotismo autoritário”, ou seja, a uniformidade e o companheirismo incitado pelo Estado só há de criar uma ditadura que lembre muito os governos de Hitler e Stalin (HUXLEY, p.22-29, 1978).

Por sua vez, ditaduras aos moldes de Hitler e Stalin são cada vez menos suscetíveis de êxito conforme o século XXI avança. No lugar da violência, pouco a pouco, tem-se lugar engenheiros sociais, que sentem prazer em uniformizar os indivíduos dando-lhes saúde e satisfação psicológica. Tal superorganização é a base da sociedade orgânica, tão catatônica e inexpressiva quanto a humanidade em *Metal Gear Solid 4* pode se apresentar. O jogo, que na época de seu lançamento (2008) apresentava um futuro muito próximo (a trama se passa durante o ano de 2014), transmitia a sensação de que aquele tipo de programação era

muito semelhante ao que se tem no mundo real. Pois, para Huxley, “o século XXI, calculo, será a era dos Administradores do Mundo [...] e do Admirável Mundo Novo” (HUXLEY, p.29, 1978).

Enfim, após a demonstração bizarra de canais televisivos, as cenas focadas em Solid Snake finalmente se iniciam. O jogador se depara com um Snake velho, de cabelos e bigode brancos. Devido ao envelhecimento precoce – lembrando que Solid é um clone de Big Boss –, Snake aparenta ter quase oitenta anos, mas mantém-se enérgico e apto para o combate (não sem a ajuda de nanomáquinas e o suporte direto de Otacon e Rosemary via *codec*). Por isso, o protagonista agora é também conhecido como Old Snake (Snake Velho).

Uma das primeiras frases notórias de *Metal Gear Solid 4* são proferidas pelo próprio Snake: “War has changed” (a guerra mudou). Doravante, ele explica os motivos, enquanto a cena foca nele sendo levado para o *front*, em um caminhão cheio de rebeldes, ele mesmo vestido como tal.

– Não se trata mais de nações, ideologias ou etnias. São séries intermináveis de batalhas lutadas por mercenários e máquinas. Guerra, e seu consumo de vidas, tornou-se uma máquina bem lubrificada. A guerra mudou. Soldados com ID’s rotuladas carregam armas com ID’s rotuladas. Usam mecanismos de ID. Nanomáquinas dentro de seus corpos melhoram e regulam suas habilidades. Controle genético. Controle da informação. Controle da emoção. Controle do campo de batalha. Tudo é monitorado, e mantém-se sob controle. A guerra mudou. A era da dissuasão veio a ser a era do controle. Tudo sob o pretexto em se evitar uma catástrofe por armas de destruição em massa. E aquele quem controla o campo de batalha, controla a história. A guerra mudou. Quando o campo de batalha está sob total controle... a guerra se transforma em rotina.⁹¹

Tal fala resume o objetivo de Zero, os Patriots e GW. Ironicamente, também desperta certo desconforto no jogador, no sentido de fazê-lo questionar se, de fato, esta não é uma fala que diz respeito também ao mundo real. O uso da palavra “controle” não é exagero, pelo menos em *Metal Gear Solid 4*.

Ainda, a noção proferida por Snake de que “a guerra mudou” alude a uma concepção que se assemelha a uma passagem em específico de 1984:

⁹¹ A fala original em inglês pode ser lida em: <<http://www.gamefaqs.com/ps3/926596-metal-gear-solid-4-guns-of-the-patriots/trivia>>, acesso 08 jan. 2016.

[...] Já não existe, no sentido material, nada pelo qual combater. Com o estabelecimento de economias autossustentáveis, nas quais a produção e o consumo calibram-se reciprocamente, a disputa de mercados, um dos principais motivadores das guerras passadas, chegou ao fim; a competição por matérias-primas deixou de ser questão de vida ou morte. [...] Na prática, nenhuma potência chega a controlar a totalidade da área disputada (ORWELL, p.222-223, 2015).

É mais ou menos dessa forma que os combates em *Metal Gear Solid 4* parecem acontecer: ora os rebeldes conseguem eliminar os inimigos, ora os inimigos retomam posse do território de forma mais violenta. Os mesmos, afinal, têm posse de modernas máquinas de guerra.

Para combater a infantaria, por exemplo, têm posse de *Gekko*'s: grandes máquinas bípedes não-tripuladas com inteligência própria [Figura 21]. Além de armadas majoritariamente com metralhadoras, utilizam as próprias pernas para pisotear os inimigos e saltar distâncias absurdas, passando sobre quadras inteiras em questão de segundos. E, como se não bastasse a resistente blindagem e um sistema avançado de reconhecimento, os *Gekko*'s emitem espécies de sons agonizantes, a fim de causar um devastante efeito psicológico. São como versões menores e menos desengonçadas dos *striders* de *Half-Life 2*.



Figura 21: Um *Gekko*. Em *Metal Gear Solid 4*, tais armas com inteligência artificial têm importantes participações nos campos de batalha. Imagem disponível em: <<http://www.eldojogamer.com/wp-content/uploads/2008/04/metal-gear-solid-4-gekko.jpg>>, acesso 08 jan. 2016

A presença constante de máquinas bélicas, nanomáquinas e o próprio sistema cibernético de controle aludem ao “mito da máquina”, pois:

O mito da máquina constitui-se como uma crença num poder quase ilimitado da máquina em superar o homem e em superar-se. Sendo fruto do pensamento científico, programada para realizar uma função de forma exata e bem, a máquina absorve um sentido de perfeição e desprovida de erros, com grande eficiência e em menor tempo que o necessário para um homem. [...] Ao mesmo tempo em que a máquina suplanta o homem, ela evita seus erros, diminuindo suas falhas, quando não atingindo a própria perfeição (SKORUPA, p.135, 2002).

Ora, aparentemente, o “mito da máquina” é a base de grande parte das obras de ficção científica. Além disso, ela assemelha-se muito ao “mito do cientista”, no que tange às perspectivas de que a máquina por si só é funcional sem que haja uma necessidade imediata em se explicar todo o seu processo de mecanismo. Por si só, basta que a máquina funcione: afinal, dado que convivemos, direta ou indiretamente, com máquinas de diversas formas e tamanhos, não seria necessário que Hideo Kojima, por exemplo, explicasse todo o funcionamento cibernético por detrás de suas criações. Assim como o cientista, presume-se que a máquina, seguramente, saiba o que está fazendo.

Em alguns aspectos, o “mito da máquina” aplicado em *Metal Gear Solid* tem muitas semelhanças ao longametrage *The Matrix*⁹² (1999). Ambos até mesmo superam os conceitos da ficção científica para abordar um contexto escatológico judaico-cristão.

Em *The Matrix*, as máquinas se alimentam do organismo dos humanos induzidos ao coma, cujas vidas são simuladas em uma Terra totalmente caótica e dominada pela cibernética. O protagonista, Neo, desperta fora da Matrix, ou seja, desprende-se da simulação para assumir um papel totalmente messiânico. Para os mais desatentos, a ressurreição de Neo parece absurda, sem perceberem que, na verdade, o protagonista assemelha-se a Cristo:

O próprio Jesus é o início do cumprimento da promessa (*Lucas*, 4, 21) e a sua morte marca o início do reino de Deus ("o reino de Deus está próximo" (*Marcos*, 1, 15)). Mas devemos distinguir entre o presente e o futuro escatológicos: a vinda de Jesus é o início, a antecipação do reino futuro; as calamidades que se aproximam não são o fim do mundo (*ibid.*, 13, 7), são o "começo das dores" (*ibid.*, 8); só quando o Evangelho tiver sido pregado em toda a terra, "virá o fim" (*Mateus*, 24, 14). Através de Jesus, a humanidade reconcilia-se com Deus, mas ainda não está salva. Jesus é o Filho do Homem enviado por Deus, o próprio Deus. A sua missão vai, no entanto, cumprir-se na provação e na dor, não na glória (LE GOFF, 1990, p.343).

⁹² Primeiro filme de uma trilogia (1999-2003) escrita e dirigida por Andy Wachowski e Lana Wachowski (IMDB, 2015).

Portanto, baseando-se na escatologia judaico-cristã, Neo assume o papel de Messias e se sacrifica para instaurar um novo período "em que correm o leite e o mel (Gênese, 15, 1-20; Êxodo, 3, 8)" (LE GOFF, 1990, p.341), ou seja, onde existe o Paraíso. E, de certa forma, Old Snake parece passar pelo mesmo processo que Neo.

A etapa final do *game* se baseia em sua jornada para alcançar GW – que se mantém em um colossal submarino sob a posse de Ocelot – e, com isso, ativar nele o vírus que finalmente o destruirá. Snake não tem uma consequência fatal como Neo, mas até induzir “um novo período”, passa por diversos sacrifícios. Um deles é o corredor final que o leva até GW. O sistema de defesa desse longo corredor é uma espécie de microondas, que literalmente assa qualquer organismo que tente ultrapassá-lo. Embora o traje de batalha de Snake seja feito de um resistente e moderno material térmico, não demora para que o mesmo comece a romper em seu corpo. As ondas de calor lentamente começam a queimá-lo, enquanto o mesmo começa, inevitavelmente, a se arrastar pelos corredores. Mas ele não desiste, o que prova que sua força de vontade – e as qualidades de seus genes – são aparentemente inabaláveis. Snake chega ao coração do megacomputador [Figura 22] e finalmente o destrói com o vírus.

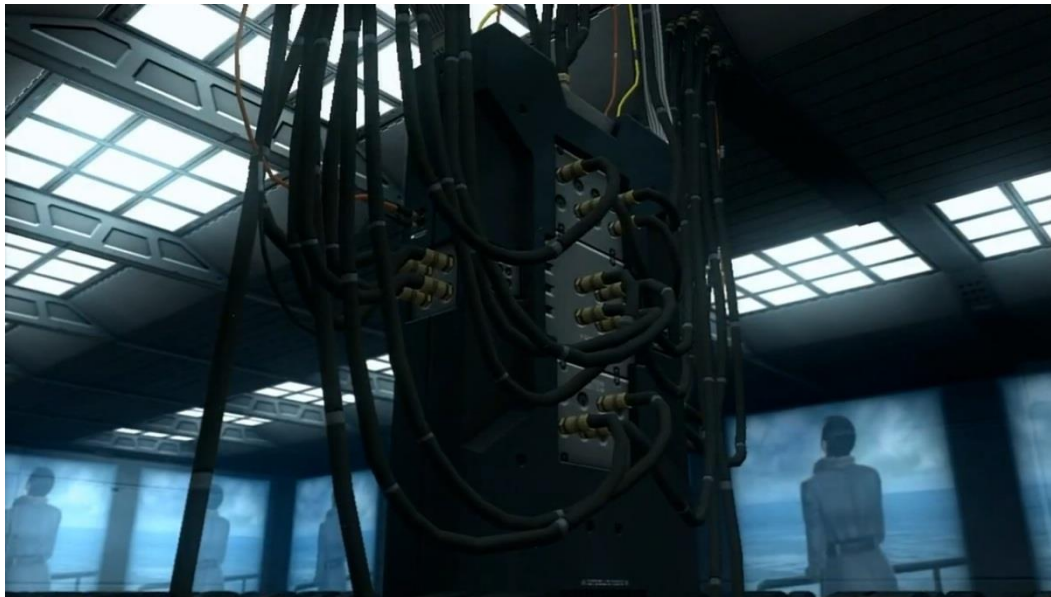


Figura 22: O megacomputador GW é desativado ao final de *Metal Gear Solid 4*. Imagem disponível em: http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20111028192904/metalgear/images/9/94/MGS4_-_GW_9.png, acesso 09 jan. 2016.

E não é apenas GW que é desativado. O vírus consegue desativar o sistema completo, incluindo TJ, TR, AL e JD.

As cenas finais são as que levam à soma de mais de setenta minutos de duração. A última parte “jogável” do *game* é um confronto mão-a-mão entre Solid e Ocelot. O jogador pode pensar que Ocelot morre por exaustão após ser derrotado por Snake, mas, mais tarde, descobre-se que foi vítima do vírus *Foxdie*, induzido pelos Patriots. O mesmo destino foi levado ao Big Boss, em um encontro final com o produto de seus genes, Solid Snake, mas, não sem antes de desligar os aparelhos de Zero. A destruição do sistema cibernético permitiu que se descobrisse o paradeiro do grande antagonista por detrás de toda a série.

A série *Metal Gear Solid* como um todo, como já dito, deve ser jogada integralmente mais de uma vez para que se possa entender sua trama com precisão. A alternância de *games* que protagonizam ora Big Boss, ora Solid Snake, tende a atar pontas soltas entre si, como se se completassem por reciprocidade. *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* e *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* não têm o exagero de cenas cinematográficas de alguns de seus antecessores, pois as porções explicativas do contexto agora são encontradas nas ditas fitas, que podem ser ouvidas a qualquer instante. Mas até mesmo o último jogo a ser lançado tem suas pontas soltas⁹³.

Enfim, toda escatologia cibernética referenciada nos *games* de Kojima foi cuidadosamente planejada e bem-elaborada, em uma contextualização fortemente convincente e verossímil. Embora não exista um verdadeiro vilão – afinal, o jogador pode conhecer os “dois lados da moeda” – esta é uma série que será eternizada pelos historiadores dos videogames.

5. Considerações finais

Utilizar o videogame como objeto de pesquisa não pode ser considerada uma dificuldade no que diz respeito às pesquisas vinculadas ao mesmo. Pode parecer difícil, em um primeiro momento, encontrar fontes teórico-metodológicas que contenham teor

⁹³ Os fãs e apreciadores da série não sabem o que será de *Metal Gear Solid*, dado que Hideo Kojima já não é parte da equipe da Konami. Ambos tiveram atritos em relação aos direitos autorais da série

historiográfico para se escrever uma “história dos videogames”; porém, dado que tais fontes são escassas ou praticamente inexistentes, é necessário se apropriar de pesquisas que analisem as representações e a imagem. Tendo como base estes dois tipos de estudo, ainda que sejam objetos de amplas discussões, pode-se obter um resultado muito útil para a pesquisa voltada aos *games*.

É possível pesquisar o objeto “videogame” a partir de três perspectivas: a primeira consiste na obtenção de informações sobre o *design*, regras e mecanismos de um jogo, sem necessariamente precisar jogá-lo, caso o objetivo do pesquisador seja abordar suas características técnicas. A segunda, que intenta apresentar análises sobre o contexto de um *game*, pode ser obtida a partir de conclusões de outrem e pela observação de outros jogadores em prática do jogo; a terceira, que também procura apresentar análises, porém, é mais eficiente que a segunda, pois implica na prática do jogo realizada pelo próprio jogador (AARSETH, 2003, p.3). A presente pesquisa foi realizada, em sua grande maioria, através do terceiro método. O segundo método era optado quando o jogo em questão não tinha relevância de influência na elaboração do texto, ou simplesmente pelo motivo de que muitos jogos não são de fácil acesso nem por meio de emuladores⁹⁴ (contando ainda que emuladores de jogos estão propícios a diversos problemas técnicos).

Como já trabalhei com videogames durante a monografia do curso de bacharelado em História, algumas das dificuldades que eu poderia vir a encontrar na elaboração do presente texto já estavam superadas. O trabalho anterior havia sido exclusivamente direcionado às noções iconológicas e iconográficas⁹⁵, aplicadas em *games* que tinham como temática a Segunda Guerra Mundial. Isso significa que, ao mesmo tempo, encontrei novos desafios na elaboração dessa dissertação. O maior deles (o qual foi resolvido com imenso prazer) provavelmente foi o aprofundamento de minhas referências sobre ficção científica em um prazo de tempo mais ou menos curto. Dessa vez, precisei ignorar minha preferência por esta temática da história para estudar a nova abordagem; não poderia simplesmente abandonar a ideia de pesquisar sobre as representações encontradas em *Half-Life* e *Metal Gear Solid*, dado que estão entre meus *games* preferidos. Graças ao mui estimado Dr. Antonio Paulo Benatte, pude usufruir novamente desse objeto de pesquisa na presente dissertação.

⁹⁴ Emuladores são programas para computador que simulam videogames. Ou seja, um emulador de NES, por exemplo, fará com que o jogador possa usufruir de jogos de NES através de seu próprio computador. Alguns emuladores podem ser convertidos para funcionarem em certos videogames.

⁹⁵ Termos utilizados pela primeira vez durante a década de 1930 como sinônimos de análise sobre pinturas. Os “iconografistas” eram leitores responsáveis pelas obras de arte, tanto em pinturas quanto em fotografias. As análises de imagens, porém, foram reforçadas pela Escola de Warburg nas décadas de 1930 e 1940 em Hamburgo, Alemanha, por Aby Warburg, Fritz Saxl, Erwin Panofsky, Edgar Wind e Ernst Cassirer. (BURKE, 2004, p.44-45).

Portanto, talvez por destino, ou muita sorte, pude escrever sobre problemas voltados a esta temática. Pois, o que não existe de dificuldades em se escrever sobre *games* (até porque é muito prazeroso), existe no conservadorismo de certos “regentes” da produção intelectual. As pesquisas relacionadas aos *games* são geralmente voltadas à psicologia, pedagogia e informática – e, acrescento aqui, muitas vezes com teor bastante tendencioso, da mesma forma que algumas fontes midiáticas emitem a depreciação dos jogos eletrônicos, culpando os videogames por aberrações comportamentais. O mesmo parece ocorrer em instituições de ensino superior, mas como exceção à toda regra, tem-se uma pequena, mas forte presença de historiadores dos *games* no Brasil.

Superadas essas dificuldades, o pesquisador que se dedicar aos *games* há de encontrar um universo vastíssimo de possibilidades e de questionamentos. Apenas no que diz respeito às representações, podem-se encontrar inúmeras alternativas de pesquisa não apenas para a contribuição da história, mas também da geografia, psicologia, música, artes, pedagogia, dentre outros. Dado o número de títulos e contextos que pode ser encontrado no universo dos *games*, escrever sobre não há de ser um problema; é claro, se o pesquisador disposto a trabalhar com tal objeto tiver a sensibilidade de encontrar as qualidades e particularidades do *game* em questão, independente de seu gênero, ano de lançamento e plataforma.

Para a pesquisa apresentada, foi necessário que o autor jogasse novamente a série *Half-Life* e *Metal Gear Solid*, pausando o progresso constantemente para realizar anotações pertinentes, da mesma forma que teve de observar semelhanças com tais *games* enquanto lia as obras de Huxley, Bradbury e Orwell (com um bloquinho de notas sempre presente). Em suma, pode-se dizer que foi um trabalho prazeroso, embora às vezes cansativo – o que é inevitável em um trabalho de tais proporções –, aproximando tantos objetos dos quais tenho familiaridade.

Enfim, espero que esta dissertação sirva de referência para trabalhos futuros da temática, que como já afirmei, é menosprezada e conta com uma bibliografia escassa, ou inexistente. Fico contente de observar que muitos colegas, como os citados nos agradecimentos desse texto, tenham arriscado, da mesma forma, aceitar o desafio de escrever uma história que, por ora, não possui fontes. Mas certamente muitos historiadores se apropriarão desse mesmo desafio, para que finalmente se possa afirmar com convicção que a “história dos videogames” não se trata de uma ficção.

6. Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. *In: Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä, Finlândia: University of Jyväskylä, 2000, p.152-171.

_____. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *In: Digital Arts and Culture Conference*. Bergen, Noruega: University of Bergen, 2003. Disponível em: <<http://www.bendevane.com/VT2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>>, acesso 9 jul. 2016.

ABRIL Coleções (Org.). Aeronaves de caça e de reconhecimento: 1939-1945. *In: Coleção Armas de Guerra*. São Paulo: Abril, v.1, 2010.

_____. Submarinos: 1776-1940. *In: Coleção Armas de Guerra*. São Paulo: Abril, v. 17, 2010.

ALBORNOZ, Suzana. Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao Ócio Criativo, de Domenico De Masi. In: *Cadernos de Psicologia Social no Trabalho*. Santa Cruz do Sul: UNISC, V.12, N.1, p.75-92, 2009.

ALIEN SPECIES WIKI. *Facehuggers*. Disponível em: <<http://aliens.wikia.com/wiki/Facehugger>>, acesso 24 ago. 2015.

AMIS, Martin. *Einstein's Monsters*, 1987. Disponível em: <[file:///E:/Martin%20Amis_Einstein's%20Monsters_%20Shorts%20\(Sci-fi\)Epub%20\(retail\)+PDF/Einstein's%20Monsters_%20Shorts/Einstein's%20Monsters_%20Shorts%20-%20Martin%20Amis.pdf](file:///E:/Martin%20Amis_Einstein's%20Monsters_%20Shorts%20(Sci-fi)Epub%20(retail)+PDF/Einstein's%20Monsters_%20Shorts/Einstein's%20Monsters_%20Shorts%20-%20Martin%20Amis.pdf)>, acesso 26 abr. 2016.

ANKERSMIT, Frank. *Representação e Referência*, 2012. Disponível em: <<https://bibliotecaonlinedahisfj.files.wordpress.com/2015/02/ankersmit-f-representac3a7c3a3o-e-referc3aancia.pdf>>, acesso 03 jan. 2016.

ARISTÓTELES. In: BURGUIÈRE, André. Anais (Escola dos). In: *Dicionário das Ciências Históricas*. Rio de Janeiro: Imago Editora, p. 44, 1993.

ASIMOV, Isaac. *Eu, Robô*, 1969 [1950]. Disponível em: <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/clubedeleituras/upload/e_livros/clle000024.pdf>, acesso 14 dez. 2015.

_____. In: OTERO, Léo Godoy. *Introdução a uma História da ficção científica*. São Paulo: Lua Nova, 1987, p.175-176.

ATLAS Visuais (Org.). Estrelas de nêutrons e buracos negros. In: *Série Atlas Visuais: O Universo*. São Paulo: Editora Ática S.A., p.24-25, 1995.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus Editora, 1993.

BARNETT, Paul; PRINGLE, David; RANDLES, Jenny. UFOS. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p. 1253.

BELLIS, Mary. *Computer and Video Game history*. Disponível em: <http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm>, acesso 11 mar. 2015.

_____. *Steve Russel: Inventing of Spacewar*. Disponível em: <<http://inventors.about.com/od/sstartinventions/a/Spacewar.htm>>, acesso 11 mar. 2015.

BIANCHIN, Victor; MITCH, Alinne (Orgs.). Como foi a evolução dos consoles? In: *Coleção Mundo Estranho: Tudo o que você sempre quis saber sobre os games*. São Paulo: Abril, v.128-A, p.6-7, 2013.

_____. Quais os principais acontecimentos da história dos games? In: *Coleção Mundo Estranho: Tudo o que você sempre quis saber sobre os games*. São Paulo: Abril, v.128-A, p.11, 2013.

_____. Qual foi o primeiro videogame da história? In: *Coleção Mundo Estranho*: Tudo o que você sempre quis saber sobre os games. São Paulo: Abril, v.128-A, p.8, 2013.

BENÍTEZ, Juan José. *Eu, Júlio Verne*. São Paulo: Editora Mercuryo, 1988.

BENJAMIN, Tom. I, Robot. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.59.

BENNALLACK, Owain. Civilization. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.204.

BLACK Mesa Source. *Manta Ray*. Disponível em: <http://wiki.blackmesasource.com/Manta_Ray>, acesso 28 out. 2015.

BLAINEY, Geoffrey. *Uma breve história do mundo*. São Paulo: Editora Fundamento Educacional, 2008.

BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. São Paulo: Globo de Bolso, 2014.

BROSNAN, John; NICHOLLS, Peter. Star Trek. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.1156-1157.

_____; _____. Star Wars. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.1160.

BÜCHNER, Ludwig. 1884. In: KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado*: contribuições à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, p.321, 2006.

BURKE, Peter. *O que é História Cultural?* Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

_____. *Testemunha ocular*: história e imagem. Bauru: EDUSC, 2004.

BURLATSKY, 1992. In: HOBSBAWM, Eric. *Era dos Extremos*: o breve século XX – 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, p.469, 1995.

CAMPBELL-KELLY, Martin. *Christopher Strachey*, 1985. Disponível em: <<http://history.computer.org/pioneers/pdfs/S/Strachey.pdf>>, acesso 05 ago. 2015.

CÂNDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, p. 53-80, 1970.

CARDONA, Gabriel. Desenvolvimento e utilização da bomba atômica. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.30, p.7-32, 2009.

CHARTIER, Roger. *A história cultural*: entre práticas e representações. Lisboa: Difel, 2002.

CINE Players. *Rambo*: programado para matar. Disponível em: <<http://www.cineplayers.com/filme/rambo--programado-para-matar/1327>>, acesso 08 abr. 2015.

CLARK, Philip. *Guerras que Mudaram o Mundo: A Guerra da Secessão dos Estados Unidos*. São Paulo: Editora Ática, 1998.

CLARKE, I.F.; NICHOLLS, Peter. Futurology. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.457-459.

CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995.

_____; _____. [Sir] Thomas. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.829.

_____. Jules (Gabriel) Verne. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.1275-1280.

_____; EDWARDS, Malcolm. Isaac Asimov. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.55-60.

_____; PRINGLE, David. Robert Heinlein. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.555.

COELHO, Teixeira. *O que é utopia*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1980.

COMPUTER HISTORY MUSEUM. *Timeline of Computer History*, 2006. Disponível em: <<http://www.computerhistory.org/timeline/?category=cmptr>>, acesso 10 ago. 2015.

CONTRAPEDIA. *Contra*. Disponível em: <<https://contrapedia.wordpress.com/contra/>>, acesso 08 abr. 2015.

CRUZ, Felipe Branco. *Desconhecido por aqui, artista brasileiro definiu imagem dos ET's na ficção*, 2015. Disponível em: <<http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2015/05/05/desconhecido-por-aqui-artista-brasileiro-definiu-imagem-dos-ets-na-ficcao.htm>>, acesso 20 nov. 2015.

DAHLEN, Chris. Galaxian. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.31.

_____. Half-Life. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.365.

DAVID, Jean. Evolution and development: some insights from Evolutionary Theory. In: *Anais da Academia Brasileira de Letras*. Rio de Janeiro, v.73, n.3, p.386-395, 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/aabc/v73n3/v73n3a08.pdf>>, acesso 07 dez. 2015.

DE MASI, Domenico. *O ócio criativo*. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DE FARIA, Mônica Lima. *História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos Animês*, 2008. Disponível em:

<<http://www.cienciasecognicao.org/rotas/wp-content/uploads/2014/03/Hist%C3%B3ria-e-Narrativa-das-Anima%C3%A7%C3%B5es-Nip%C3%B4nicas1.pdf>>, acesso 17 dez. 2015.

DE PAULA, Cássio Remus. STANCIK, Marco Antonio. Videogames e Guerra: representações sobre a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), de Wolfenstein 3D a Call of Duty: World at War. In: *Ateliê de História UEPG*. Ponta Grossa, v.1, n.2, p.107-148, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/ahu/article/viewArticle/6503>>, acesso 11 abr. 2015.

_____. Corrida submarina: a ascensão tecnológica dos submarinos da Kriegsmarine de 1919 a 1945. In: *Revista Marítima Brasileira*. Rio de Janeiro, v.134, n.10/12, p.107-117, 2014.

DEUTSCHE Welle, 2015. 1945: Conferência de Potsdam. Disponível em: <<http://www.dw.com/pt/1945-confer%C3%A2ncia-de-potsdam/a-593737>>, acesso 25 ago. 2015.

DONLAN, Christian. Asteroids. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.29.

_____. Defender. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.35.

_____. Galaga. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.42.

_____. Resident Evil. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.307.

_____. Robotron 2084. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p. 52.

_____. Space Invaders. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.26.

DOS SANTOS, Rodolpho G.C. *A invenção dos discos voadores*. Guerra Fria, imprensa e ciência no Brasil (1947-1958). 2009. 265f. Dissertação (Mestrado em História). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas: Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

DURREL, Lawrence. 1982. In: BANN, Stephen. *As invenções da História: ensaios sobre a representação do passado*. São Paulo: Editora UNESP, 1994.

DUVIGNAUD, Jean. *El Juego del Juego*. Santafé de Bogotá, Colômbia: Fondo de Cultura Económica LTDA, 1997.

ESRB. *ESRB Rating Guide*. Disponível em: <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>, acesso 11 mai. 2015.

FEDERAÇÃO Espírita Brasileira. *Obras de Allan Kardec*, 2012. Disponível em: <<http://www.febnet.org.br/blog/geral/divulgacao/downloads-divulgacao/obras-basicas/>>, acesso 06 jun. 2015.

FERRANTI Computer Systems. *History*, 2013. Disponível em: <<http://www.ferranti.be/en/history>>, acesso 10 mar. 2015.

FILHO, José Helder. *Ensino de matemática com materiais didáticos alternativos*. Pós-graduação em ensino da matemática. Ceará: Faculdade Ateneu, 2008.

FROMM, Erich. 1961. In: ORWELL, George. 1984. São Paulo: Companhia das Letras, p.367-379, 2015.

GAGARIN, Yuri. In: BENÍTEZ, Juan José. *Eu, Júlio Verne*. São Paulo: Editora Mercurio, p.254, 1988.

GAMESPOT. *Assassin's Creed Review*. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/assassins-creed-review/1900-6182795/>>, acesso 1º jun. 2015.

GARDAN, Jérôme. In: OTERO, Léo Godoy. *Introdução a uma História da ficção científica*. São Paulo: Lua Nova, 1987, p.174-175.

GASI, Flávia. *Half-Life 2: o caminho possível da distopia à utopia*, 2015. Disponível em: <<http://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/4329/opinion/half-life-2-o-caminho-possivel-da-distopia-a-utopi>>, acesso 20 nov. 2015.

GIBSON, Ellie. História dos videogames: 1889 – 1979. In: *Guinness World Records 2009 – Games*. São Paulo: Ediouro, p.18-23, 2009.

_____. Entrevista com Ralph H. Baer. In: *Guinness World Records 2009 – Games*. São Paulo: Ediouro, p.34-35, 2009.

GOLDHABER, Maurice. In: OTERO, Léo Godoy. *Introdução a uma História da ficção científica*. São Paulo: Lua Nova, p.165, 1987.

GOMBRICH, Ernst. *Arte e Ilusão*, 2003 [1971]. Disponível em: <<https://www.scribd.com/doc/149481712/Arte-e-ilusao-Ernst-H-Gombrich>>, acesso 20 jan. 2016.

_____. *Arte e Ilusão*, 1971, p.90-91. In: AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus Editora, 1993.

_____. *Para uma História Cultural*. Lisboa: Gradiva, 1994.

_____. Sobre a interpretação da obra de arte: o quê, o porquê e o como. In: *Cadernos e Arquitetura e Urbanismo*. Belo Horizonte: PUC Minas, 2005, v.12, n.13, p.11-26. Disponível em: <

http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20070514090829.pdf>, acesso 19 jan. 2016.

GRAETZ, J. Martin. *The origin of Spacewar*, 1981. Disponível em: <<http://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin.html>>, acesso 10 mai. 2015.

GROEN, Andrew. *Ask GR anything: which came first? (Part 1)*, 2012. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/ask-gr-anything-first-part-1/>>, acesso 11 mai. 2015.

HALF-LIFE Wikia. *Antlions*. Disponível em: <<http://half-life.wikia.com/wiki/Antlion>>, acesso 04 dez. 2015.

_____. *Barnacles*. Disponível em: <<http://half-life.wikia.com/wiki/Barnacle>>, acesso 03 out. 2015.

_____. *Black Mesa*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/Black_Mesa_%28game%29>, acesso 19 mai. 2015.

_____. *Black Mesa Incident*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/Black_Mesa_Incident>, acesso 27 set. 2015.

_____. *Civil Protection*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/Civil_Protection>, acesso 16 nov. 2015.

_____. *Combines*. Disponível em: <<http://half-life.wikia.com/wiki/Combine>>, acesso 03 dez. 2015.

_____. *Gabe Newell*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/Gabe_Newell>, acesso 03 out. 2015.

_____. *Half-Life 2: Rising the bar*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/Half-Life_2:_Raising_the_Bar>, acesso 06 nov. 2015.

_____. *Nihilanth*. Disponível em: <<http://half-life.wikia.com/wiki/Nihilanth>>, acesso 03 nov. 2015.

_____. *Overwatch soldiers*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/Overwatch_Soldier>, acesso 17 nov. 2015.

_____. *Supression Field*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/Suppression_Field>, acesso 03 dez. 2015.

_____. *Synth*. Disponível em: <<http://half-life.wikia.com/wiki/Synth>>, acesso 20 nov. 2015.

_____. *The G-Man*. Disponível em: <http://half-life.wikia.com/wiki/The_G-Man>, acesso 09 out. 2015.

_____. *Vortigaunts*. Disponível em: <<http://half-life.wikia.com/wiki/Vortigaunt>>, acesso 06 out. 2015.

_____. *Zombies*. Disponível em: <<http://half-life.wikia.com/wiki/Zombie>>, acesso 03 out. 2015.

HARRIS, Duncan. Alone in the Dark. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.23.

_____. Metal Gear Solid. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.367.

_____. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.466.

HOBBSAWM, Eric. *Era dos Extremos: O breve século XX – 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, Johann. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

HUMPHREY, Christopher. *Journey 5: The study of alien humanoids by Charles Bowens and others*, 2006. Disponível em: <<https://www.scribd.com/doc/335/Journey-05-THE-STUDY-OF-ALIEN-HUMANIDS-BY-CHARLES-BOWEN-AND-OTHERS>>, acesso 07 dez. 2015.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Biblioteca Azul, 2014 [1932].

_____. Prefácio. In: *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Biblioteca Azul, 2014 [1946].

_____. *Regresso ao Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Hemus, 1978. Disponível em: <<http://lelivros.me/book/download-regresso-ao-admiravel-mundo-novo-aldous-huxley-em-e-pub-mobi-e-pdf/>>, acesso 1º out. 2016.

IGN. *Contra*, 2011. Disponível em: <<http://www.ign.com/top-100-nes-games/12.html>>, acesso 08 abr. 2015.

_____. *Half-Life 2 Review*. Disponível em: <<http://www.ign.com/games/half-life-2/pc-492830>>, acesso 26 mai. 2015.

_____. *Halo Combat Evolved Review*. Disponível em: <<http://www.ign.com/games/halo-combat-evolved/xbox-15922>>, acesso 26 mai. 2015.

IMBD. *Keywords: Area 51.* Disponível em: <http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=area+51&s=all>, acesso 08 out. 2015.

_____. *Keywords: Zombie.* Disponível em: <http://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=zombie&s=kw>, acesso 14 mai. 2015.

_____. *Synopsis for Starship Troopers.* Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0120201/synopsis?ref_=tt_stry_pl>, acesso 04 dez. 2015.

_____. *The Matrix*. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0133093/>>, acesso 14 dez. 2015.

ISW – Institute for the Studies of War. *Russia and Afeghanistan*. Disponível em: <<http://www.understandingwar.org/russia-and-afghanistan>>, acesso 22 set. 2016.

JAUSS, Hans R. *O prazer estético e as experiências fundamentais da Poiesis, Aisthesis e Katharsis*. In: *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. São Paulo: Paz e Terra, p.63-82, 2002.

JURADO, Carlos. As excessivas exigências do Tratado de Versalhes. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.31-37, 2009.

_____. A expansão nipônica durante a Guerra Sino-Japonesa. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.87-91, 2009.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado: contribuições à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

KRPATA, Mitch. Pong. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.23, 2013.

LATOUR, Bruno. *Science in action: how to follow scientists and engineers through society*. Cambridge: Harvard University Press, 1987. Disponível em: <https://www.academia.edu/5409673/SCIENCE_IN_ACTION_How_to_follow_scientists_and_engineers_through_society>, acesso 28 abr. 2016.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.

LÓPEZ, Rafael A. Permy. Ataque surpresa sem prévia declaração de guerra. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.12, p.35-52, 2009.

MARROU, Henri-Irénée. A História faz-se com documentos. In: *Sobre o conhecimento histórico*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MCCARTHY, David. Doom. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.235, 2013.

MENDES, Alexandre Luiz dos Santos. *Análise da História em Quadrinhos Neo Genesis Evangelion*, 2006. Disponível em: <<http://www.faac.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Comunicacao/DissertacoesDefendidas/alexandremendes.pdf>>, acesso 17 dez. 2015.

METAL GEAR Wikia. *Hideo Kojima*. Disponível em: <http://metalgear.wikia.com/wiki/Hideo_Kojima>, acesso 08 dez. 2015.

_____. *The Patriot's AIs*. Disponível em: <http://metalgear.wikia.com/wiki/The_Patriots'_AIs>, acesso 02 jan. 2016.

MOLYNEUX, Peter. Prefácio. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.6-7, 2013.

MONTEIRO, Jeronymo. In: SKORUPA, Francisco Alberto. *Viagem às Letras do Futuro*. Curitiba: Aos Quatro Ventos, 2002, p.262.

MONTEIRO, Rafael. *Proibição, referência aos Simpsons: veja as curiosidades de Duke Nukem*, 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/08/proibicao-referencia-aos-simpsons-veja-curiosidades-de-duke-nukem.html>>, acesso 12 mai. 2015.

MOTT, Tony. Introdução. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.8-11, 2013.

MÜLLER, Lutz. *O herói: todos nascemos para ser heróis*. São Paulo: Editora Cultrix, 1987.

NASA. Hermann Oberth. Disponível em: <www.nasa.gov/audience/foreducators/rocketry/home/hermann-oberth.html#.VZP_7kbK0iQc>, acesso 1º jul. 2015.

_____. *NASA to conduct unprecedented twin experiment*, 2014. Disponível em: <http://science.nasa.gov/science-news/science-at-nasa/2014/10apr_twins/>, acesso 03 nov. 2015.

_____. *Yuri Gagarin: First Man in Space*. Disponível em: <http://www.nasa.gov/mission_pages/shuttle/sts1/gagarin_anniversary_prt.htm>, acesso 1º jul. 2015.

NATGEO. *Bastidores: os segredos da Área 51*, 2013. Disponível em: <<http://natgeotv.com/pt/bastidores-os-segredos-da-area-51/area-51-o-segrado-mais-mal-guardado>>, acesso 08 out. 2015.

NICHOLLS, Peter. Aliens. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.15-16.

_____. Antimatter. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.45.

_____. Cyberpunk. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.288-290.

_____. Death Rays. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.308.

_____. Positronic Robots. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.949.

_____; STABLEFORD, Brian. Black holes. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.129-131.

NATIONAL PARK SERVICE. *Why these four presidents?* Disponível em: <<https://www.nps.gov/moru/learn/historyculture/why-these-four-presidents.htm>>, acesso 20 ago. 2016.

NORONHA, Fernanda Silva. *Animes e Mangás: O mito vivo e vivido no imaginário infantil*, 2013. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-17122013-152946/en.php>>, acesso 17 dez. 2015.

OLIVIERI, Antonio Carlos. *Bípedes: andar sobre dois pés é característica essencial do ser humano*, 2007. In: < <http://vestibular.uol.com.br/resumo-das-disciplinas/atualidades/bipedes-andar-sobre-dois-pes-e-caracteristica-essencial-do-ser-humano.htm>>, acesso 07 dez. 2015.

ORWELL, George. 1984. São Paulo: Companhia das Letras, 2015 [1949].

_____. In: SASTRE, Mireia A.. *Satire Betrayed: A Look at Orwell's Nineteen Eighty-Four*. In: *Atlantis: Revista de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos*. Oviedo, Espanha: Universidad de Oviedo, v.12, n.1, p.65-76, 1990. Disponível em: <<http://dialnet.unirioja.es/revista/176/A/1990>>, acesso 13 jul. 2015.

OTERO, Léo Godoy. *Introdução a uma História da ficção científica*. São Paulo: Lua Nova, 1987.

PAVLOSKI, Evanir. 1984: A distopia do indivíduo sob controle. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2014.

PÖSSEL, Markus. *The case of the traveling twins*, 2010. Disponível em: <<http://www.einstein-online.info/spotlights/Twins>>, acesso 03 nov. 2015.

RANDO, Evans. *Top 10 videojuegos de estilo cyberpunk de todos los tiempos*, 2012. Disponível em: <http://www.gamedynamo.com/article/showarticle/4086/en/Top_10_Cyberpunk_Video_Games_of_All_Times/page_1>, acesso 06 jan. 2016.

REIS, José Carlos. *Escola dos Annales: a inovação em história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

ROMAÑA, José Miguel. *Armas secretas de Hitler*. São Paulo: Madras, 2010.

SEGRE, Cesare. Ficção. In: *Enciclopédia 17: Literatura – Texto*. Porto, Portugal: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, p.41-56, 1989.

SKORUPA, Francisco Alberto. *Viagem às Letras do Futuro*. Curitiba: Aos Quatro Ventos, 2002.

SOLER, José Ramón. Como a Polônia quebrou o código da máquina Enigma. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.2, p.132-133, 2009.

STABLEFORD, Brian. Computers. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.253-254.

_____. Cyborgs. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.290-291.

_____. Robots. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.1018-1020.

_____. Dimensions. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.336.

_____. Dystopias. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p. 360-361.

_____. H.G. Wells. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p. 1312-1316.

_____. Parallel worlds. In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.908.

STANTON, Richard. Desert Strike: Return to the Gulf. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013, p.219.

STRATEGYWIKI. *Contra* (NES). Disponível em: <http://strategywiki.org/wiki/Contra_%28NES%29>, acesso 21 ago. 2015.

SUVIN, Darko. Zamiatin, Yevgeny (Ivanovich). In: CLUTE, John; NICHOLLS, Peter (Orgs.). *The Encyclopedia of Science Fiction*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 1995, p.1364.

TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

THE FAMOUS People. *Hideo Kojima*. Disponível em: <<http://www.thefamouspeople.com/profiles/hideo-kojima-5614.php>>, acesso 08 dez. 2015.

THE MUSEUM of Hoaxes. *The great chess automaton*. Disponível em: <http://hoaxes.org/archive/permalink/the_great_chess_automaton>, acesso 10 dez. 2015.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. In: *Coleção Debates*. São Paulo: Editora Perspectiva, v.98, 2003.

UNIPROTE-MS. *Espectrometria de massas*. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/uniprote-m/Content/02PrincipiosDeAnalise/espectrometria.html>>, acesso 17 set. 2015.

UOL Jogos. *A história do videogame: 1961, 2010*. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>>, acesso 10 mar. 2015.

_____. *A história do videogame: 1978-1980, 2010*. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1978.jhtm>>, acesso 11 ago. 2015.

VALVE Developer Community. *Anti-Mass Spectrometer*, 2011. Disponível em: <https://developer.valvesoftware.com/wiki/Anti-Mass_Spectrometer>, acesso 19 set. 2015.

VÁZQUEZ, Juan. O fim do começo ou o começo do fim. In: *Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial*. São Paulo: Abril Coleções, v.30, p.101-112, 2009.

VERNE, Júlio. 1870. In: OTERO, Léo Godoy. *Introdução a uma História da ficção científica*. São Paulo: Lua Nova, p.68, 1987.

_____. *À Roda da Lua*. Barcelona: RBA Coleccionables, 2003.

_____. *Da Terra à Lua*. Barcelona: RBA Coleccionables, 2003.

_____. *Viagem ao centro da Terra*. Barcelona: RBA Coleccionables, 2003.

_____. *Vinte mil léguas submarinas*. Barcelona: RBA Coleccionables, 2003.

WALMER, Max. *Guias de Armas de Guerra: Tropas de Elite: Alemanha Ocidental, EUA, França, Índia, Tailândia e Vietnam*. São Paulo: Editora Nova Cultural LTDA., 1986.

WEINSTEIN, Galina. *Einstein's Clock and Langevin's Twins*, 2012. Disponível em: <<http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1205/1205.0922.pdf>>, acesso 03 nov. 2015.

WELLS. H.G. *A Guerra dos Mundos*, 1898. Disponível em: <<http://odespertardaconsciencia.weebly.com/uploads/1/0/9/9/10997249/a-guerra-dos-mundos-h-g-wells.pdf>>, acesso 20 nov. 2015.

WILLIAMS, Tony. *White Zombie: Haitian Horror*, 2005 [1983]. Disponível em: <<http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC28folder/WhiteZombie.html>>, acesso 08 set. 2015.

WINTER, David. *Pong History*, 2013. Disponível em: <<http://www.pong-story.com/odyssey.htm#P5>>, acesso 26 mar. 2015.

WHITE HOUSE. *Abraham Lincoln*. Disponível em: <<https://www.whitehouse.gov/1600/presidents/abrahamlincoln>>, acesso 20 ago. 2016.

_____. *George Washington*. Disponível em: <<https://www.whitehouse.gov/1600/presidents/georgewashington>>, acesso 20 ago. 2016.

_____. *Theodore Roosevelt*. Disponível em: <<https://www.whitehouse.gov/1600/presidents/theodoreroosevelt>>, acesso 20 ago. 2016.

_____. *Thomas Jefferson*. Disponível em: <<https://www.whitehouse.gov/1600/presidents/thomasjefferson>>, acesso 20 ago. 2016.

YALE LAW SCHOOL. *Washington's Farewell Address 1796*. Disponível em: <http://avalon.law.yale.edu/18th_century/washing.asp>, acesso 20 ago. 2016.

ZAMIATIN, Eugene. *Nós*. Rio de Janeiro: Anima, 1983.