A má-fé sartriana ilustrada em personagens e no enredo da saga Metal Gear Solid

Pedro Zambarda de Araújo

Universidade de São Paulo (USP), Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH)
Faculdade Cásper Líbero (FCL), Curso de Comunicação Social - Jornalismo
São Paulo, Brasil
pedrozambarda@gmail.com

Resumo

Presente artigo resume a história dos jogos da saga Metal Gear e Metal Gear Solid, com destaque para o jogo Metal Gear Solid 3 – Snake Eater, considerado o game zero da saga criada pelo designer de games Hideo Kojima. Além do resumo dos jogos, o manuscrito trata sobre o conceito de má-fé desenvolvido pelo filósofo francês existencialista Jean-Paul Sartre. Com este princípio apresentado, o artigo busca traçar paralelos entre o herói Snake e a questão se pode-se ou não tratar da má-fé sartriana em sua construção como personagem. O artigo busca traçar paralelos entre o herói Snake e a questão se pode-se ou não tratar da má-fé sartriana em sua construção como personagem. Outra questão que será abordada brevemente neste artigo será as diferenciações entre as identidades Naked Snake/Big Boss e Solid Snake, que possuem uma mesma base de construção. O texto utiliza abordagens existencialistas presentes na teoria de Sartre.

Palavras-chave: Existencialismo, Jean-Paul Sartre, Má-fé, Metal Gear, Hideo Kojima, Snake, Videogame.

I. Introdução

Hideo Kojima criou a história de Metal Gear no ano de 1987, em um game para dois computadores que continham a maioria dos jogos da década de 80: O Commodore 64 e o MSX. Designer de games japonês, Kojima tinha na carreira apenas um jogo expressivo na Konami, um game chamado Penguin

Adventure. Metal Gear não fez sucesso imediato na época, mas trouxe uma história interessante e diferenciada na indústria dos games.

O enredo do jogo tratava sobre a missão do agente Solid Snake no continente africano em busca de uma arma de destruição de massa chamada Metal Gear, um tanque bípede capaz de atirar mísseis atômicos, ou seja, um robô. Snake cumpre a missão a mando de um grupo de forças especiais chamado FOXHOUND. No fim de sua jornada, ele descobre que seu mentor, Big Boss, era o grande mercenário por trás das tropas terroristas.

O game tinha gráficos simples e contava a história através de diálogos. Tinha referências ao filme Rambo, do ator hollywoodiano Sylvester Stallone, de quem Kojima é um fã confesso.

A saga teve uma continuação em Metal Gear 2: Solid Snake, no ano de 1990. Neste segundo game, Solid Snake enfrenta seu amigo de missões, Gray Fox, e Big Boss pela segunda vez. No final da missão, Big Boss e Fox são eliminados.

II. Metal Gear e a linguagem cinematográfica: O aprofundamento da série

Hideo Kojima levou oito anos para lançar o terceiro jogo de Metal Gear. Lançou Snatcher e Policenauts antes de reassumir a história de Snake. Em 1998, o PlayStation havia vencido a disputa entre os consoles da Nintendo e da Sega, com CDs no lugar de fitas^{[1][2]}. Kojima viu uma oportunidade nesse

aparelho e lançou Metal Gear Solid.

Solid Snake voltou em uma aventura completamente diferente. Em vez de um jogo 2D com gráficos simples e conversas profundas, o criador de série optou por contratar a trilha sonora profissional de Harry Gregson-Williams e o ator David Hayter para fazer a voz rouca do herói. Metal Gear Solid, desta forma, se consolidou como o primeiro game eletrônico com animações de até 15 minutos, personagens profundos e narrativas que envolviam até teorias da conspiração.

A história de Snake ocorre no Alasca, contra um novo grupo terrorista liderado por um atirador chamado Revolver Ocelot e um homem peculiar chamado Liquid Snake. No final da missão, Solid Snake descobre que Liquid é seu irmão gêmeo e que eles fazem parte de um plano de clonagem criado em 1970 utilizando os genes de Big Boss. Liquid Snake é eliminado e sua Metal Gear Rex, destruída.

Em 2001, Kojima manteve a linguagem cinematográfica e lançou Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, para PlayStation 2. O game é dividido em duas partes. Na primeira etapa, você controla Solid Snake na busca de uma arma chamada Metal Gear Ray. O robô é sequestrado por Ocelot, que foi enviado ao local por Solidus Snake, um clone de Big Boss colocado na presidência da república, nos Estados Unidos^[3].

A segunda parte de Sons of Liberty trata de um herói novato chamado Raiden, que foi treinado para ser um “soldado criança” por Solidus e é manipulado por um grupo oculto chamado The Patriots. Descobre-se, no jogo, que os Patriots querem gerar simulações de agentes como Snake enfrentando robôs como os Metal Gears, no puro interesse econômico de gerar novos conflitos armados. O próprio Solid Snake surge durante a missão para livrar Raiden dos controles dos computadores. Ocelot, por fim, trai Solidus em nome dos Patriots, enquanto o terceiro Snake é derrotado pelo espião novato.

Em 2004, Hideo Kojima decide contar uma história que não estava prevista desde o começo de Metal Gear. Ele decide voltar no tempo até o ano de 1964 para mostrar que o falecido Big Boss também era um agente tipo

Snake. O vilão era, na verdade, o Naked Snake original.

Kojima revela, através de animações ricas nas selvas da União Soviética, um Snake similar ao herói Rambo que é envolvido em uma conspiração tramada pelo governo americano e sua agente mentora, The Boss. Envolvida com o disparo de armas atômicas efetuado pelo general soviético Volgin, Boss é vista como uma traidora e Snake é enviado para eliminá-la. Ao final da missão, ele descobre que a trama foi criada por um grupo oculto chamado The Philosophers, vencedores da Segunda Guerra Mundial e donos de reservas trilhonárias de dólares.

Metal Gear Solid continua em dois jogos lançados para o portátil PSP da Sony: Portable Ops (2006) e Peace Walker (2010). No primeiro, Big Boss, após matar The Boss, tenta conter um motim em sua equipe de espionagem americana, a FOX. Em Peace Walker, desiludido com o jogo político de Washington, Snake decide criar milícias terroristas em Costa Rica, com a ajuda de Kaz Miller.

O último capítulo de Metal Gear Solid 4, chamado de Guns of Patriots, foi lançado por Kojima em 2008 e conta a história final de Solid Snake, deixando de lado um pouco o passado de Big Boss nos anos 60, 70 e 80. Snake enfrenta Ocelot e descobre que, na verdade, o atirador especialista em revólveres estava sendo controlado por diversas inteligências artificiais que criaram uma situação de “guerra eterna” nas zonas de mercenários e milícias. Solid Snake enfrenta Metal Gears menores chamadas de Gekkos, além do próprio modelo Ray.

Ainda dentro dessa linguagem cinematográfica, Kojima anunciou Metal Gear Solid V: Ground Zeroes e The Phantom Pain. Os dois capítulos fazem parte de um mesmo jogo envolvendo Big Boss, entre os anos de 1973 e 1984. De acordo com o anúncio na E3, Hideo Kojima pretende explicar no enredo desse jogo a gênese das tropas de “crianças militares” e a relação de pai e filho entre Naked Snake (Big Boss) e Solid Snake, mesmo considerando que o segundo é fruto de uma clonagem.

III. Snake: Herói ou vilão?

Solid Snake nasceu em 1972, fruto de uma clonagem de Big Boss, soldado considerado um herói lendário por ter vencido a traidora The Boss. Ele é um herói clássico construído por Kojima, mas que é criticado a medida que se descobre que ele não passa de um peão em um jogo de controle e manipulação promovido pelos políticos dos Estados Unidos. Seu nome verdadeiro é David.

Big Boss nasceu em 1935 e é o Snake original. Foi obrigado a matar sua mentora e inspiradora, Boss, e é criador do grupo The Patriots, que tomou posse da fortuna dos Philosophers para impedir que a Guerra Fria se repetisse, assim como outros conflitos mundiais. Acabou se perdendo em sua trajetória, ao entrar em guerra com um dos Philosophers, o major Zero, dono do grupo FOX original.

De herói, Big Boss passou a participar de grupos milicianos e terroristas como os Militaires Sans Frontiers (MSF), Diamond Dogs e Outer Heaven. Boss também passou a controlar os robôs Metal Gear para se defender de Zero. Deixou de ser um protagonista bondoso para se tornar o vilão mais perseguido e lembrado.

Liquid Snake foi criado e educado por Big Boss com inveja de seu irmão gêmeo, Solid Snake, escolhido pelo pai para se tornar agente da FOXHOUND. Com a morte de seu pai, enfrentou o irmão até a morte, liderando uma nova conspiração terrorista com a Metal Gear Rex.

Solid Snake foi clonado dos genes de Big Boss e sofreu uma terapia genética que o deixou com a mesma aparência de seu pai. Foi escondido pelos Patriots e utilizado para controlar a política da Casa Branca. Tornou-se presidente dos Estados Unidos e chegou a comandar o agente duplo Ocelot em algumas missões. No entanto, assim como o pai, ficou cansado de ser apenas uma marionete nas mãos de Zero. Iniciou sua própria rebelião no grupo chamado Sons of Liberty, mas terminou assassinado pelo próprio discípulo Raiden.

Com a história desses quatro personagens, além dos cinco embriões de clones de Big Boss eliminados para manter Solid, Liquid e Solidus vivos, podemos

constatar que o nome Snake caracteriza tanto heróis quanto vilões na saga Metal Gear. Snake pode ser um herói ético, como Solid Snake, que quer desmontar a estrutura dos Patriots, ou mesmo um anti-herói vingativo, como Big Boss. Snake é, por assim dizer, um nome de personagem de protagonismo dentro do enredo desenvolvido por Kojima, mesmo que sua conduta seja, no mínimo, questionável.

IV. A liberdade e a má-fé em diferentes Snakes

“A má-fé é, evidentemente, uma mentira, pois dissimula a total liberdade do engajamento^[5]”.

“Os atos dos homens de boa-fé tem como última significação a busca da liberdade como tal^[5]”.

O parisiense Jean-Paul Sartre foi um dos maiores pensadores da dita corrente existencialista^[5], que engloba pensadores distintos como Sören Kierkegaard e Friederich Nietzsche. O foco de sua filosofia é a formação do subjetivo como visão fundadora do mundo, que muitas vezes é confrontado por sentimentos de angústia e indecisão entre os seus destinos possíveis^[4].

Dentre os conceitos abordados largamente por Sartre, está o de má-fé, que é a dissimulação do indivíduo quanto às suas liberdades próprias. O sujeito se refugia em desculpas que não justificam sua condição perante o mundo.

Na construção de personagens, Hideo Kojima criou Solid Snake como o típico personagem de boa-fé, pois ele é reflexivo, toma posições próprias e é guiado por uma vontade de desmantelar a estrutura de manipulação criada pela entidade Patriots.

Já Big Boss é um anti-herói dotado de má-fé, no sentido sartriano da palavra. Em nome de uma vingança da morte de sua mentora, assassinada por suas mãos, ele justifica a formação de milícias e o uso de armas atômicas como a Metal Gear. Big Boss justifica o uso de terrorismo pessoal contra o terrorismo de Estado promovido pelos Patriots dentro dos Estados Unidos.

Ambos os personagens possuem a mesma fisionomia, são afetados por um inimigo comum mas acabam tomando decisões distintas quanto às duas condutas. O caso de má-fé também se repete no caso de Liquid Snake, que se refugia em uma vingança vazia contra o irmão gêmeo Solid.

Solidus é um caso que abriga tanto atitudes de má-fé quanto decisões livres de amarras da ingenuidade ou da emoção. Ele justifica uma luta pela liberdade ao definir que seu grupo terrorista, Sons of Liberty, quer revelar quem são os Patriots. Essa luta em si é honrosa, mas é privada pelo próprio Ocelot. A outra face de sua luta pessoa, que é a repetição dos sonhos de Big Boss com Outer Heaven, já fazem parte de uma vingança de má-fé e limitadora. O resultado, dentro do enredo construído por Kojima, é que ele acaba assassinado pelo próprio discípulo Raiden.

V. Possível conclusão

Dentro de um prisma da filosofia e da psicologia, a tese da má-fé de Sartre ajuda a explicar, em parte, as complexidades dos personagens criados em Metal Gear Solid. A saga consegue equalizar heróis e vilões em torno de um único nome – Snake -, mas também revela que decisões individuais de cada personagem acabam influenciando

diretamente em sua inclinação benéfica ou maléfica na narrativa geral. Além de contar com animações extensas, a virtude da saga criada é o não apelo a uma divisão binária e simplista na construção de uma história para videogames.

Referências

- [1] A. Bobany. “Videogame Arte”. Editora Novas Ideias. Rio de Janeiro. 2008.
- [2] S. Kent. “The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon -The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World”. Three Rivers Press. Nova York. 2001.
- [3] F. Santana. “A Arte dos Videogames”. Editora Europa. São Paulo. 2007.
- [4] J. P. Sartre. “Esboço de uma teoria das emoções”. Editora L&PM Pocket. São Paulo. 2012.
- [5] J. P. Sartre. “O Existencialismo é um Humanismo”. Editora Vozes. São Paulo. 2010.