

O ABSURDISMO DE ALBERT CAMUS EM *DEATH STRANDING*

DIAS PINTO, S. D.[1]

No artigo ‘O videogame como linguagem artística: elementos estéticos e discursivos nos jogos eletrônicos’ (2020), André Alves Pontes ressalta como os jogos de videogames ainda são frequentemente vistos apenas como entretenimento superficial e descartável. mas que, em alguns casos podem se tornar experiências existenciais e reflexivas. O objetivo central da presente pesquisa é, portanto, mostrar que os jogos eletrônicos não só podem ser considerados arte, mas também veículos legítimos para discussões filosóficas profundas. Essa pesquisa busca explorar a relação entre filosofia e videogame, defendendo que o jogo desenvolvido por Hideo Kojima, *Death Stranding*, pode ser compreendido como uma obra estética e filosófica que representa o absurdo de Albert Camus por meio de elementos visuais, sonoros e discursivos. Conforme exposto em *O Mito de Sísifo*. O absurdo surge do confronto entre o desejo humano de sentido e o silêncio indiferente do universo. Diante disso, Camus rejeita tanto o niilismo quanto a fé transcendental, defendendo a “revolta” como resposta autêntica: viver plenamente a existência, sem ilusões, reconhecendo sua falta de propósito último. A imagem de Sísifo empurrando a pedra eternamente é ressignificada como símbolo da dignidade humana diante da falta de sentido. *Death Stranding* é ambientado em um futuro pós-apocalíptico onde Sam Porter Bridges, o protagonista, deve reconectar os últimos assentamentos humanos atravessando paisagens hostis e solitárias. O jogo propõe uma experiência marcada pela repetição, pelo silêncio e pelo peso literal e simbólico das cargas que a personagem carrega, convidando o jogador a vivenciar a travessia muito mais do que buscar vitórias imediatas. A mecânica de deslocamento, aparentemente banal, ganha força como metáfora existencial. Sendo assim, estabelece-se o diálogo direto entre Camus e o jogo. Assim como Sísifo, Sam insiste em continuar sua jornada apesar da ausência de justificativa última. Sua revolta não é grandiosa, mas silenciosa, marcada pelo ato de persistir e reconstruir vínculos em meio ao vazio. O desconforto que muitos jogadores sentem diante da lentidão e repetição da jogabilidade é interpretado como parte essencial da estética do absurdo. *Death Stranding* não oferece transcendência nem recompensas imediatas, apenas a experiência de resistir e de habitar o vazio. Conclui-se que a análise de *Death Stranding* pela lente do absurdismo de Camus demonstra a potência filosófica dos videogames, reivindicando-os como legítimas expressões artísticas. A travessia de Sam é uma metáfora para a condição humana: continuar apesar da falta de garantias, encontrar beleza no esforço e afirmar a vida em sua nudez. O projeto reforça que o videogame, longe de ser mera distração, pode se tornar uma vivência estética e filosófica, capaz de provocar reflexão crítica e afetar existencialmente o jogador.

Palavras-chave: Videogame; Filosofia da Arte; Estética; Hideo Kojima.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

Origem: Ensino

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

[1] Sabrina Delfin Dias Pinto. Filosofia. UFFS. sabrinadelfin5@gmail.com.