

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

CURSO DE PSICOLOGIA

NYX BRAGA ROCHA

**UM ENSAIO SOBRE OS CAMINHOS DO EXISTIR A PARTIR
DO JOGO THE STANLEY PARABLE:**

Uma análise fenomenológico-existencial

SÃO PAULO

2018

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE
CURSO DE PSICOLOGIA
NYX BRAGA ROCHA

**UM ENSAIO SOBRE OS CAMINHOS DO EXISTIR A PARTIR
DO JOGO THE STANLEY PARABLE:**

Uma análise fenomenológico-existencial

**Trabalho de conclusão de curso como
exigência parcial para graduação no curso de
Psicologia, sob orientação do Prof. Dr. Marcos Oreste
Colpo**

SÃO PAULO

2018

Agradecimentos

Ao Prof. João Pedro Perosa, por ter sido uma memorável primeira influência que me estimulou ao estudo contínuo da fenomenologia-existencial.

Ao Prof. Dr. Marcos Oreste Colpo, pela orientação que ajudou a legitimar e concretizar o presente ensaio com suas colocações instigantes.

Resumo

Área do Conhecimento (CNPQ): 7.07.00.00-1 – Psicologia

Sub Área: 7.07.01.01.6 – História, Teorias e Sistemas em Psicologia

Palavras-chave: fenomenologia, existência, jogo eletrônico

Abordagem Teórica: fenomenologia-existencial

O objetivo deste ensaio é uma exploração fenomenológico-existencial do existir humano a partir do mundo do jogo eletrônico de computador *The Stanley Parable*. A investigação se dá por meio do método fenomenológico tal qual descrito por Martin Heidegger em sua ontologia fundamental - *Ser e tempo*, publicada em 1927. Para isso são utilizadas como referência obras de abordagem fenomenológico-existencial. *The Stanley Parable* é uma mídia interativa na qual o jogador assume o controle do protagonista Stanley, um funcionário de escritório cuja rotina de trabalho consiste em digitar comandos a partir das instruções que chegam na tela de seu computador. A história é apresentada por meio de um narrador que interage com quem está jogando na medida em que ações são realizadas. É um videogame de tomada de decisões, em que o narrador participa ativamente como guia e o jogador pode escolher seguir ou contrariar as suas indicações. O tema a ser analisado envolve o âmbito das decisões/escolhas que fundamentam a condição do homem em sua liberdade de 'poder-ser' e a análise fenomenológica transita por esses contextos.

Sumário

- 1. Introdução**
- 2. Capítulo I – Método**
- 3. Capítulo II – Breve história dos jogos eletrônicos**
- 4. Capítulo III – Sobre o jogo The Stanley Parable**
- 5. Capítulo IV – The Stanley Parable e o modo de ser da
cotidianidade**
- 6. Capítulo VI – The Stanley Parable e a facticidade do mundo**
- 7. Capítulo V – The Stanley Parable e a indeterminação
originária do ser-aí**
- 8. Capítulo VII – Considerações finais**
- 9. Referências**
- 10. Anexos**

1. Introdução

Neste ensaio se pretende desvelar e analisar os diferentes sentidos que se abrem no fenômeno que é jogar *The Stanley Parable*. Para isso é feita uma descrição do que são jogos eletrônicos e de sua história, as particularidades deste título em específico, e uma breve introdução à fenomenologia-existencial de Martin Heidegger, a qual será norteadora para a exploração da obra em questão. Serão detalhadas algumas possibilidades que o jogo apresenta ao jogador e se buscará desvelá-las enquanto possibilidades existenciais, explorando descrições existenciais que elas possam ilustrar e os sentidos elas podem ter em cada caso para o jogador. Se almeja refletir a respeito do que esse jogo pode dizer sobre o existir humano e as suas escolhas.

A motivação para o presente ensaio vem em grande parte de um interesse pessoal de longa data que tenho por jogos eletrônicos. Fizeram parte de minha trajetória desde a infância e acompanhei boa parte da evolução dessa mídia desde então. Os jogos para mim sempre foram uma maneira de entrar em contato com o mundo, por meio de seus próprios mundos virtuais. O título em questão nesse ensaio me impactou profundamente desde meu primeiro contato com ele, em idos de 2012. Acredito que tenha algo a dizer, tanto sobre o jogar, quanto sobre o próprio existir, e é por isso que optei por me debruçar sobre esse videogame aqui.

Fazer uma investigação de caráter fenomenológico-existencial pareceu ser a opção mais adequada para a tarefa. Dentre as psicologias, é a forma de olhar o mundo com a qual tenho mais familiaridade e a que mais faz sentido para mim enquanto uma descrição do existir. Ao longo dos anos em que

estudei essa abordagem, pude percebê-la, viva, em minhas próprias experiências pessoais.

Este ensaio está organizado da seguinte forma: no Capítulo I é feita uma sucinta descrição do que consiste o método de investigação fenomenológica; no Capítulo II apresenta-se uma concisa história dos jogos eletrônicos ou videogames; no Capítulo III é feita uma introdução ao jogo que será o foco desse trabalho - The Stanley Parable; no Capítulo IV se analisa momentos no jogo em questão que possam servir como ilustração do modo de ser da cotidianidade, do impróprio; no Capítulo V se discorre sobre a indeterminação originária do ser-aí e como essa condição pode ser delineada em The Stanley Parable; no Capítulo VI é feito um comentário sobre a facticidade do mundo e como isso pode ser visto no jogo em questão; no Capítulo VII são feitas as considerações finais acerca desse trabalho.

2. Capítulo I – Método

“Para a metafísica, o conhecimento é resultado de uma superação da insegurança do existir. Para a fenomenologia, é exatamente a aceitação dessa insegurança que permite o conhecimento.” (Critelli, 2007, p. 15)

Trata-se de um trabalho teórico baseado no método de investigação fenomenológico, em que é analisado o jogo digital *The Stanley Parable* à luz de referências bibliográficas que discorrem sobre temas da fenomenologia-existencial que são caros para este ensaio.

O método fenomenológico trata do desvelamento do sentido das coisas. Husserl em sua fenomenologia falara de *retornar as coisas elas mesmas* - deve-se buscar uma compreensão dos fenômenos da forma na qual eles se dão. Sobre o mesmo tema, Heidegger fala em se superar a representação metafísica, em que a aparência oculta a verdade do ser, para uma *apropriação do ser* (CRITELLI, 2007).

A metafísica, método tradicional das ciências modernas, trata do real enquanto um objeto a ser estudado; a fenomenologia parte de outro paradigma, situando o real na relação entre sujeito e objeto – ou seja, o método trabalha com o fenômeno. É aí que se dá a investigação fenomenológica.

O método fenomenológico questiona o método metafísico enquanto parâmetro único e absoluto da verdade. Questiona, acima de tudo, a própria possibilidade de uma verdade absoluta, única, imutável. Rejeita-se a ideia de que o pesquisador pode partir de uma perspectiva de investigação “pura”, de modo que seu método lógico-científico resultaria indubitavelmente na verdade. A perspectiva da qual acontece o conhecer é relativa e, portanto, a verdade também é relativa

àquilo que se abre. O método fenomenológico ressalta a provisoriade das representações. Estas nunca se manifestam de forma permanente ou eminentemente familiar – ao contrário, são sempre inóspitas ao ser-aí por esse seu caráter efêmero.

Ser-aí (Dasein) é a forma como Heidegger descreve o homem de acordo com as características de seu existir; o termo indica a indissociabilidade da condição de existência do *ser* situado no mundo, no horizonte de sentidos historicamente constituídos – *aí*.

Na história do conhecimento, duvidou-se da possibilidade de que o homem pudesse apreender diretamente a realidade; diante dessa insegurança, o método cartesiano pôs distância entre sujeito e objeto, e nesse processo distanciou o homem de si mesmo. A fenomenologia rejeita o distanciamento, buscando, ao contrário, a aproximação para conhecer.

O que está em jogo na investigação fenomenológica-existencial é o sentido do fenômeno - o que se busca desvelar é aquilo que se abre para o ser-aí a cada vez. Esse sentido não é estático, mas uma interpretação que pode se dar para cada fenômeno – os sentidos são abertos, vindo ao encontro do ser-aí, a depender do contexto no qual eles se dão.

Para a fenomenologia-existencial heideggeriana, mundo é uma totalidade referencial de significados constituídos historicamente e articulada por sentidos. Nesse trabalho se pretende descrever o mundo do jogo *The Stanley Parable* e identificar, dentre outras coisas, possíveis focos de sentido para as escolhas que podem ser feitas aí.

3. Capítulo II – Breve história dos jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos têm sua origem na década de 1950, mas há divergências em relação a qual é o primeiro exemplo histórico, dependendo de como se conceitua o que é um jogo eletrônico.

Potencialmente o jogo mais antigo foi criado em 1952 na University of Cambridge, na Inglaterra. A.S. Douglas desenvolveu um software para o EDSAC, um dos primeiros computadores britânicos. Apelidado de Noughts and Crosses, tal qual é chamado o jogo da velha em inglês britânico – esse software era uma simulação do jogo de lápis e papel (LIFEWIRE, 2016). O jogador envia um comando por meio de um painel numérico que se assemelha ao de um antigo de um telefone de disco. Cada número equivale a um quadrante da área de jogo – esta podia ser visualizada em uma tela de tubo de raios catódicos (CRT)(vide anexo 10.1). O computador então atualizava a imagem para mostrar a jogada realizada. Em seguida, o computador fazia a sua própria jogada, tentando superar o jogador. Ter os efeitos da interação com o computador mostrados em uma tela eletrônica é um dos principais fatos para esse poder ser considerado um dos primeiros videogames. Porém esse experimento acadêmico não era um jogo em que as ações do jogador eram mostradas na tela em tempo real e nesse quesito difere significativamente do que mais popularmente é considerado um jogo eletrônico.

Em 1958, Willie Higinbotham trabalhava no laboratório de pesquisa nuclear Brookhaven National Laboratory nos Estados Unidos. Em preparação para um dia em que o centro de pesquisa seria aberto ao público para visitaçã, Higinbotham quis desenvolver um projeto especialmente para o evento. Encontrou o manual de um computador analógico

que havia ali – o Donner Analog Computer Model 30 – e descobriu que ele pode ser utilizado para calcular trajetórias balísticas de projéteis. Sua ideia era modificar o sistema para que esse pudesse mostrar, em um osciloscópio (instrumento gráfico de medida de sinais elétricos), uma bola em movimento. A bola seria controlada por dois controles, um para cada jogador, que conseguem alterar o ângulo com um botão rotativo e “rebater” a bola com um outro botão. Esse viria a ser o primeiro videogame a representar uma partida de tênis. Apelidado de Tennis for Two, foi um grande sucesso na exposição e, apesar de não ter sido comercializado, é um importante exemplo de um dos primeiros videogames. As interações dos jogadores poderem ser visualizadas em tempo real em uma tela se tornaram uma determinação básica daquilo que se conceitua como um jogo eletrônico até hoje (THE DOT EATERS, 2013).

Desde então, a mídia passou por inúmeras evoluções. Graficamente, com vetores nos anos 1970, *sprites* nos anos 1980, polígonos nos anos 1990. No final dos anos 1990, as placas aceleradoras 3D se tornaram populares e trouxeram uma revolução no mercado doméstico de videogames. Na forma de controlar os jogos, diversos periféricos foram desenvolvidos, sendo que os que permaneceram mais comuns são os *gamepads* – controles desenvolvidos especialmente para jogos – ou, no caso do computador, o próprio teclado, usualmente utilizado para digitação, se torna instrumento de controle.

Os jogos eletrônicos são softwares que são geralmente desenvolvidos como uma mídia de entretenimento. Podem ser concebidos para serem jogados em plataformas dedicadas para videogames, tais como máquinas de fliperama (muito populares na década de 80) - e consoles caseiros (como aqueles fabricados pela Nintendo). Ou ainda, podem ser

desenvolvidos para serem compatíveis com plataformas multifuncionais, tal qual computadores e aparelhos de celular.

No mundo dos jogos de computador, há particularidades estimuladas por características específicas dessa plataforma. Dentre elas, provavelmente dada a relativa facilidade em se acessar e modificar os arquivos digitais que compõe os softwares, a comunidade historicamente se envolveu na criação dos chamados *mods* (do inglês, contração de *modificações*). Trata-se do aproveitamento da estrutura de um jogo original para, a partir dela, modificar o os arquivos do jogo de forma a adaptar, melhorar ou completamente ressignificar o jogo.

É relevante ressaltar que no processo histórico de criação de jogos ao longo dos anos o próprio conceito de jogo foi questionado, ressignificado. Não mais restritos a experiências de uma experiência de ganhar ou perder que visam unicamente o entretenimento, os jogos hoje são mídias interativas com que podem levar o jogador a uma multiplicidade de experiências, seja com o intuito de divertir ou de levantar questionamentos acerca dos mais diversos temas.

Esse pode ser considerado um jogo de exploração com foco em narrativa, ao invés de um *jogo de ação*. Nos jogos de ação – comuns desde os primeiros títulos comerciais da indústria dos videogames – a destreza e velocidade de reação do jogador são parte importante na experiência. Dentro do nicho dos jogos de perspectiva em primeira pessoa, historicamente os mais comuns são do gênero ação, mais especificamente os chamados *jogos de tiro* (tais quais os próprios jogos da série Half-Life).

Jogos de exploração tridimensionais (como The Stanley Parable) se tornaram mais comuns por volta da última década. Nesses, não é necessária reação rápida para vitória; muitas

vezes, o próprio conceito de vitória não se aplica, pois não são jogos que buscam necessariamente desafiar o jogador, mas costumam estar mais preocupados em proporcionar uma experiência para quem os joga. Muitos videogames deste nicho são os chamados *indies*, jogos independentes feitos por equipes relativamente pequenas e que com frequência buscam desenvolver algo fora da norma em relação àquilo que tradicionalmente é feito pelas volumosas equipes de grandes empresas de desenvolvimento de jogos.

Alguns desses jogos em primeira pessoa foram apelidados pela comunidade de “walking simulators” (numa tradução livre: *simuladores de caminhada*), pela aparente falta de ferramentas de interação disponibilizadas ao jogador – ao menos em comparação do que historicamente é esperado de um jogo. O propósito desses videogames parece ser o de proporcionar uma experiência narrativa, seja fazendo uso das ferramentas interativas tradicionais dos jogos eletrônicos, seja deixando a maioria destas ferramentas de lado e focando-se em recursos textuais e audiovisuais.

4. Capítulo III – Sobre o jogo The Stanley Parable

“A game of beginnings” (Wreden & Pugh, 2013)

Excerto de fala do narrador em The Stanley Parable Demo. Em tradução livre: *um jogo de começos*.

A primeira versão de The Stanley Parable (2011) é uma modificação do jogo Half-Life 2 (2004). Isso quer dizer que seu criador, Davey Wreden, fez uso do “esqueleto” de Half-Life 2, desenvolvido pela empresa Valve, e criou, usando como base a tecnologia do jogo, seu próprio projeto original. Esse *mod* que Wreden fez não possui praticamente semelhança alguma com Half-Life 2. Enquanto o jogo da Valve era uma aventura de ação, The Stanley Parable foi descrito como *um jogo experimental em [perspectiva de] primeira-pessoa guiado por narrativa. Uma exploração da [questão da] escolha, liberdade, narração e realidade, tudo isso sendo examinado pela lente do que significa jogar um videogame* (tradução livre da descrição postada na página do jogo no site *moddb.com* por Wreden em 2011, por meio do seu pseudônimo *Cakebread*).

Essa versão de 2011 foi a primeira iteração de The Stanley Parable, disponibilizada gratuitamente. A partir daí, Wreden expressou publicamente o desejo de aprimorar a sua criação. Foi então contatado pelo designer William Pugh e juntos com o narrador Kevan Brighting e uma equipe de colaboradores trabalharam por anos no que culminou no lançamento comercial de The Stanley Parable (2013), pelo seu estúdio de desenvolvimento apelidado de Galactic Cafe.

Junto com o lançamento dessa versão completa foi disponibilizada uma versão de demonstração do jogo, The

Stanley Parable Demo (2013). Tradicionalmente na indústria dos jogos de computadores as *demos* são uma forma de apresentar uma parcela da experiência do jogo completo de forma gratuita, para que os jogadores possam ter uma ideia do que se trata aquele jogo antes de comprá-lo (embora essa prática tenha caído em desuso nas últimas décadas). The Stanley Parable Demo se propõe a fazer isso, mas na prática acaba sendo algo bastante diferente em relação ao que se espera tradicionalmente de *demos* de videogames. Essa versão de demonstração de The Stanley Parable se trata de uma experiência única em relação ao jogo completo - pouquíssimos cenários são compartilhados entre as versões e a história é a outra (trata da própria metalinguagem de ser um jogo *demo*). Apesar disso, essa *demo* é bem-sucedida como uma forma de prenúncio que mostra The Stanley Parable como um jogo que busca desconstruir as expectativas dos jogadores. Dessa forma, The Stanley Parable Demo adianta alguns dos temas explorados em The Stanley Parable.

A versão completa de The Stanley Parable (2013) é na qual se baseará esse ensaio. Se trata de um jogo com perspectiva em primeira pessoa: isso significa que o ponto de vista do jogador é o mesmo do personagem. Não se vê o corpo do personagem com o qual se joga, apenas o seu campo de visão (que parece não abranger o seu próprio corpo). Os controles são simples - por padrão é utilizado para se mover *para frente* a tecla *W*, *para trás* a tecla *S*, *para a direita* a tecla *D*, e *para a esquerda* a tecla *A*. Para se *abaixar*, é utilizada a tecla *Ctrl*. Além disso, a movimentação da “câmera” (para onde se olha) é feita com movimentos do mouse. O comando de *interação* com o mundo se dá pela tecla *E* (ou pelo clique do *botão esquerdo* do mouse). Ao contrário do jogo no qual foi baseado (Half-Life 2), não há um comando para pular (expectativa com a qual com o jogo brinca,

mostrando uma mensagem caso se tente pressionar a tecla da barra de espaço, comumente o comando padrão para fazer o personagem pular em jogos de computador).

Vale a pena ressaltar que aqui será usada a tradução oficial dos elementos para o português sempre que ela estiver disponível. Na tela de início (a primeira coisa que aparece quando se inicia o jogo) de *The Stanley Parable* há quatro escolhas: *Iniciar o jogo*, *Opções*, *Credits* (sic) e *Sair*. Essas são categorias comuns em telas de início de jogos. O que há de inusitado é que o título do jogo, na parte superior da tela, aparece acompanhado de um lembrete: *Você está jogando THE STANLEY PARABLE*. Além disso, na área a direita há um computador cujo monitor mostra, em tempo real, vídeo do próprio computador que roda o jogo, repetidas vezes. Se o jogador move o cursor do mouse pela tela ele poderá ver um cursor se movendo simultaneamente na tela do computador ali exibido – e na tela desse, por sua vez, de forma aparentemente infinita. Logo de início, *The Stanley Parable* parece querer chamar atenção para a relação que o jogador tem com a experiência do jogar.

Quando se clica em *Iniciar jogo*, é apresentado um vídeo no qual é introduzida a premissa da história. Segue a transcrição da narração, extraída da legenda em português presente no jogo: “Esta é a história de um homem chamado Stanley. Stanley trabalhava para uma empresa em um grande edifício onde ele era o Funcionário 427. O trabalho do Funcionário 427 era simples: ele sentava à frente de sua mesa na sala 427 e apertava botões em um teclado. Ordens chegavam até ele através de um monitor em sua mesa, lhe dizendo que botões apertar, por quanto tempo apertá-los, e em que ordem. Isso é o que o Funcionário 427 fazia todos os dias de todos os meses de todos os anos, e embora outros pudessem considerar isso horrível, Stanley adorava cada

momento em que as ordens vinham, como se ele tivesse sido feito exatamente para esse trabalho. E Stanley era feliz [nesse momento surge na tela o título do jogo]. E então um dia, algo muito peculiar aconteceu. Algo que iria mudar Stanley para sempre; algo que ele nunca esqueceria. Ele estava em sua mesa por quase uma hora quando ele percebeu que nem uma única ordem havia chegado no monitor para ele cumprir. Ninguém havia aparecido (sic) para lhe dar instruções, marcar uma reunião, ou ao menos dizer 'Oi'. Nunca em todos os seus anos na companhia isso havia acontecido, esse isolamento total. Algo estava claramente errado. Chocado, congelado, Stanley se encontrou sem conseguir se mover por muito tempo. Mas assim que ele retomou os seus pensamentos e sentidos, ele levantou de sua mesa e saiu de seu escritório.”. Assim que se dá essa última fala, ocorre a transição do vídeo para o jogo em tempo real e o jogador assume, então, o controle do protagonista Stanley.

No controle do personagem Stanley, o jogador passa então a poder explorar o mundo e seus caminhos. The Stanley Parable é caracterizado por ser um jogo não-linear em que a cada vez se escolhe dentre diferentes trajetos. Feita a escolha por um determinado trajeto, ao se passar por certas portas (algumas literais, outras não) tende a ser impossível retornar. Feita a escolha, fica assumido o compromisso com ela. Pelo menos até aquele trajeto ser levado a termo. E sempre que o jogo “acaba” ele imediatamente recomeça. The Stanley Parable é um jogo marcado pelas escolhas iniciais e consecutivas jornadas, não pelos finais.

5. Capítulo IV – The Stanley Parable e o modo de ser da cotidianidade

“(...) o Dasein [ser-aí] como cotidiano no ser-um-com-o-outro [convivência cotidiana] está na sujeição aos outros [sob a tutela dos outros]. Ele não é si-mesmo, os outros lhe retiraram o ser. Os outros dispõem a seu bel-prazer sobre as cotidianas possibilidades de ser do Dasein.” (Heidegger, 2012, p. 363)

A introdução de The Stanley Parable descreve um protagonista, Stanley, que trabalha em um escritório no qual passa o dia todo em sua pequena sala cumprindo uma simples tarefa: apertar os botões que as instruções na tela de seu computador dizem que deve apertar. É uma rotina consistente, segura. Em um fatídico dia, não chega instrução alguma em seu monitor. Stanley fica paralisado em sua cadeira por algum tempo, sem saber o que fazer. A segurança de sua rotina é posta em cheque.

É feito um convite para a saída da sala pelo narrador, um convite para conhecer o mundo além daquele reduto. Ele descreve as ações de Stanley conforme ele explora o escritório e se pode notar o caráter de confiança no cotidiano que Stanley possui; ainda que viva um dia bastante estranho - nunca ficara sem instruções, nunca todos os seus colegas de trabalho haviam se ausentado - ele a princípio parece ter fé de que a resposta para a situação é mundana. O comentário da narração é que provavelmente ele apenas deixou de notar um memorando que explicaria toda a situação.

O narrador age aqui como uma fonte de segurança, pode ser considerada a voz do mundo que guia o homem por caminhos já conhecidos, já estabelecidos desde sempre. O narrador por vezes dá instruções diretas a respeito do que Stanley deve fazer, qual caminho deve seguir. Nessas ocasiões parece representar muito bem o papel prescritivo que o mundo exerce sobre o ser-aí.

De início, na maioria das vezes, se está no mundo de maneira imprópria, pois é cotidianidade mediana que cai o ser-aí. Em *Ser e Tempo*, Heidegger se descreve aquilo que seria o modo de existir impróprio e aquilo que seria o modo de existir próprio. O que está em questão não é aquilo que o homem faz, mas em virtude do que ele o faz. Uma escolha pautada em sentidos estabelecidos pelo mundo seria uma escolha imprópria; por outro lado, uma escolha feita em virtude do sentido que ela possui para o próprio ser-aí seria uma escolha própria.

Uma das formas pelas quais pode-se interpretar o narrador é como uma voz do mundo impróprio. Especialmente quando ele chama quem joga a trilhar um caminho que já está pronto, preparado por ele. O jogador, caso ouça esse chamado, talvez seja por buscar um caminho seguro tal qual é o caminho da impropriedade. O sentido aqui pode ser justamente almejar um trilhar confortável, talvez pelo fato de o jogador não confiar ou mesmo desconhecer outras possibilidades.

Dada a escolha pela saída da sala de Stanley, a cada passo o narrador guia o jogador para descobrir a suposta verdade sobre esse cenário no que se encontra. No cenário de um escritório vazio, as mesas com lápis e papéis, as cadeiras vazias, os computadores sem ninguém para utilizá-los, as anotações feitas outrora, cada um desses entes remete à rede referencial que é o mundo de um ambiente de trabalho em um escritório. Mais do que isso, todos os utensílios (entes à mão, manuais, conforme delineado por Heidegger em *Ser e Tempo*, 2009) que estão ali remetem à ausência dos funcionários que se esperaria também estarem ali.

Percorrendo esse cenário de ausências, o narrador guia Stanley, literalmente indicando os caminhos que deve tomar. Escolhendo seguir os passos instruídos por ele, a história se desenrola de forma que Stanley descobre as “Instalações de

Controle Mental” (Mind Control Facility). Se trata de uma série de salas enormes onde há equipamentos que estariam sendo utilizados pelo chefe de Stanley para vigiar cada funcionário. Mais do que apenas espionar, essas máquinas permitiriam com que cada trabalhador fosse induzido a se sentir de uma determinada forma - como se tudo fosse um grande “experimento social”. O narrador fala que aqueles funcionários eram eternamente monitorados, sem liberdade alguma, com seus pensamentos e emoções completamente conduzidos. Ele questiona se Stanley teria estado sob controle de alguém esse tempo todo, comentando como Stanley fica indignado pela possibilidade de estar sob o controle de alguém; isso pode ser interpretado como um comentário metalinguístico a respeito do jogador que controla Stanley e também sobre o controle que o próprio narrador exerce sobre ele.

Apesar de Stanley não ser meramente um veículo “neutro” por meio do qual o jogador se expressa, é interessante notar que a caracterização de Stanley é, majoritariamente, feita pelos comentários do narrador (para além das poucas cenas em que o vemos por uma perspectiva em terceira pessoa, com um traje social típico de um funcionário de escritório). Stanley é um personagem sem voz. Quando uma escolha é tomada pelo jogador, o narrador é quem interpreta aquela ação e julga que Stanley (ou o próprio jogador) deve ter feito aquilo por ter se sentido de uma tal maneira. É o narrador quem define o tom da atmosfera; dessa forma, pode-se fazer um paralelo e dizer que as emoções de Stanley são conduzidas pelo narrador tal qual as Instalações de Controle Mental permitiriam que as emoções de seus funcionários fossem conduzidas pelo chefe.

As opções que o jogador tem em *The Stanley Parable* não estão dispostas para o jogador de maneira planejada, como se não importasse qual caminho seguir, já que todos

seriam “essencialmente” iguais. Tal qual descrito por Heidegger em *Ser e Tempo*, as disposições (ou tonalidades) influenciam o ser-aí de maneira pré-reflexiva. Ou seja, antes mesmo de se pensar sobre uma escolha, de alguma maneira ela já afetou o jogador. É um momento anterior à escolha “consciente”, pois antes que o ser-aí possa teorizar sobre suas escolhas, já foi afetado pelos caminhos que se abriram para ele. Isso significa perceber que cada dos caminhos já se abre de maneira distinta para o jogador desde o início.

Assim que o narrador dá a primeira instrução, faz o primeiro comentário o jogador de antemão já se deixou afetar por uma certa atmosfera. Mesmo diante de uma escolha aparentemente idêntica tal qual a primeira sala em que há obviamente dois caminhos, (vide anexo 10.6) o jogador será induzido de uma ou outra forma sobre como se projetar em função do narrador; aqui, o roteiro inicial do narrador pede que se siga pela porta da esquerda. O jogador pode ser acometido pela vontade de seguir as instruções dadas, ou então pela vontade de justamente contrariar aquelas instruções.

Portanto, de acordo com a analítica existencial heideggeriana a respeito da disposição do ser-aí, cada escolha acontece “guiada” por uma determinada tonalidade afetiva. Cada jogador escolhe seus caminhos no jogo em parte por ter sido disposto previamente de uma maneira tal. Não é preciso que se pense racionalmente, que se tematize cada caminho possível para fazer a escolha. Esse é um processo posterior. A princípio, a familiaridade com o mundo (no caso com o mundo do jogo de computador que é de *The Stanley Parable*), com o horizonte de significados historicamente constituídos, possibilita que o jogador se mova no interior desse mundo e interaja com os entes utensiliares (entes à mão, manuais) que se apresentam ali – desde que aja um sentido, um foco para esse movimento (HEIDEGGER, 2009).

O foco de cada jogador será relativo ao sentido que aparece para ele. Mas o narrador, enquanto representante da cotidianidade do mundo, desde sempre já provê sentidos impróprios por meio de seus comentários sobre as ações de Stanley. E, a princípio, tende-se à compreensão de que esses comentários representam sentidos alheios a um projeto existencial mais próprio do jogador.

Mas mesmo sentidos impróprios, dados pelo mundo, podem se alinhar ao foco do jogador. Caminhos impróprios podem sim ir ao encontro do projeto existencial do ser-aí – no caso, os comentários do narrador podem estar alinhados com os sentidos que o jogador tem para as suas escolhas nesse mundo.

Dado o cenário em que Stanley descobre instrumentos que controlam a ele e a seus colegas de trabalho, a missão heroica oferecida pelo narrador é que o protagonista desative as Instalações de Controle Mental, para que nunca mais possam exercer esse poder sobre ninguém (vide anexo 10.8). Ao fazê-lo, é declarado vitorioso e o narrador fala que Stanley libertou do comando de outra pessoa - uma passagem que pode ser interpretada ironicamente tendo em vistas os limites da liberdade de Stanley. As paredes se levantam e revelam um mundo ensolarado e verdejante, ao qual o protagonista vai ao encontro e então esse caminho do jogo se encerra.

O narrador aparentemente guiou o jogador até ali passo-a-passo e desse ponto de vista pode ser tentador deslegitimar essa escolha e dizer que a liberdade nesse caminho é apenas aparente. Porém, essa é uma escolha potencialmente tão legítima quanto qualquer outra e a liberdade de fazê-la é determinada por esse horizonte de significados de The Stanley Parable pelo qual o jogador transita e pelos sentidos que aparecem nesse horizonte. Caindo no mundo de possibilidades do jogo, muitos são os caminhos que estão ali, inclusive esse percurso guiado pelo

narrador. Alguém que indique um caminho claro a ser seguido pode ser atraente em um mundo potencialmente hostil e com muitas possibilidades obscurecidas.

Há ainda ao menos um outro caminho que serve como ilustração mais evidente do encantamento que a voz do impróprio pode exercer sob o ser-aí: o caminho da “Linha da Aventura” (vide anexo 10.7). Em um dado momento, o próprio narrador questiona o valor da história que se desenrola. Para tentar solucionar isso, ele apresenta para Stanley a “Linha da Aventura” – literalmente uma linha amarela no chão que o jogador deve seguir para ter uma grande aventura, segundo o narrador. Assim que Stanley começa a andar sobre a linha, uma música empolgante começa a tocar. A linha leva o jogador passar por diversos cenários, indo para lá e para cá. Não há muito o que se ver nesses cenários, apenas um escritório bagunçado, mas a música e a linha amarela tentam a manter o jogador entretido, distraído. Ao final do trajeto, o narrador fala como aquilo foi empolgante; Stanley chega a um lugar em que não há nada de particularmente interessante. O caminho do impróprio aqui traga o jogador e ele dança conforme a música, literalmente trilhando o caminho conforme lhe é pedido.

Podemos dizer que aqui seguir a “Linha da Aventura” representa uma *manobra ôntica*, uma forma de driblar a árdua tarefa do ser-aí de ter-de-ser (COLPO, 2017). O homem sempre tem de ser e essa tarefa existencial não pode radicalmente, ontologicamente ser delegada a outrem. Mas onticamente esse *drible* é possível. Trata-se da

“(…) tendência de o ser-aí enredar-se nos modos impróprios de ser-aí, aliviando assim a tarefa de ter que ser e de poder ser. Nesse modo de ser, que perfaz a cotidianidade do ser-aí, ele se enreda em modos comuns, impessoais de lidar com as coisas, os outros e consigo mesmo. Essa tendência para enredar-se em caminhos já trilhados alivia o ser-aí de suas decisões e do confronto com a angústia, cuja disposição afetiva nos coloca diante da tarefa de poder-ser.” (Heidegger, apud Colpo, 2017).

Aqui em caminho é traçado pelo ser-aí, como *cuidado* existencial (cura, Sorge, conforme delineado por Heidegger em *Ser e Tempo*, 2009) que se põe no lugar do ser-aí, sobrepondo-o e substituindo sua tarefa de existir por uma resposta dada. E o ser-aí abraça essa opção, pois isso o livra de ter que decidir (independente de tal opção não o aproximar de sentidos mais “autênticos” de sua existência).

6. Capítulo VI –The Stanley Parable e a facticidade do mundo

“Ao observarmos o ser-aí aberto às possibilidades de poder-ser, cabe enfatizar que ele já se encontra num mundo constituído historicamente e por condições inerentes a cada ser-aí e ao contexto de mundo onde foi inscrito; estamos falando da sua facticidade. Podemos dizer que a condição fática diz respeito a tudo que ele encontra e que o ser-aí não escolheu. (...) é preciso entender que a liberdade do ser-aí se exerce em face de uma situação dada, não escolhida, isto é, diante da sua facticidade.” (Colpo, 2017)

É relevante fazer considerações acerca de alguns dos caminhos mais inusitados de The Stanley Parable. Esse jogo foi desenvolvido como uma crítica à estrutura tradicional de jogos de videogame e constantemente faz uso de metalinguagem para se remeter ao próprio mundo do design de jogos. Há rotas que foram criadas de uma maneira que leva o jogador a um mundo para “além” dos limites do jogo, explorando áreas nas quais parece que não deveria estar. Parte do que torna o jogo interessante é justamente essa quebra de expectativas, especialmente quando o jogador tem um histórico majoritariamente permeado com narrativas mais tradicionais.

The Stanley Parable faz um bom trabalho em quebrar as expectativas de alguém que joga videogames. Em alguns momentos, a partida é subitamente interrompida, com o narrador comentando que não deveriam estar ali. Em outros, Stanley entra em uma sala na qual parte do cenário parece não ter sido finalizada ainda, como se acessasse os bastidores de um jogo ainda em construção.

Outro aspecto relacionado a isso são as escolhas e as “ilusões” de escolha postas pelo jogo. Em um dos caminhos, quando Stanley encontra as Instalações de Controle Mental, além da opção heroica de desligar o centro de controle, o

jogador pode decidir por ativar tal sistema (vide anexo 10.8). Se o fizer, o narrador faz pouco caso da atitude de Stanley. Comenta como ele é ingênuo de achar que poderia tomar para si o controle de tudo. Um alarme começa a tocar e uma contagem regressiva indica que tudo deverá ser destruído em pouco tempo. Há inúmeros painéis com botões com os quais o jogador pode interagir e isso traz a expectativa de que é possível fazer alguma coisa para reverter a situação. Mas é impossível achar o botão certo que irá parar a contagem.

Tanto a suposta escolha de que Stanley poderia ativar o centro de controle mental, tanto a suposta escolha de que poderia interromper a contagem regressiva de autodestruição das Instalações são apenas isso, supostas. Essas escolhas esbarram no limite fático desse mundo – nesse caso, literalmente não foram programadas para serem possíveis.

Todas as escolhas foram previamente configuradas pela equipe de desenvolvimento do jogo. Por mais inesperadas que algumas delas possam ser, tiveram de ser programadas para que pudessem ser exploradas. De um ponto de vista, isso reforça um dos temas que *The Stanley Parable* parece abordar enquanto crítica às narrativas tradicionais de videogames. Comumente nos jogos a possibilidade de escolha é exaltada enquanto expressão máxima de um “livre arbítrio” no qual cada jogador poderia se expressar de maneira livre e única.

Mas as escolhas que podem ser feitas em um videogame nunca são totalmente únicas de cada jogador. Não haveriam como ser, já que o horizonte, o mundo do jogo está limitado ao que foi desenvolvido em cada programa. O jogador, tal qual o ser-aí, cai no mundo já permeado de quais escolhas são possíveis faticamente.

7. Capítulo V - The Stanley Parable e a indeterminação originária do ser-aí

“(...) O ser-no-mundo tranquilizado e familiarizado é um modo de estranheza da presença [ser-aí] e não o contrário. O não sentir-se em casa deve ser compreendido, existencial e ontologicamente, como o fenômeno mais originário.”
(Heidegger, 2009, p. 256)

Existir é uma experiência essencialmente desoladora. O ser-aí originariamente não possui coisa alguma. O fundamento ontológico da existência humana é o nada. Mas esse vazio existencial, esse estranhamento fundamental que somos de início não nos é experimentado, pois desde sempre o ser-aí já se esqueceu dessa sua condição; o homem a princípio cai no mundo que é o nosso, dotado de toda uma gama de significados que o orientam, além de uma série de sentidos impróprios que o permitem agir. Essa impropriedade é caracterizada pelos sentidos cotidianos que dizem em virtude do que alguém deve agir. É na impropriedade que estamos num primeiro momento e é ela que nos dá uma certa segurança (HEIDEGGER, 2009).

No cenário inicial de The Stanley Parable, naquele fatídico dia em que segurança da rotina de Stanley foi posta em cheque (conforme já delineado previamente), há a possibilidade de que Stanley nunca saia de sua sala. Nesse caso, pode-se supor que a atmosfera que se deu foi propícia para levar Stanley à experiência radical da angústia - uma tonalidade afetiva fundamental que esvazia todos os sentidos mundanos, uma vez que coloca o ser-aí em contato com sua característica mais originária de não possuir sentido algum a princípio. O ser-aí entra num certo estado de paralisia, percebendo que nada faz sentido, pois potencialmente tudo faz

sentido. Ele entra em contato com a sua estranheiridade originária.

O narrador conta que Stanley não pode aguentar a pressão, a possibilidade de ter de tomar uma decisão lá fora (por mais que permanecer ali seja em si uma decisão). A descrição segue, contando como Stanley prefere esperar, pois ali se sente seguro, ali permanece esperançoso de que um dia irão lhe dizer o que fazer. Stanley fica ali esperando por muito tempo, perdendo a noção de quanto já passou. E ninguém nunca chega, nada acontece. Esse caminho parece ser o de alguém que, radicalmente angustiado, perdeu em virtude do que existir e permanece ali, no vazio, talvez a espera de que o mundo lhe devolva o sentido.

Caso o jogador saia da sala inicial, ele poderá explorar diversos caminhos diferentes. Em uma das rotas do jogo, depois de contrariar algumas vezes as direções do narrador, este apresenta a Stanley uma possível solução para a relação deles que, julga, havia se tornado conturbada. A solução seria parar de se mexer, parar de buscar novos e diferentes caminhos.

Nesse caso, o narrador leva Stanley até uma sala em que há duas portas, uma vermelha e uma azul. A instrução é clara: entrar pela porta vermelha. Caso o jogador entre pela porta azul, é transportado novamente para a mesma sala e se vê diante da mesma escolha. O narrado então enfatiza que Stanley deve entrar na porta vermelha. Isso acontece até que o jogador de fato adentre a porta vermelha.

Stanley então passa por uma série de corredores até que chega numa área externa. Ali há apenas uma plataforma, em meio ao que parece ser o vácuo do espaço. Permanecendo ali, em pouco tempo o jogador é rodeado por estrelas e luzes coloridas e cintilantes, em atmosfera tranquila,

com uma música relaxante (vide anexo 10.9). O narrador faz comentários sobre como é bom estar ali, sem ir a lugar algum. Pode-se ficar ali indefinidamente.

Uma vez nessa plataforma, há um outro caminho que pode ser seguido. Uma única porta com um estreito corredor leva a uma sala onde há um lance de escadas que terminam de repente, no ponto mais alto, em uma pequena plataforma de onde se pode cair. (vide anexo 10.10). O narrador alerta, assustado, para o perigo daquele lugar, dizendo que ali Stanley poderá morrer e o jogo irá reiniciar. Se ele começa a subir as escadas, o narrador começa a entrar em desespero. O jogador pode se lançar do ponto mais alto. A cada vez eu o faz, se machuca. Se repetir isso algumas vezes, o personagem morre, se suicida. O tom da narração passa de desesperador para melancólico, à medida que o narrador percebe que Stanley aparentemente fará qualquer coisa para se livrar dele.

Em função da originária negatividade do ser, não há sentido originário. Nenhuma dessas possibilidades está previamente determinada. Deve-se analisa-las para além apenas das ações em si, contemplando em virtude do que cada uma delas pode ser escolhida, quais os sentidos possíveis de cada ação para o jogador. Esse suicídio (e conseqüente destruição emocional do narrador) aqui pode ser considerado o único caminho que o jogador tem para se mexer. A outra opção seria permanecer imóvel eternamente no “nirvana” apresentado pelo narrador. Optar pelo “nirvana” aqui pode ser em si optar pela morte, pois parece descrever a imobilidade de quem atingiu o fim dos caminhos possíveis, se negando a explorar o que há na outra sala. Por outro lado, a escolha pelo suicídio do personagem permite com que se chegue ao fim desse caminho, abrindo a possibilidade para o recomeço do jogo, que se dá tão logo Stanley morre.

8. Capítulo VII – Considerações finais

Esse ensaio se pretendeu como uma exploração de questões da existência, tal qual é o modo de ser do homem segundo Heidegger, a partir do jogo eletrônico *The Stanley Parable*. Foi uma análise sucinta, permeada por limitações da autora acerca de conhecimentos teóricos e temáticos da fenomenologia-existencial, que mereceriam um delineamento mais cuidadoso e pormenorizado. Mas, levando em conta essas limitações, acredita-se que esse trabalho teve sua validade enquanto exploração da intersecção entre questões do existir humano e questões de uma mídia interativa que tende a ser deixada de lado enquanto objeto de pesquisa.

Dar exemplos sobre categorias *existenciais* do ser-aí sempre parece se algo arriscado de se fazer, pois alcançar um entendimento dos próprios “conceitos” heideggerianos sobre ontologia do homem já é em si um desafio. Compreendendo tais dificuldades esse ensaio, na forma como ele se deu, é visto como um exercício para estimular mais pesquisas e conseqüentemente maiores compreensões sobre as próprias categorias descritas por Heidegger acerca do ser-aí e de seus existenciais.

The Stanley Parable é um jogo que tem muito a dizer, não apenas sobre o mundo dos jogos de videogame, mas sobre o mundo que é o nosso. Aqui foi explorada apenas uma pequena parcela dos caminhos possíveis no jogo. Definitivamente há mais a ser dito, tanto sobre os caminhos inexplorados quanto sobre os que foram delineados aqui.

A despeito disso, esses trajetos explorados no presente ensaio mostram o potencial de uma mídia que historicamente foi considerada apenas como instrumento de distração e diversão de poder ser um espaço no qual pode-se abordar e

instigar qualquer coisa, inclusive temas caros para a psicologia e a filosofia tais quais aqueles descritos e analisados aqui, como a questão da cotidianidade do mundo, dos limites fáticos desse mundo e da indeterminação ontológica do ser-aí. The Stanley Parable traz consigo uma certa estranheza, tal qual a existência possui um caráter de ser estranha para o próprio ser-aí.

9. Referências bibliográficas

COLPO, Marcos Oreste. Sobre os sentidos da decisão/escolha. **Revista Daseinsanalyse**, São Paulo, v. 1, n. 17, p.103-129, out. 2017. ABD - Associação Brasileira de Daseinsanalyse.

COHEN, D. S. OXO aka Noughts and Crosses - The First Video Game. Lifewire, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <<https://www.lifewire.com/oxo-aka-noughts-and-crosses-729624>>. Acesso em: 10 jun. 2017. 00003.

CRITELLI, Dulce Mára. **Analítica do Sentido**: Uma aproximação e interpretação do real de orientação fenomenológica. São Paulo: Brasiliense, 2007.

HEIDEGGER, Martin . Ser e tempo. Tradução de Márcia de Sá Cavalcante Schuback. Campinas/Petrópolis: São Francisco. Vozes, 2009.

HEIDEGGER, Martin. Ser e tempo. Ed Bilíngue. Tradução de Fausto Castilho. Campinas/Petrópolis: Unicamp. Vozes, 2012

KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon—the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. Rocklin, CA, USA: Prima Communications, Inc., 2001. 00017.

LEITE, Janos Biro Marques. O que faz de algo um jogo? In: GAMEPAD: SEMINÁRIO DE GAMES E TECNOLOGIA, 7., 2014, Novo Hamburgo. Disponível em: <<http://www.feevale.br/hotsites/gamepad/edicoes-anteriores/vii-gamepad>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

Tennis For Two. The Dot Eaters, [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <<http://thedoteaters.com/?bitstory=tennis-for-two>>. Acesso em: 10 jun. 2017. 00013.

WREDEN, Davey. **The Stanley Parable**: Half-Life 2 mod. Disponível em: <<https://www.moddb.com/mods/the-stanley-parable>>. Acesso em: 07 jun. 2018.

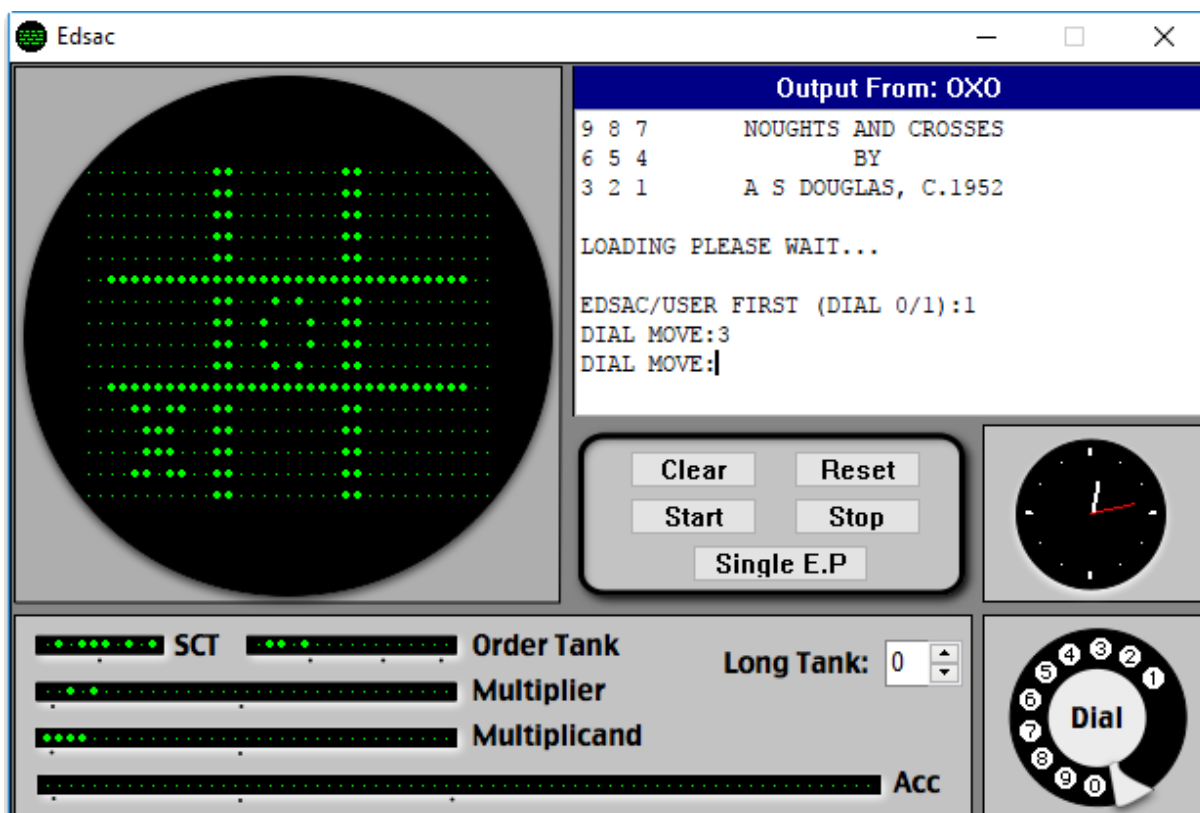
WREDEN, Davey. (2011). The Stanley Parable. Half-Life 2 mod.

WREDEN, Davey; PUGH, William (2013). The Stanley Parable Demo. *Galactic Cafe*.

WREDEN, Davey; PUGH, William (2013). The Stanley Parable. *Galactic Cafe*.

10. Anexos

10.1. Noughts and Crosses



Acima, Noughts and Crosses (também conhecido como OXO) rodando em emulação por meio do programa EDSAC Simulator, para Windows. No topo superior esquerdo está representado a tela de tubo; no topo superior direito, informações e resultados dos comandos do jogador, que eram impressos em um papel conforme atualizados; no canto inferior direito, uma representação do controle físico que era utilizado pelo jogador.

10.2 Tennis for Two



Acima, fotografia de uma recriação do primeiro videogame de tênis, feito por equipe da própria Brookhaven National Laboratory tal como ele teria sido originalmente desenvolvido em 1958. Essa réplica utiliza um osciloscópio DuMont Lab tipo 304-A e foi feita em 1997 em comemoração ao aniversário de 50 anos do laboratório.

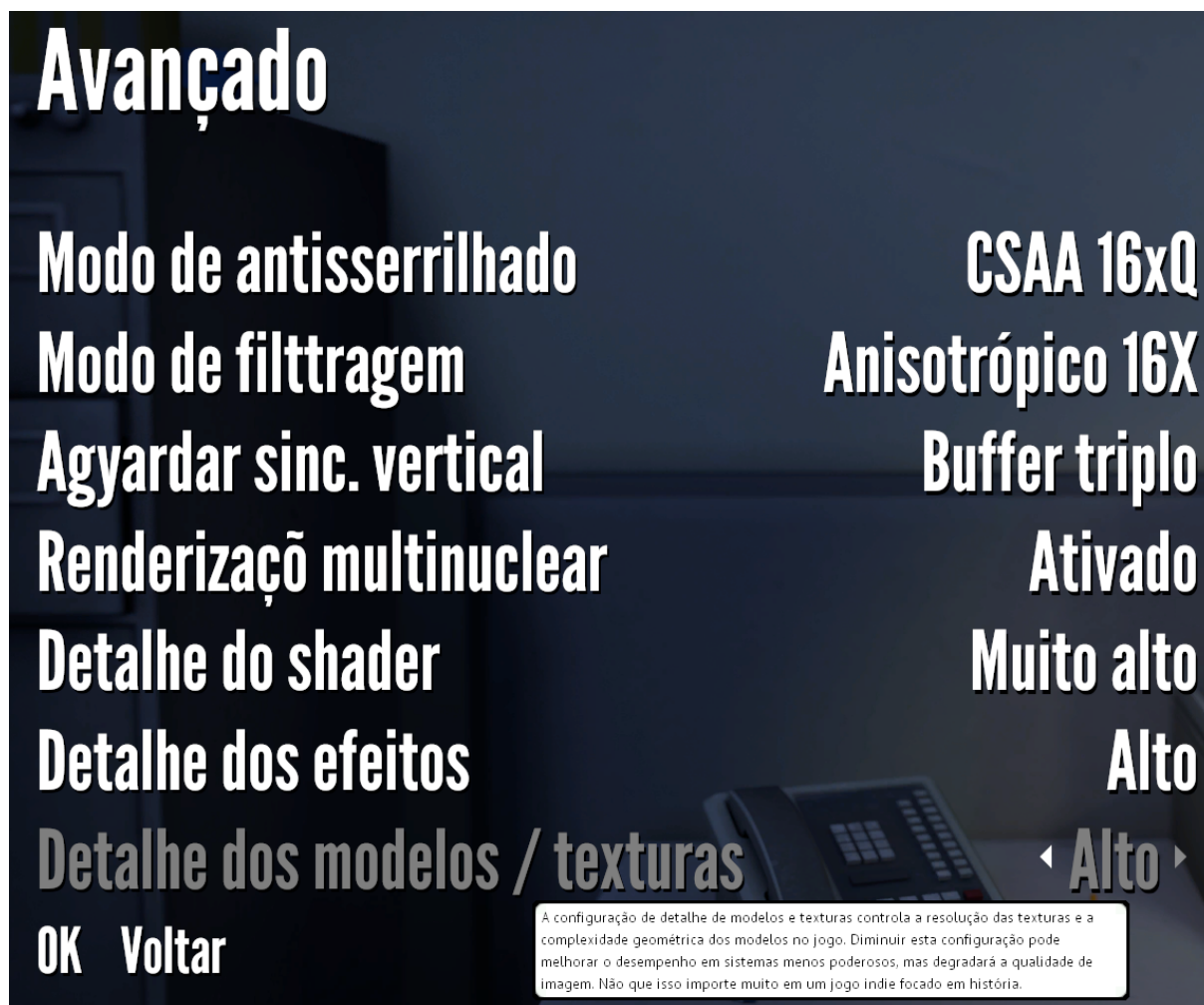
10.3 The Stanley Parable, tela de início



Na captura de tela acima, a tela de início do jogo, com as opções disponíveis ao jogador: *Iniciar Jogo*, *Opções*, *Credits (Créditos)* e *Sair*.

No canto superior esquerda da tela, o lembrete: “Você está jogando THE STANLEY PARABLE”. Na direita, um monitor mostra, em tempo real, vídeo do próprio computador que roda o jogo, repetidas vezes, causando um loop da imagem.

10.4 The Stanley Parable, detalhe das opções gráficas avançadas



Acima, no balão de texto a respeito de *Detalhe dos modelos / texturas* lê-se “A configuração de detalhe de modelos e texturas controla a resolução das texturas e a complexidade geométrica dos modelos no jogo. Diminuir esta configuração pode melhorar o desempenho em sistemas menos poderosos, mas degradará a qualidade de imagem. Não que isso importe muito em um jogo indie [independente] focado em história.”

10.5 The Stanley Parable, a sala do funcionário 427, Stanley



Nessa captura de tela vê-se o primeiro momento em que o jogador pode tomar controle do personagem Stanley. Em sua pequena sala, as instruções não chegam mais na tela do computador e o narrador descreve o cenário e como cabe a Stanley descobrir o que está acontecendo (ou não).

10.6 The Stanley Parable, a primeira sala com as duas portas



Essa é a captura de tela do primeiro no qual o jogador é apresentado, de maneira mais evidente, a escolha por seguir a instrução do narrador (porta da esquerda) ou não (porta da direita). Esse momento é bastante representativo da temática recorrente do escolher que The Stanley Parable apresenta para o jogador.

10.7 The Stanley Parable, A Linha da Aventura



Na captura de tela do acima pode-se ver “The Stanley Parable Adventure Line” – A Linha da Aventura que o narrador propõe que o jogador siga em um dos caminhos.

10.8 The Stanley Parable, comandos das Instalações de Controle Mental



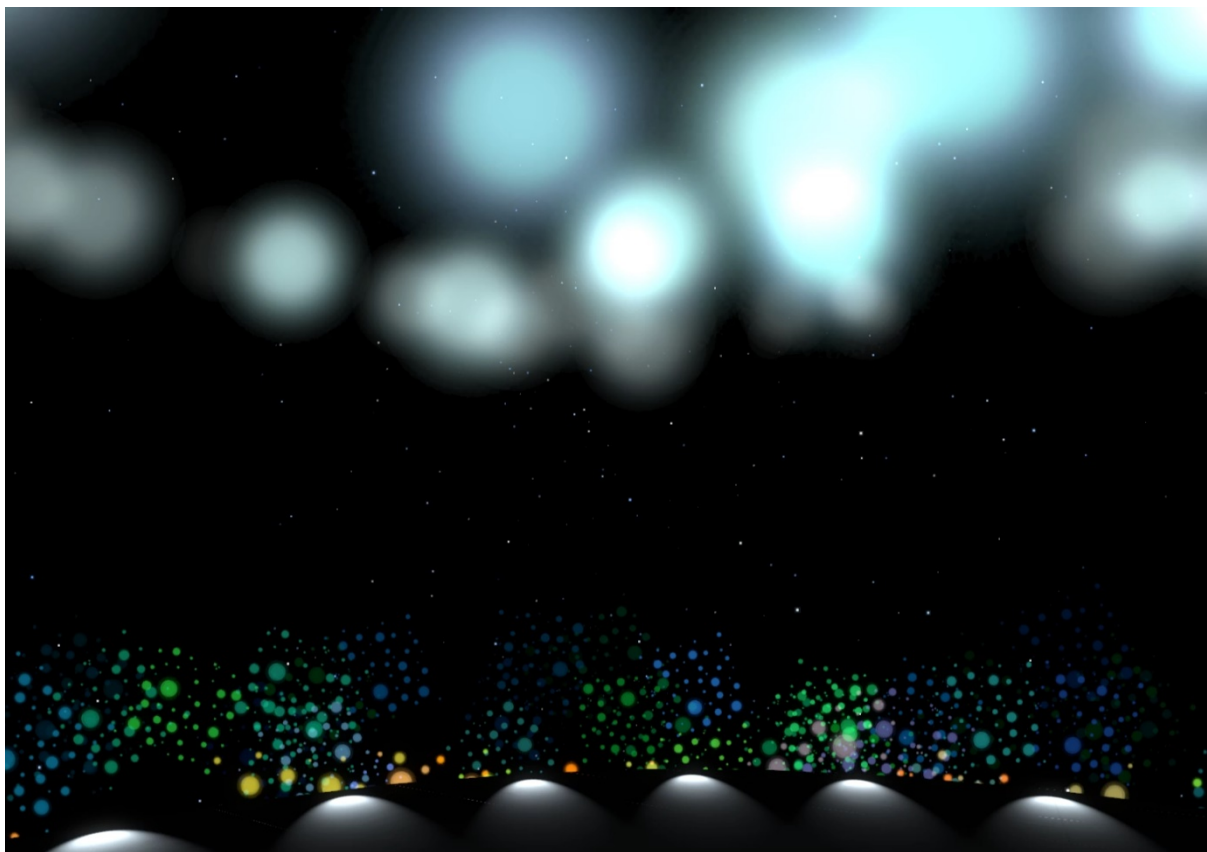
Na captura de tela do jogo acima, na parte superior da imagem, lê-se, numa tradução livre:

SISTEMA DE CONTROLE MENTAL OCIOSO

AGUARDANDO COMANDO...

E na parte inferior da imagem estão dispostos os dois botões que serviriam para desligar e ligar o sistema, respectivamente *OFF* e *ON*.

10.9 The Stanley Parable, “nirvana”



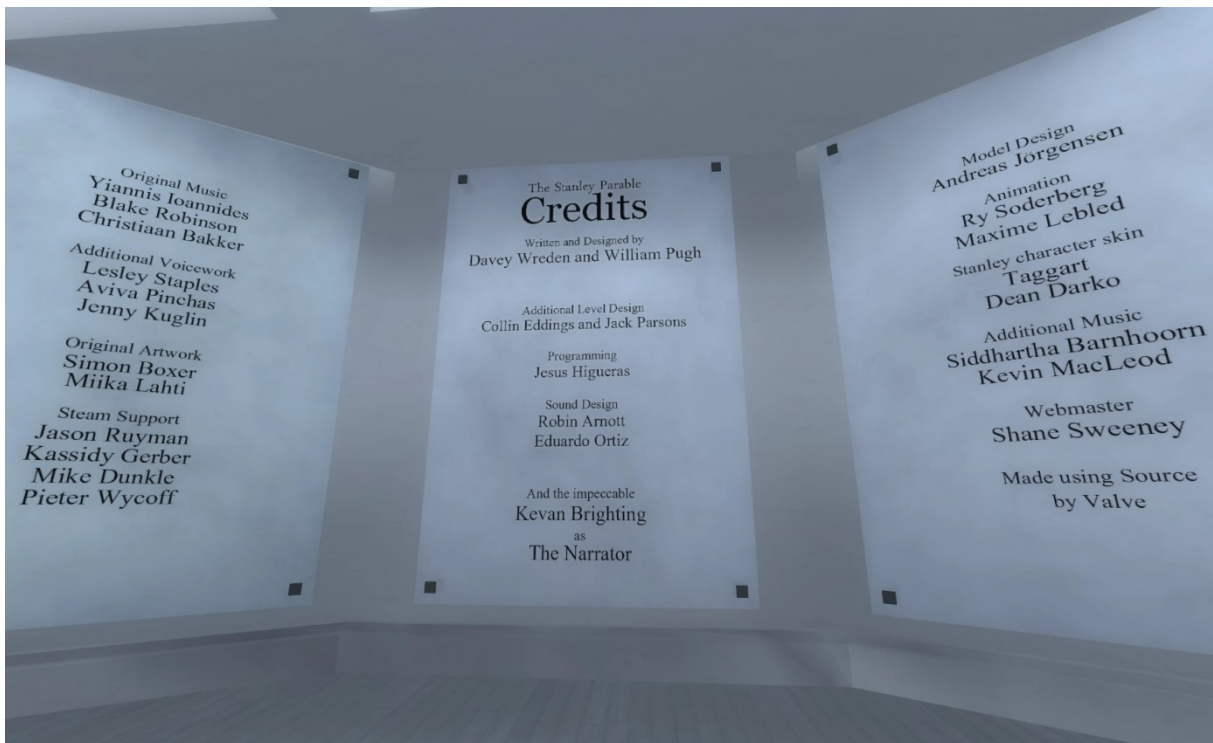
Nessa captura de tela vê-se, na parte inferior da imagem, a plataforma na qual o jogador fica em uma espécie de nirvana, rodeado pelas luzes (parte superior da imagem) e sons atraentes e calmos.

10.10 The Stanley Parable, escada para o suicídio



Nessa captura de tela está a sala que o jogador encontra quando sai da plataforma do “nirvana”. Aqui, pode-se subir o lance de escadas para desespero do narrador e saltar para o suicídio.

10.11 The Stanley Parable, créditos do jogo



Aqui, uma captura de tela do jogo mostra painéis de uma sala de museu para o próprio jogo em que estão expostos os nomes de quem nele trabalhou.

Transcrição, com tradução livre, do painel central:

Written and Designed by (Roteiro e Design por): Davey Wreden e William Pugh

Additional Level Design (Design de Fase Adicional): Collin Eddings e Jack Parsons

Programming (Programação): Jesus Higuera

Sound Design (Design de Som): Robin Arnott, Eduardo Ortiz

And the impeccable Kevan Brighting as The Narrator (E o impecável Kevan Brighting como O Narrador)

Transcrição, com tradução livre, do painel da esquerda:

Original Music (Música Original): Yiannis Ioannides, Blake Robinson, Christiaan Baker

Additional Voicework (Dublagem Adicional): Lesley Staples, Aviva Pinchas, Jenny Kuglin

Original Artwork (Arte Original): Simon Boxer, Miika Lahti

Steam Support (Suporte para Steam): Jason Ruyman, Cassidy Gerber, Mike Dunkle, Pieter Wycoff

Transcrição, com tradução livre, do painel da direita:

Model Design (Design de Modelos): Andreas Jörgensen

Animation (Animação): Ry Soderberg, Maxime Lebled

Stanley character skin (aparência do personagem Stanley): Taggart, Dean Darko

Additional Music (Música Adicional): Siddhartha Barnhoorn, Kevin MacLeod

Webmaster (Encarregado do Site): Shane Sweeney

Made using Source by Valve (Feito com o uso da ferramenta Source, da Valve)