

Snake em Death Stranding 2? Fenomenologia, objeto estético e resgate da identidade ficcional nos videogames

Snake in Death Stranding 2? Phenomenology, Aesthetic Object and rescue of fictional identity in videogames

Julia Flausino¹, Thiago Ladislau²

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSUL-DEMINAS) – Pouso Alegre – MG

² Departamento de História das Ciências Técnicas e Epistemologia (HCTE) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) – Rio de Janeiro – RJ

juliaflausinolicomp@gmail.com, thiago.ladislau@nce.ufrj.br

Abstract. Introduction: The article investigates the authorial reclaim of fictional characters in video games based on the phenomenology and the theory of the aesthetic object by Mikel Dufrenne. **Objective:** To analyze how the identity of Solid Snake (Metal Gear) is perceived by the public in the character Neil from the trailer of Death Stranding 2: On the Beach, characterizing an authorial reclaim without infringement of intellectual property rights. **Methodology:** Comparative analysis (Cervantes vs. Avellaneda; Death Stranding 2; public perception) considering Dufrenne's theory of the aesthetic object. **Hypothesis/Result:** Kojima, like Cervantes, constructs an intentional aesthetic so that the public, through phenomenological perception, recognizes the true Snake in Neil, thereby reclaiming his authorship over the character.

Keywords: Aesthetic object, fictional identity, phenomenology, perception.

Resumo. Introdução: O artigo investiga a reivindicação autoral de personagens ficcionais em videogames a partir da fenomenologia e da teoria do objeto estético de Mikel Dufrenne. **Objetivo:** Analisar como a identidade de Solid Snake (Metal Gear) é percebida pelo público no personagem Neil do trailer de Death Stranding 2: On the Beach, caracterizando um resgate autoral sem violação de direitos intelectuais. **Metodologia:** Análise comparativa (Cervantes vs. Avellaneda; Death Stranding 2; percepção pública) à luz da teoria do objeto estético de Dufrenne. **Hipótese/Resultado:** Kojima, assim como Cervantes, constrói uma estética intencional para que o público, por meio da percepção fenomenológica, reconheça em Neil o verdadeiro Snake, reivindicando sua autoria sobre o personagem.

Palavras-chave: Objeto estético, identidade ficcional, fenomenologia, percepção.

1. Introdução

Este artigo propõe uma investigação epistemológica de caráter transdisciplinar, articulando os estudos sobre identidade ficcional com a fenomenologia e a teoria do objeto estético de Mikel Dufrenne [Dufrenne, 1953 *apud* Werle, 2016]. O objetivo é analisar e compreender a percepção pública diante da representação da identidade de

personagens ficcionais em videogames, aplicando esse referencial ao fenômeno da reivindicação autoral em algumas das mais importantes obras da indústria dos videogames.

Para tanto, realiza-se um estudo de caso comparativo entre o episódio histórico da série de livros Dom Quixote (1605-1615), de autoria de Miguel de Cervantes, e a obra "plagiada" (continuação não autorizada) redigida sob o pseudônimo Alonso Fernández de Avellaneda, intitulada *Segundo tomo del ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha* (1614), popularmente conhecida como *Quijote de Avellaneda* ou *Segundo Tomo*. Esse caso é confrontado com a recepção ao trailer de lançamento de *Death Stranding 2: On the Beach* [Kojima Productions, 2025], especificamente na cena de apresentação do personagem Neil, na qual se verifica uma relação visual com o personagem *Solid Snake*, da franquia *Metal Gear* [Konami, 1987]. Esse mecanismo não é inédito na indústria de videogames. Um caso semelhante, por exemplo, *Mighty No. 9* [Comcept, 2016], criado por Keiji Inafune, criador da franquia *Mega man* [Capcom, 1987 - 2018]. Após sua saída da Capcom, Inafune quis trazer um jogo moderno com os elementos de *Mega man* [Capcom, 1987 - 2018], buscando resgatar a essência do herói azul por meio de um novo personagem [Tecmundo, 2024].

Death Stranding 2 [Kojima Productions, 2025] é a continuação direta de *Death Stranding* [Kojima Productions, 2019], onde você joga com Sam Porter (os personagens têm as imagens de atores reais, por exemplo, Sam é interpretado pelo ator Norman Reedus), um entregador solitário com um passado assombrado e com um dom jamais conhecido. Conhecido como um repatriado, alguém que pode voltar dos mortos. Além disso, ele tem uma condição chamada *DOOM*, que lhe concede vários níveis de sensibilidade sobrenatural. O personagem viaja o mundo levando encomendas com um ventre artificial onde carrega um *bridge babies* ou BB's; um tipo de bebê que permite sentir os *Beached Thing* ou BT's, as entidades que vagam pelo mundo. Tornando-se um item essencial aos entregadores. Seu objetivo é ir restaurando o país que um dia foram os Estados Unidos, fazendo entregas em bases militares pelo país. [respawning, 2025]

O *trailer* para análise é a sequência do primeiro jogo e ele foi lançado para divulgar a pré-venda em 9 de março de 2025. Está disponível no canal principal da produtora de jogos *Kojima Productions*. O vídeo possui 10 minutos e se inicia apresentando um personagem novo chamado Neil (interpretado por Luca Marinelli), que está sendo interrogado em uma sala que parece ser do governo dos Estados Unidos. Logo após uma intensa cena de interrogatório, surge Lucy (atuação por Alissa Jung) em uma melancólica conversa. Em seguida, o trailer apresenta vários cenários novos, demonstrando toda a potência gráfica do jogo através desses ambientes e seus biomas variados, além de novas armas e combates sobre veículos e ferrovias. Sam está presente novamente junto com Fragile (interpretado por Léa Seydoux) e outros personagens do primeiro jogo, como *Deadman* (interpretado pelo diretor Guillermo del Toro). O *trailer* também apresenta o culto de Higgs (interpretado por Troy Baker), que continua na sequência com novos poderes e máscaras, além de mostrar novos monstros e possibilidades de gameplay.

O destaque do *trailer* que é relevante para esta pesquisa, fica nos minutos finais, quando o personagem Neil surge em um cenário mal iluminado. Ele retira uma bandana de seu pescoço e coloca em sua testa, ao vesti-la, imagens de caveiras surgem piscando em seu rosto. A luz pisca várias vezes sobre o personagem de forma misteriosa,

sugerindo que querem nos apresentar um novo personagem. Este personagem novo assemelha-se ao *Snake*, personagem principal da série *Metal Gear* [Konami, 1987]. O que abre margem para a interpretação de que Neil seria um tipo de resgate autoral do personagem *Snake*.



Figura 1. Frame de Neil com a bandana [Kojima Productions, 2025]

Figura 2. Frame de Solid Snake em *Metal Gear Solid 2: Sons of liberty* [Konami, 2001]

O escopo deste trabalho procura correlacionar estes dois fenômenos em que os autores resgataram a sua obra a partir da identidade de seus respectivos personagens. Este trabalho se concentra na recepção e no impacto cultural com o reconhecimento da identidade ficcional e nos processos de atribuição da autoria, já que atualmente Hideo Kojima, autor original do personagem *Snake*, não dispõe mais de autorização para seu uso por pertencer a uma empresa concorrente na indústria na qual trabalhou por anos. Trata-se, portanto, de uma análise da ficção na recepção do ato pelo público.

A hipótese central é de que Hideo Kojima, criador e produtor de *Death Stranding 2* [Kojima Productions, 2025], nos apresenta um caso exemplar de reivindicação autoral. Para isso, ele utiliza como ferramenta elementos estéticos presentes no trailer que associam o novo personagem, Neil, à trajetória de Snake, protagonista dos principais jogos da série: *Metal Gear* [Konami, 1987], *Metal Gear 2: Solid Snake* [Konami, 1990], *Metal Gear Solid* [Konami, 1998], *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* [Konami, 2001] e *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* [Konami, 2008]. Foram essas características individuais, percebidas pelo público no videogame, que fizeram com que a imagem de *Snake* fosse reconhecida no personagem Neil, revelando uma aproximação estética entre ambos. Assim como foi o caso de Inafune, com o *Mighty No 9* [Comcept, 2016], Inafune contou com a percepção do público para que percebessem o "*Mega man*" em Beck, o personagem principal do jogo.

Como exemplo do impacto citado quanto à percepção da identidade do personagem, no *Reddit* dedicado à série *Death Stranding* [Kojima Productions, 2019-2025], podemos verificar um longo tópico de discussão instaurado logo após a divulgação do trailer, intitulado: "*Hideo Kojima é um louco por colocar Snake em Death Stranding*" [tradução nossa, *Reddit*, 2025]. Observa-se, assim, o impacto da percepção pública acerca da imagem de Neil: ao longo dessa discussão, diversos usuários manifestando surpresa. É discutido inclusive que Kojima teve interesse em

convidar o ator Luca Marinelli (o próprio intérprete de Neil) para interpretar *Snake* em uma eventual adaptação cinematográfica [Instagram, 2020].

É importante notar que a reivindicação da autoria sobre o personagem *Snake* ocorreu sem infringir os direitos intelectuais da empresa concorrente Konami, que detém os direitos da série e da imagem original do personagem. Este fenômeno, que identificamos como uma recuperação autoral deliberada por parte do autor, realiza-se através do vídeo e do ato estético na *intencionalidade* do trailer, o que coincide com o precedente cultural no gesto de Cervantes, que escreveu a Parte II de Dom Quixote como resposta ao "plágio" lançado nove anos após o primeiro livro. Sob a ótica dos estudos de identidade ficcional e da fenomenologia, a relevância acadêmica desta discussão reside no fato de que a recuperação ficcional de um personagem realizada no meio do videogame, por meio do *trailer*, pode oferecer novas possibilidades de reivindicação de personagens ficcionais, abrindo caminhos para estudos sobre a percepção e a autoria transmidiática.

2. O duelo Cervantes-Avellaneda

O autor do livro apócrifo carrega o pseudônimo Alonso Fernández de Avellaneda, visto que sua identidade jamais teria sido descoberta mesmo depois de quatro séculos. Iffland (2021), afirma que Avellaneda escreveu a continuação na intenção de prejudicar Cervantes (como é enunciado explicitamente no prólogo do seu livro). O livro foi publicado nove anos depois do lançamento do primeiro Dom Quixote (1605) em 1614, continuando as aventuras de Quixote e de seu fiel amigo Sancho, a partir do fim do primeiro livro. A recepção dos críticos na época ressaltou o fracasso do autor, que se revelou não apenas um péssimo escritor, mas também incapaz de reproduzir a riqueza psicológica dos dois personagens ou de implementar a sutileza, a ironia e o humor característicos de Cervantes.

Iffland (2021) aponta como os personagens são apresentados de forma diferente do que se encontra na obra original, ainda acrescenta que a continuação de Avellaneda é uma obra que ataca as correntes de pensamentos e da sensibilidade renascentista sob uma perspectiva católica, já que na época havia um esforço em conter uma forte influência sociocultural durante o século XV e XVI causado por artistas e escritores. Iffland (2021) aponta que Cervantes, ficou horrorizado com a descoberta dessa sequência e com o que havia acontecido com seus personagens, além de “sequestrados”, as suas identidades haviam sido alteradas. Após a leitura de *Segundo Tomo*, o autor não só começou a desenvolver a parte II de Dom Quixote, como também decidiu incluir referências do livro “plagiado” nesta obra. Vale destacar alguns elementos apontados por Iffland (2021) que contribuem no desenvolvimento dessa pesquisa. Como por exemplo, Dom Quixote se apresenta para Dom Jerônimo e declara que é o “verdadeiro” Dom Quixote:

“Indignado com o que ouviu, Dom Quixote denuncia em voz alta tratar-se de uma mentira. Os dois cavalheiros dirigem-se ao seu quarto, onde passam a conversar sobre o *Segundo tomo*. Há uma ênfase imediata na autenticidade das duas figuras que aparecem; Dom Quixote, como observado por Dom Jerônimo, é claramente o “verdadeiro”. [...]” [Tradução nossa, 2026, p.162]

Ao longo do capítulo existem mais menções de *Segundo Tomo* dentro da narrativa da parte II, nessas menções, Dom Quixote faz questão de desmentir que era ele presente nos eventos descritos no livro “plagiado” como Iffland (2021) cita neste trecho:

“Dom Quixote não se incomoda com esse relato do Inferno por que não é o “mesmo” que aparece no *Segundo tomo*. A exploração mais transcendentalmente complexa de por que o Dom Quixote de Cervantes deve ser reconhecido como o “verdadeiro” é encontrada na famosa cena do Capítulo 72, na qual nosso protagonista encontra Dom Álvaro Tarfe numa estalagem pouco antes de retornar à sua aldeia. [...]” [Tradução nossa, 2026, p.166]

Neste episódio histórico, selecionamos estes trechos, dentre a riqueza de detalhes e as diferenças entre os dois livros, para contribuir com a discussão deste artigo. A resposta de Cervantes, ao trazer o *Segundo Tomo* como elemento narrativo na Parte II, representa um gesto de resgate autoral. Ao negar ser o personagem descrito por Avellaneda, Dom Quixote institui, dentro da ficção, uma manifestação de sua autenticidade: é o próprio personagem quem se apresenta e valida a sua existência naquela obra. Assim, invalida-se a obra “plagiada” e reafirma-se que a identidade ficcional pertence àquele que a concebeu, no caso, Cervantes.

Estabelece-se, portanto, uma discussão relevante que este artigo se propõe a desenvolver: a de que a reivindicação autoral pode operar dentro da sua obra, por meio de estratégias estéticas endereçadas à percepção do público. É esse mecanismo que será analisado no recorte do trailer de *Death Stranding 2: On the Beach* [Kojima Productions, 2025].

3. O duelo Kojima-Konami

Para compreendermos a reivindicação autoral em *Death Stranding 2* [Kojima Productions, 2025], é necessário contextualizar a relação de Hideo Kojima e a empresa desenvolvedora de jogos Konami. Por muitos anos, o designer japonês foi produtor e desenvolvedor da série de jogos *Metal Gear* [Konami, 1987], sendo esta a franquia de jogos mais icônica da história dos jogos [Yokogaomag, 2024]. Foi *Metal Gear Solid* [Konami, 1998] que o deixou conhecido internacionalmente, graças a sua visão de misturar gameplay e narrativa cinematográfica, sendo um sucesso pela crítica e público pela sua profundidade narrativa e personagens complexos. O que consolidou a sua reputação como um visionário [Yokogaomag, 2024]. Kojima é constantemente reconhecido por fãs e especialistas como um dos mais influentes diretores de videogames atualmente.

Metal Gear [Konami, 1987], a partir de sua popularidade teve outras sequências ao longo dos anos, se tornando o fenômeno que é a partir de *Metal Gear Solid* [Konami, 1998] através da capacidade gráfica do videogame e os elementos narrativos cinematográficos, que se tornaram a marca de Kojima, *Solid Snake* se tornou um personagem aclamado entre os fãs e admiradores da série. Vindo em sequência: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* [Konami, 2001], *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [Konami, 2004] e outros.

Em 2015, o desenvolvedor foi demitido da Konami, com seu último projeto sendo cancelado meses antes de sua demissão. Conhecido mundialmente como P.T. ou *Playable Teaser* [Kojima Productions, 2014], foi uma *demo* (uma demonstração jogável) de um jogo de gênero terror que seria uma tentativa de o designer retornar com a série de jogos de terror *Silent Hill* [Konami, 1999 - 2025], mas foi lançada apenas na loja do console *Playstation 4* e atualmente não existe mais acesso ao *software* devido ao seu cancelamento [Mattos, 2019]. Tal cancelamento ocasionou frustração entre o público, que não se conformou com a decisão, gerando expectativas constantes quanto a um possível retorno do projeto entre os fãs [Omelete, 2025]. Essa ruptura repentina, contudo, era precedida por um desgaste acumulado entre a empresa e o desenvolvedor ao longo dos anos anteriores.

Esse desgaste supostamente decorria de altos investimentos da empresa nos projetos de Kojima, que na época ele estava envolvido com seu estúdio, a *Kojima Productions*, em *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* [Konami, 2015] e o prazo de lançamento do mesmo era adiado e por conta disso, o investimento subia, dificultando o retorno financeiro da empresa [Mattos, 2019]. A empresa havia mudado seu foco para jogos mobile com microtransações que traziam um rápido retorno financeiro com investimento baixo, o que naturalmente fez com que projetos longos comesçassem a ficar comprometidos, e eventualmente esse problema chegou ao Kojima [Ibid, 2019].

Depois de sua saída conturbada da empresa, o designer e produtor firmou uma parceria com a Sony, agora com seu estúdio independente. A partir dessa parceria, Kojima anunciou seu primeiro jogo pós-Konami: *Death Stranding*. Tratava-se de um projeto ambicioso no qual o próprio designer apostou em utilizar toda a sua potência criativa e em não situar o jogo em um gênero específico [X, 2016]. O jogo foi anunciado no evento da E3 em 2016 [IGN, 2016] e lançado em 2019. Após seu lançamento, acumulou notáveis críticas positivas [Metacritic, 2019], mas merece destaque também a recepção negativa: muitos críticos chegaram a questionar a lucidez do próprio desenvolvedor ao produzir e lançar o jogo [David Jaffe, 2019].

Kojima é conhecido por se expressar nas suas obras. Mesmo que seja por meio de metáforas ou *Easter Eggs*. Uma dessas manifestações é relatada por um ex-funcionário da *Kojima Productions*:

“[...] Eu consigo perceber, por que eu trabalhei lá. Você vê o Norman Reedus e ele tem algemas. Elas estão quebradas e tem um bebê, ele está nu. Aquele é Hideo, o bebê nu é *Snake*, representa o trabalho dele sendo tirado dele quando desaparece. Mas de repente as algemas se soltam e ele olha para o horizonte e tem aquela visão assustadora. Para mim, aquilo é completamente autobiográfico”. [Mattos, 2019]

A partir desse relato, compreende-se que o designer já manifestava, em *Death Stranding* [Kojima Productions, 2019], esteticamente, a sensação de sua obra sendo "roubada" de suas mãos, projetando a si mesmo na figura de Norman Reedus. Tal como Cervantes em Dom Quixote, o desenvolvedor posteriormente "resgatou" o personagem ao trazer sua imagem e inseri-lo em sua obra fora do universo Konami, valendo-se de recursos estéticos que permitissem ao público reconhecê-lo como legítima expressão de sua autoria.

4. A análise do trailer

O trabalho estético de Cervantes em *Dom Quixote*, discutido em seção própria, revela como o autor inseriu na Parte II de sua obra o livro apócrifo e o desenvolvimento dos protagonistas em contraposição a ele. *Dom Quixote* se autoafirma como o verdadeiro, o "real", desmentindo todos os eventos ocorridos no livro falso e recusando-se a reconhecê-lo como legítimo. A cada momento, Cervantes construía para o leitor a convicção de que os eventos do "plágio" simplesmente não existiram, levando-o a ignorar a obra apócrifa e a considerar apenas a sua como válida.

Kojima construiu, por meio do trailer, um conjunto de elementos estéticos que expõem sua relação com a série *Metal Gear* [Konami, 1987] diante do contexto de ruptura com a antiga empresa. A bandana, a iluminação, a sugestão das caveiras e a escolha do ator Luca Marinelli (previamente associado por Kojima ao papel de Snake em uma adaptação cinematográfica); todos esses elementos se organizam como um recurso de reconhecimento autoral que convoca a percepção fenomenológica do espectador a atualizar, no corpo de Neil, a presença de *Snake*. Trata-se, de uma reivindicação estética que supera a contratual: Kojima, não podendo mais usar *Snake*, faz com que o público veja *Snake* onde a lei não pode intervir.

Para compreendermos esse movimento, recorremos ao pesquisador Werle (2016), que estudou a teoria de Mikel Dufrenne (1953) em sua respectiva obra *Fenomenologia da Experiência Estética*. Para a análise desses dois fenômenos, algumas considerações se fazem necessárias: a experiência estética, no sentido fenomenológico, parte do espectador, embora se encontre também no criador [Dufrenne *apud* Werle, 2016], uma vez que Dufrenne (1953) acredita que a experiência do artista está sempre presente devido a uma intercomunicação entre a obra, um objeto estético, e o espectador. Existe, portanto, uma relação de *intencionalidade* do sujeito sobre o objeto, que não deve ser compreendida de forma literal, mas como uma consciência sempre direcionada a algo. Nesse sentido, os autores em questão, Cervantes e Kojima, construíram um encontro entre suas obras e o público. Tal encontro se torna possível a partir do que Dufrenne (1953) compreende como experiência estética: aquela que ocorre quando o espectador, por meio de uma "percepção estética", visa a obra de arte como um objeto estético que, ao ser contemplada, apresenta-se remetendo a um outro mundo, aquele que ela expressa. A partir dessa experiência, quem a contempla experimenta esse mundo como uma novidade e alteridade.

Considerando que o *trailer* é, em si, a apresentação do jogo, e que o estamos tomando como um objeto estético, ele não apenas introduz um novo mundo àqueles que se interessam pelo produto, como também legitima o objeto e aquilo que ele propõe ao espectador. Especificamente no que tange ao personagem Neil, em *Death Stranding 2* [Kojima Productions, 2025], apresentado como o personagem *Snake* de *Metal Gear* [Konami, 1987], a repercussão estendeu-se por dias após o lançamento do trailer, gerando matérias em portais importantes como a IGN, com o título: "*Como o novo 'Solid Snake' de Kojima e por que Death Stranding 2 parece mais próximo de ser o que vamos ter de um outro Metal Gear Solid*" [tradução nossa, IGN, 2025]. Esse mesmo fenômeno de repercussão pode ser observado também em veículos voltados à cultura pop e ao entretenimento, como a *Radio Times*, que noticiou a apresentação do trailer durante o painel promovido pela Kojima Productions na SXSW de 2025, em Austin, ocasião em que o vídeo de aproximadamente dez minutos foi exibido publicamente pela

primeira vez [Raisbeck, 2025]. A matéria destaca que a principal surpresa do trailer foi a apresentação de Neil com uma aparência fortemente associada a Solid Snake, observando que a reação do público nas redes sociais foi imediata ao estabelecer essa relação. Compreende-se, assim que, na percepção pública, o título indica a possibilidade de Kojima trazer de volta para seu estúdio Snake sob a imagem de Neil.

Podemos entender que essa possibilidade só surgiu pela percepção do público. Pois ele próprio foi chamado a "*intencionalizar*" esse objeto estético, experienciando do novo jogo toda a memória afetiva e institucional da trajetória de *Snake* e de seu criador, a sua bruta ruptura com a Konami e a possibilidade de retorno da série. Observamos, assim, que o objeto estético, o *trailer*, se completa na *intencionalidade* do espectador que reconheceu pelos traços de Neil o espectro de *Snake* e, por esse reconhecimento, salvaguarda a verdade do personagem contra o abandono ou contra versões apócrifas. Werle (2016) lembra que:

“Assim como uma obra não pode ser obra sem ser criada, assim como precisa essencialmente de criadores, assim também o próprio criado não pode tornar-se o que é sem os que o salvaguardam” [Heidegger *apud* Werle, p. 459 – 460]

O espectador, ao perceber esses elementos, atualiza esse objeto estético, de modo que Snake, se manifesta em Neil, não é cópia ou imitação, mas uma presença que emerge da região intermediária entre o passado da franquia e o novo universo de *Death Stranding 2* [Kojima Productions, 2025]. Cervantes e Kojima incorporam, dessa forma, conflitos de versões em suas respectivas obras e, ao fazê-lo, *intencionalizam* ao espectador o resgate de seus personagens. Esse movimento condiz com a estética fenomenológica de Dufrenne sobre a experiência estética:

“Certamente uma invenção recente, mas ela contempla o fato de que em toda obra de arte se manifesta uma essência, que tem de ser liberada, isto é, necessita de um receptor” [Dufrenne *apud* Werle, p. 461]

O resgate do personagem, portanto, não é um ato solitário do autor, mas um acontecimento intencional que se dá na percepção do público, quando este, ao perceber a obra com a atenção devida, a consagra e a torna um objeto estético.

5. Conclusão

A análise do trailer de *Death Stranding 2* [Kojima Productions, 2025], à luz da fenomenologia da experiência estética de Dufrenne, nos permite entender como que o *Snake* percebido no vídeo pode se manifestar como o verdadeiro *Snake*. Embora o personagem se chame Neil, a intencionalidade do espectador atualiza na percepção o soldado lendário de *Metal Gear* [Konami, 1987]. Ao experienciar o trailer como objeto estético, o espectador salvaguarda a identidade ficcional que Kojima procurou reivindicar.

Ao escrever a Parte II de Dom Quixote, Cervantes utilizou-se de sua própria literatura para construir sua narrativa de resgate. Esse fenômeno, longe de ser exclusivo à literatura, aplica-se também, de forma paralela, aos videogames, por meio do gesto de Hideo Kojima em *Death Stranding 2*. Consideramos, desse modo, a obra de Cervantes

como um objeto estético no qual o fenômeno de resgate do personagem se encontra no mesmo patamar de intencionalidade alcançado posteriormente por Kojima, operando por meio da percepção do leitor e, no caso deste, do espectador.

A teoria do objeto estético de Dufrenne (1953) nos auxilia a compreender esses fenômenos através de diferentes mídias. A obra de arte não se completa senão na percepção de quem a contempla. Quando o público identifica *Snake* em Neil, atualiza a essência estética que o autor inscreveu na obra. Sendo assim, o personagem, estética e fenomenologicamente, é percebido como *Snake*.

Concluimos, portanto, que o videogame, enquanto meio expressivo, amplia as possibilidades de resgate autoral dentro dessa mídia, abrindo um campo de estudo novo dentro da área da identidade ficcional e autoral. Percebemos ainda que a percepção estética, ancorada na fenomenologia, revela um território fértil para estudos da afirmação da autoria; onde o público, ao reconhecer o que lhe é dado, constrói novas formas de trabalhar e elaborar narrativas através de sua própria percepção.

Referências

- AVELLANEDA, A. F., DE. *Segundo tomo del ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. 1614.
- CAPCOM., Megaman. 1987 – 2018.
- CERVANTES, M. DE., Don Quixote: *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, 1605.
- CERVANTES, M. DE., Don Quixote: *El ingenioso caballero don Quijote de la Mancha*, 1615.
- COMCEPT. *Mighty No. 9*. 2016
- DAVID JAFFE, Death Stranding Marketing: What Are They Thinking?!, <https://www.youtube.com/watch?v=QtsAPzXFC8I>, Acesso em: 27 abr. 2026.
- Death Stranding, Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/death-stranding/>, Acesso em: 26 abr. 2026
- DESCONHECIDO, Hideo Kojima - Japan's Maestro of Game Design, Disponível em: <https://www.yokogaomag.com/editorial/hideo-kojima>, Acesso em: 26 abr. 2026.
- IGN, Kojima Productions' Death Stranding Reveal Trailer - E3 2016, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i2nuHEGhwiw>, Acesso em: 26 abr. 2026.
- KAHN, A. M., The Oxford handbook of Cervantes, 1 ed., Oxford: Oxford University Press, 2021.
- KIM, M., Who Is Kojima's New "Solid Snake" and Why Death Stranding 2 Looks Like the Closest We'll Ever Get to Another *Metal Gear Solid* – IGN, Disponível em <https://www.ign.com/articles/who-is-kojimas-new-solid-snake-and-why-death-stranding-2-looks-like-the-closest-well-ever-get-to-another-metal-gear-solid>, Acesso em: 27 abr. 2026.
- KOJIMA HIDEO. "Which creators and actors currently have your attention?", 28 de Julho de 2020, Instagram: @hideo_kojima, disponível em: <https://www.instagram.com/p/CDMIVpVnef5/>, Acessado em: 27 de abril de 2026

KOJIMA PRODUCTIONS, DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH | Pre-Order Trailer, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HdzIwQhYABQ>, Acesso em: 27 abr. 2026.

KOJIMA PRODUCTIONS (Eng), (@KOJIPRO2015_EN), “9/9 With technology advancing as far as it has; dividing games into genres like “action” or “RPG” doesn’t sound too forward thinking but, DEATH STRANDING Should be a new “Genre”.”, postado: 16 jun. 2026. às 12:51 PM. Disponível em: https://x.com/KojiPro2015_EN/status/743470982254321664, Acesso em: 27 abr. 2026.

KONAMI., Metal Gear. MSX2. 1987.

KONAMI., Metal Gear Solid. Playstation One. 1998.

KONAMI., Silent Hill. 1999 – 2025.

KONAMI., Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Playstation 2. 2001.

KONAMI., Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Playstation 2. 2005.

KONAMI., KOJIMA PRODUCTIONS., Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. PC, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One. 2015.

MATTOS, B., P.T, Silent Hills e a história da treta Kojima vs. Konami, Disponível em: <https://meups.com.br/especiais/pt-silent-hills-kojima-konami/>, Acesso em: 26 abr. 2026.

METACRITIC., Death Stranding. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/death-stranding/>, Acesso em: 27 abr. 2026.

RAISBECK, Alex. “Death Stranding 2 Solid Snake: Fans React to Metal Gear Solid Throwback.” *Radio Times*, 12 Mar. 2025, https://www.radiotimes.com/technology/gaming/death-stranding-2-snake-fans-react-newsupdate/?utm_source=chatgpt.com. Accessed 7 July 2026.

REDDIT., Hideo Kojima is a madman for putting Snake in Death Stranding, Disponível em: https://www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/lj7i4jf/hideo_kojima_is_a_madman_for_putting_snake_in/, Acesso em: 27 abr. 2026.

RENATO., Por onde anda Keiji Inafune? A ascensão e queda do polêmico “criador” de Mega Man, Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/500330-por-onde-anda-keiji-inafune-a-ascensao-e-queda-do-polemico-criador-de-mega-man.htm>, Acesso em: 27 abr. 2026.

STONE, L. Death Stranding Explained: A Full Story & Lore Catch-Up. Disponível em: <https://respawning.co.uk/gaming-news/death-stranding-story-lore-explained/>. Acesso em: 27 abr. 2026.

VINHA, F., Hideo Kojima posta sobre P.T. e deixa fãs em polvorosa, Disponível em: <https://www.omelete.com.br/games/hideo-kojima-posta-sobre-pt-e-deixa-fas-em-polvorosa>, Acesso em: 27 abr. 2026.

WERLE, Marco. (2016). MIKEL DUFRENNE: A FENOMENOLOGIA DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA. *Sapere Aude*. 6. 456. 10.5752/P.2177-6342.2015v6n12p456.