

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em História



DISSERTAÇÃO

**“Ser” ser humano: projetando o futuro através do humano-máquina nas
narrativas dos jogos *Call of Duty: Black Ops III*, *Soma* e *The Talos
Principle***

RAFAEL DE MOURA PERNAS

Pelotas, 2019

RAFAEL DE MOURA PERNAS

**“Ser” ser humano: projetando o futuro em relação ao humano-máquina
nas narrativas dos jogos de *Call of Duty: Black Ops III*, *Soma* e *The Talos
Principle***

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em História da
Universidade Federal de Pelotas, como
requisito parcial à obtenção do Título de
Mestre em História.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Daniele Gallindo Gonçalves Silva

Pelotas, 2019

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

P452s Pernas, Rafael de Moura

“Ser” ser humano : projetando o futuro em relação ao humano-máquina nas narrativas dos jogos de Call of Duty: Black Ops III, Soma e The Talos Principle / Rafael de Moura Pernas ; Daniele Gallindo Gonçalves Silva, orientadora. — Pelotas, 2019.

179 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2019.

1. Jogos eletrônicos. 2. Narrativa. 3. Tempo presente. 4. História e ficção. I. Silva, Daniele Gallindo Gonçalves, orient. II. Título.

CDD : 907.2

Rafael de Moura Pernas

“Ser” ser humano:

projetando o futuro em relação ao humano-máquina nas narrativas dos jogos
de *Call of Duty: Black Ops III*, *Soma* e *The Talos Principle*

Dissertação submetida, como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em História, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de
Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 30 de abril de 2019

Banca Examinadora:

.....
Prof^a Dr^a Daniele Gallindo Gonçalves Silva (Orientadora)

Doutora em Germanistik/Ältere Deutsche Literatur pela Otto-Friedrich-
Universität Bamberg

.....
Prof. Dr. Helano Jader Cavalcante Ribeiro

Doutor em Teoria Literária pela Universidade Federal de Santa Catarina

.....
Prof. Dr. Mauro Dillmann Tavares

Doutor em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

.....
Prof. Dr. Vinicius Cesar Dreger de Araujo

Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo

*“The game is fun.
If its not fun, why bother?”*

Reggie Fils-Aimé

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais pelo apoio e torcida sempre incondicionais; pelo imenso suporte em todas as situações, positivas e negativas, produtivas e frustrantes. Esse texto, espero, reflete todo esse carinho e todos os ensinamentos e conselhos (re)passados. Reflete também, espero, um amadurecimento de nossas formas de ver e viver o mundo.

Agradeço à minha orientadora, Daniele Gallindo, pela paciência gigantesca em ver nenhum de seus prazos ser cumprido; em ver comentários ignorados; e, principalmente, aceitar me orientar. Espero ter entregue um trabalho que, ao menos, chegue perto da atenção e contribuição que tiveste.

Agradeço à CAPES pelo investimento nesta pesquisa. Em um contexto em que um presidente eleito denomina como “inúteis” pesquisas como essa; em que professores doutores de universidades públicas fazem o mesmo sob a justificativa da “cultura ocidental”, torcendo para um retorno às universidades elitistas e para poucos; em que também outros professores doutores, investidos do mesmo dinheiro público, literalmente esquecem de dar aula e em pleno ensino superior dão o famoso “10 para todo mundo” no final de um semestre. Em um contexto como esse, ter o apoio institucional do Estado em uma pesquisa voltada para o jogo eletrônico se apresenta como ato também político.

Agradeço à banca pela contribuição essencial para a concepção final desta dissertação. Estendo minhas gratidões para Helano Ribeiro, pelas ricas discussões realizadas em seu grupo de estudo; para Mauro Dillmann, pelas críticas detalhadas e referências sugeridas; por fim, para Vinicius Dreger pelas orientações de leituras e de diferentes perspectivas e possibilidades de abordagem.

Agradeço à minha família: minhas vós, Marilza e Maria, meu vô, Arruda, minha dinda, Ana, meus tios e tias, Gustavo, Tino, Anderson, Paulo, Júnior, Maria, Carla e Fran, meus primos, Felipe, Carol, Dudu [os dois], Otávio, Leo, Arthur.

Agradeço aos meus amigos, Gustavo Ribeiro pelo companheirismo, pelos papos acadêmicos e pessoais e pelos vídeos sem noção do Whatsapp. Gabriel

Segundo pela parceria (e referências) e *rolessivos* e Matheus, Brian e Rodrigo pela amizade sincera e memes frescos diários.

Agradeço a Artur Lopes Filho pela grande atenção e carinho estendidos no meu estágio de Filosofia. Obrigado pelo suporte, tanto de materiais didáticos quanto de ideias. Finalmente, mas não menos importante, agradeço a professora Kelin Valeirão e toda a turma do estágio pelas orientações, críticas e acolhimento. Ser professor não é algo que depende de formação institucional nem de pedagogos, mas, sim, do próprio aluno. Com isso, digo com tranquilidade que todos vocês são meus professores, com toda a admiração e respeito que isso carrega.

Dessa forma, agradeço minhas “duas primeiras” turmas: Comunicação Visual e Eletrônica. Obrigado pelo imenso carinho de ambas, pelos papos calorosos, pela torcida e por toda a empatia estendida a minha pessoa. Tenho muito orgulho de tê-los como alunos e espero que nossos caminhos se cruzem novamente.

Resumo

PERNAS, Rafael de Moura. **“Ser” ser humano:** projetando o futuro através do humano-máquina nas narrativas dos jogos *Call of Duty: Black Ops III*, *Soma* e *The Talos Principle*. 2019. 168f. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

A presente dissertação objetiva compreender qual o futuro projetado nas narrativas dos jogos *The Talos Principle*, *SOMA* e *Call of Duty: Black Ops 3*, especificamente na relação entre o ser humano e a máquina. Para tanto, lança-se mão do arcabouço teórico proposto por R. Koselleck e P. Ricoeur no que tange ao tempo histórico - e sua articulação entre espaço de experiência e horizonte de expectativa - bem como o caráter configurativo da intriga. Além das propostas teóricas advindas da história, a análise também se apoia em algumas das propostas do campo do design para que, dessa forma, os jogos elencados possam ser devidamente desconstruídos e analisados. Por fim, propõe-se o Humano-máquina como categoria de análise; em outras palavras, uma categoria que destaca os momentos em que essa relação desafia as certezas em relação ao “ser” - ser humano e ser máquina. Destarte, o trabalho foi dividido em três momentos - três mímesis: um prefigurativo, no qual atenta-se para o histórico dos diferentes usos do Humano-máquina. Um configurativo, descrevendo a narrativa dos jogos e os pontos que serão analisados. Finalmente, um refigurativo, em que os pontos levantados são relacionados entre si para melhor compreensão desse futuro, tanto em comum às três obras quanto nas suas diferenças. Com isso, conclui-se que o futuro presente nos três jogos é de natureza teológica, cartesiana e contraditória, isto é, baseia-se em uma crença religiosa cristã advinda da ortodoxia; afirma o ser humano em sua consciência, não em seu corpo; está dependente do capital, nos mais diversos níveis.

Palavras-chave : Jogos Eletrônicos; Narrativa; Tempo Presente; História e Ficção.

Abstract

PERNAS, Rafael de Moura. “**Being**” human being: projecting the future through the human-machine in the narrative of the games *Call of Duty: Black Ops III* , *SOMA* and *The Talos Principle* . 2019. 168f. Master Thesis (Master Degree em História) - Programa de Pós Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

This master thesis aims to comprehend which future is being projected in the narrative of *The Talos Principle* , *SOMA* e *Call Of Duty: Black Ops 3* , specifically in the relationship between the human being and the machine. As such, the overall theory framework of R. Koselleck and P. Ricoeur is utilized, with regards to the historical time - and its link between space of experience and the horizon of expectation - as well as the configurative aspect of the plot. Beyond the theoretical propositions accrue from history, the analysis is also supported by some propositions in the design field so that the chosen games can be properly deconstructed and analyzed. Finally, the Human-machine, as a analytical category, is also proposed; in other words, a category that highlights the moments in which this relation challenges the assuredness of the “being” - being human and being machine. Therefore, the text is divided in three moments: a prefigurative, in which the history of the different uses of the Human-machine is called out. A configurative, describing the narrative of the games and the topics that are going to be analyzed. Lastly, a refigurative, in which the topics raised are related between each other for a better comprehension of this future, both in common to the three games and in their difference. With this, it concludes that the future present in the three games is of theological, cartesian and contradictory nature, that is, it is based in a christian religious creed coming from the orthodoxy; it interprets the human being in his consciousness, not in his body; it is dependent on capital, in the various different levels.

Keywords : Videogames; Narrative; Human-machine; Present; History and Fiction

Lista de Figuras

Figura 1: <i>The Rock Drill</i> , Jacob Epstein, 1913	67
Figura 2: Gráfico de vendas <i>Call of Duty</i>	117
Figura 3: Taylor estende a mão para o jogador-personagem.....	123
Figura 4: Batismo de Sarah Hall	130
Figura 5: Monstro de CURIE.....	148
Figura 6: Monstro de Upsilon.....	149
Figura 7: Rato reanimado com gel estruturante.....	149
Figura 8: Amy conectada pela WAU.....	150
Figura 9: Sarah Lindwall, a última humana viva.....	150

SUMÁRIO

Introdução	11
1 Mimesis I	23
1.1 Sobre o jogo nas ciências humanas	23
1.1.1 Sobre o jogo e história.....	27
1.2 Do humano-máquina	37
1.2.1 Sobre a metáfora do Processamento de Informações.....	50
1.3 Do futuro	55
1.3.1 Sobre o futuro como categoria de natureza histórica.....	55
1.3.2 Sobre o futuro pela máquina.....	63
2 Mimesis II	69
2.1 <i>The Talos Principle</i>: o ser através da simulação	69
2.2 <i>Soma</i>: o ser simulado.....	85
2.3 <i>Call of Duty: Black Ops 3</i>: o ser na simulação	109
3 Mimesis III	138
Considerações finais.....	168
Referências bibliográficas	171

Introdução

Ainda que existam as mais diversas razões acadêmicas e profissionais para propor um diálogo entre história e jogos eletrônicos, não nego o meu evidente carinho para com esse meio de entretenimento. Admiro a capacidade dos jogos em envolver seus participantes; em instigá-los não só a acompanhar uma narrativa linear, como também, forjarem suas próprias nas mais variadas interações. No caso do meio eletrônico – computadores, consoles, celulares e outros portáteis – também no fato de que uma dessas interações é com uma máquina. Além de nos perdermos com aquilo que vemos e raciocinamos em uma tela, também o fazemos com essas máquinas em si, com o que tocamos e manipulamos.

Dentro dessa premissa, acabei por me interessar pela figura do robô, de androides e ciborgues, junto com as narrativas que os envolvem. Nelas, a interação entre o humano e a máquina toma o papel de destaque e seriedade. A sua própria quantidade, variedade e historicidade demonstram que não sou o único a ter esse fascínio¹. O que poderia gerar tamanho acúmulo de obras, de pensamentos e inquietações com relação ao humano-máquina? Ao meu ver, porque eventualmente se debruçam sobre uma das perguntas mais antigas e instigantes que realizamos: quem somos? Com isso, possibilidades corriqueiras são aproveitadas das mais variadas formas: relação criador e criação; sucessão de espécies; constituição da consciência; transcendentalismo. Ao se adotar uma e/ou relegar outra é que podemos ver essa grande variedade de narrativas. Entretanto, vejo uma sendo muito frutífera para o campo da história: o futuro, ou melhor, a *projeção de futuro*. Isso se dá pelo simples fato de envolver o tempo histórico.

O tempo talvez seja a espinha dorsal da História. Sem uma definição pertinente de sua natureza, sem o reconhecimento de sua agência em nosso mundo, qualquer operação historiográfica torna-se ininteligível. Em outras palavras, os historiadores constituem o tempo histórico em seus estudos no momento em que aplicam conceitos como continuidade, ruptura, progresso,

¹ Melhor explicado no subcapítulo 1.2 *Sobre o Humano-máquina*

aceleração, processo e latência (entre outros). Tais conceitos possibilitam a atribuição de significados para a nossa memória e imaginar um futuro minimamente coerente. Em suma, o estudo do tempo histórico não só é aquilo que permite a existência de passado(s), presente(s) e futuro(s), como também, é o que oferece as ferramentas teóricas para melhor compreendê-los: “Para mediar esse diálogo, o historiador deve produzir um novo conceito de tempo, deve criar um terceiro tempo entre o da natureza e o da consciência” (REIS, 2006, p. 183).

Através dessa breve tríade relacional (tempo, natureza e consciência) busco unificar a minha proposta: projeção de futuro através do humano-máquina na narrativa de jogos eletrônicos. Em outras palavras, busco compreender que futuro está sendo construído nos jogos eletrônicos *The Talos Principle* (2014), *Soma* (2015) e *Call of Duty: Black Ops III* (2015) e, igualmente, como esse futuro é construído. Para tanto, lanço-me da problemática do humano-máquina enquanto o fenômeno construído, enquanto o mediador para os meus objetivos. Como será visto, situo o leitor no que entendo por Humano-máquina, principalmente enquanto uma categoria de análise, na qual visa a possibilitar maiores compreensões acerca da projeção do futuro, “ser” e a própria relação entre o humano e a máquina. Por fim, objetivo averiguar as diferenças e semelhanças de cada futuro produzido, atentando se há de fato uma unicidade entre os três ou não. Isso possibilita, em suma, asseverar a existência de possíveis graus de otimismo e/ou pessimismo em suas projeções.

Tal proposta carrega em si três campos: o vir-a-ser, ou seja, essa expectativa humana para além do presente e, também, como os homens e mulheres, em um dado contexto, pensaram, nomearam, experienciaram e/ou exprimiram esse vir-a-ser. Em seguida, quais as ferramentas e aproximações teóricas para trabalhar a questão do “ser”, reconhecendo sua natureza filosófica ao mesmo tempo que sua historicidade. Por fim, de forma mais prática e objetiva, o que os jogos eletrônicos têm a oferecer para o acesso às mais diversas reflexões históricas. Três vias se abrem e, com isso, demandam certas delimitações.

Em primeiro lugar, exploro a validade da aproximação entre história e jogos eletrônicos, tanto teórica quanto metodologicamente. Para tanto, optei por uma perspectiva que prima não necessariamente por definições mais fechadas

– ainda que possam oferecer orientações mais claras e estruturadas. Optei por abrir as reflexões para uma instância mais filosófica e reflexiva, pensando o que os jogos – tanto no espectro geral do termo quanto especificamente nos eletrônicos – e a história partilham em sua constituição interna e em seus processos significativos. Elenco, assim, os fenômenos da ordenação da realidade, evocação de emoções e formalização de ficção, sendo os dois últimos também atrelados ao meu próprio método de como conceber, subdividir e organizar os jogos eletrônicos em qualquer estudo analítico: o MDA (Mecânica, Dinâmica e Estética [*Aesthetic*] na sua proposta de *Estética*).

Na sequência, utilizando a definição de “ser” pela filósofa Judith Butler, proponho que tal definição opera também no interior da relação humano-máquina, ou seja, transformando ambos em sinônimos. Reconhecendo meus limites no campo da filosofia, proponho uma categoria que sirva tanto para reflexões teóricas em dadas realidades, como, também, um auxílio metodológico. Denomino essa categoria simplesmente “humano-máquina” e defino-a tanto sincrônica quanto diacronicamente, isto é, enquanto algo contínuo – fenomenológico – quanto descontínuo – uma metáfora histórica. Para tanto, justifico através de um traçado cronológico das diferentes associações filosóficas, literárias e acadêmicas entre o humano e a máquina, atentando para seus diferentes conteúdos e metáforas. Os autores explorados são Descartes, La Mettrie, Samuel Butler, Tchépek, Asimov, Turing, Dick e Haraway, sendo a última a qual partilhamos definições.

Entendo que essa ideia de metáfora possa parecer vaga. Isso serve a um princípio. Penso por metáfora algo que, de início, possui uma função especificamente referencial; função essa que visa a falar diretamente um *como se*, que carrega um significado formal de algo que não necessariamente pertença à palavra em si. Ademais, não só possui como *serve* uma função: de produzir um significado inteiramente novo que não pode ser concebido sem o uso da própria metáfora. Esse jogo, entre o que está escrito e aquilo sendo referenciado, forma uma realidade nova – realidade essa que possui sua própria variação temporal.

A referência metafórica, quero lembrar, consiste no fato que a supressão da referência descritiva – supressão que, numa primeira aproximação, remete a linguagem a si mesma – Revela ser, numa

segunda aproximação, a condição negativa para que seja liberado um poder mais radical de referência a aspectos de nosso ser no mundo que não podem ser ditos de maneira direta. Esses aspectos são visados, de modo indireto mas positivamente assertivo, por intermédio da nova pertinência que o enunciado metafórico estabelece no nível do sentido sobre as ruínas do sentido literal abolido por sua própria pertinência (RICOEUR, 2010a, p.136).

Pensemos em duas expressões: espaço de experiência e horizonte de expectativa. Ambas possuem um significado formal, um significado textual. Todavia, significam – referenciam – um fenômeno maior. Como proposto por Reinhart Koselleck, são também *categorias*, conceitos, utensílios para trazer à tona uma realidade aquém de suas evidências. Para Koselleck, experiência denota sedimentação, um acúmulo consciente/inconsciente de comportamentos e conhecimentos ainda operantes na sociedade. Experiência é o passado presente, aquilo que *ainda é*. Nesse sentido, enquanto um estrato temporal não linear, constitui-se como um espaço.

Por outro lado, a expectativa assume-se como o futuro presente. Relaciona-se com a esperança, com o medo, com as mais diversas inquietações subjetivas e prognósticos verossímeis. De qualquer forma, denota o que ainda não ocorreu e se constitui, portanto, como um horizonte. Experiência e expectativa estão em uma constante tensão entre si, formulando o que pode ser entendido como uma “história em si”, isto é, as condições de se experienciar e expressar um tempo histórico. Essas categorias são, por fim, uma grandeza antropológica.

[...] experiência e expectativa são duas categorias adequadas para nos ocuparmos com o tempo histórico, pois elas entrelaçam passado e futuro. São adequadas também para se tentar descobrir o tempo histórico, pois, enriquecidas em seu conteúdo, e conteúdo, elas dirigem as ações concretas no movimento social e político (KOSELLECK, 2006, p. 308).

Ricoeur também compartilha não só das definições acima como também as utiliza em seus estudos acerca da narrativa e da intriga. O autor assevera que “Koselleck tem toda razão quando as considera categorias meta-históricas, válidas no nível de uma antropologia filosófica. Como tais, governam todas as maneiras pelas quais, em todos os tempos, os homens pensaram sua existência em termos de história” (RICOEUR, 2010b, p. 364). Com essa aproximação, sinto-me livre para associar as categorias koselleckianas com a mimesis de

Ricoeur. Analiso, então, a prefiguração no sentido de um espaço de experiência, ou seja, o traçado cronológico que realizo para compreender as influências conscientes e inconscientes de minhas fontes. A configuração pela minha categoria proposta do humano-máquina e, por fim, a refiguração pelo horizonte de expectativa. Tais aspectos prefigurativos, configurativos e refigurativos são o que Ricoeur propõe como uma hermenêutica da narrativa.

Sob influência da poética de Aristóteles e a *distentio* de Agostinho, Ricoeur denomina os três aspectos supracitados, respectivamente como mimesis I, II e III. São elas, ordenadamente, que possibilitam pensar a narrativa em sua constituição temporal humana. A primeira mimesis diz respeito a todos os aspectos simbólicos que permitem qualquer narrativa seja acompanhada. Em outras palavras, é o mundo tanto do escritor quanto do leitor. A prefiguração significa o mundo da linguagem compartilhada, das ações hierarquizadas em valores que, por sua vez, demandam uma narratividade. Toda a narrativa possui uma pletera de narrativas anteriores.

Percebe-se, em toda a sua riqueza, qual o sentido de *mimesis* I: imitar ou representar a ação é, em primeiro lugar, pré-compreender o que é o agir humano: sua semântica, sua simbólica e sua temporalidade. É nessa pré-compreensão, comum ao poeta e a seu leitor, que se delineia a construção da intriga e, com ela a mimética textual e literária (RICOEUR, 2010a, p.112).

A intriga mencionada acima carrega uma função muito específica. Chegando, assim, a mimesis II, ou seja, o ato de configuração, de uma mediação pertencente exclusivamente ao escritor entre o mundo pré-compreendido e a leitura compreendida. A intriga, portanto, caracteriza-se como uma *síntese do heterogêneo*, como um encadeamento de crônicas, indivíduos e ações para, então, atribuí-los um caráter de sucessão – da crônica ao evento – participação – de indivíduos para personagens – e motivação. Com isso, através da tradicionalidade² e da esquematização, pode-se asseverar um “tema”, uma “chave de ouro” que compõe a tessitura de qualquer história, que compõe uma totalidade significativa.

² Em outras palavras, a sedimentação de paradigmas, “[p]orém, esses paradigmas, eles mesmos oriundos de uma inovação anterior, fornecem regras para uma experimentação posterior no campo narrativo. Essas regras mudam sob a pressão de novas invenções, mas mudam lentamente e até resistem à mudança. Devido ao próprio processo de sedimentação” (RICOEUR, 2010a, p. 121).

O esquematismo tem essa capacidade, por que a imaginação produtiva tem fundamentalmente uma função sintética. Ela liga entendimento e intuição, gerando sínteses a um só tempo intelectuais e intuitivas. Também a composição da intriga gera uma inteligibilidade mista entre o que já denominamos a chave de ouro, o tema, o “pensamento” da história narrada e a apresentação intuitiva das circunstâncias, dos caracteres dos episódios e das mudanças de fortuna que constituem o desenlace. É por isso que se pode falar de um *esquematismo* da função narrativa (RICOEUR, 2010a, p. 119).

Chegamos, por fim, ao mundo exclusivo do leitor, à significação interpretativa que foge do controle do transmissor: “Portanto, o problema essencial da *mimêsis* III consiste em identificar o que está sendo narrado num texto, o que deve nele ser lido [...] o texto escrito e lido, na medida em que diz algo para além de si mesmo, permite o partilhar de uma experiência para além da linguagem” (NICOLAZZI, 2014, p. 17-18). Destarte, a *mimesis* III refigura o mundo preconfigurado, apresentado de forma configurada, através de um *Ato de leitura*, constituindo, portanto, uma *Estética da recepção*. Esse trajeto circular – afinal, a refiguração de um se tornará a prefiguração do outro – finca o tempo em uma experiência plenamente narrável e significativa.

O ato de leitura é assim, o operador que une *mimesis* III à *mimesis* II. É o último vetor da refiguração do mundo da ação sob o signo da intriga [...] o texto é um conjunto de *instruções* que o leitor individual ou o público *executam* de modo passivo ou criativo. O texto só se torna obra na interação entre texto e receptor. É nesse fundo comum que se delineiam as duas abordagens diferentes, a do *Ato de leitura* e a da *Estética da recepção* (RICOEUR, 2010, p. 132).

Resumindo: almejo compreender *que* – e *como* esse – futuro está sendo projetado, hoje, no tempo presente, nas narrativas de três jogos eletrônicos: *Call of Duty: Black Ops 3* (Treyarch, Activision, 2015), *SOMA* (Frictional Games, 2015) e *The Talos Principle* (Croteam, 2014). Todavia, o futuro específico que atentarei está relacionado ao Humano-máquina: à relação que gera questionamentos em torno do “ser” – “ser” humano, “ser” máquina. Penso o “futuro” como um saber, como essa maneira contextual de exprimir o vir-a-ser, datável da modernidade e carregado de mutações pós modernas. Não defino o “ser” como transcendental, mas, sim, também contextual e, portanto, possuindo uma historicidade. Por consequência, o Humano-máquina em si também possui uma, sendo, então, proposto como uma categoria de análise para a história.

A escolha das fontes se deu por partilharem dos mesmos temas, terem sido lançados praticamente no mesmo período³ e, por fim, possuírem mecânicas radicalmente diferentes. O enfoque, entretanto, recai sobre a narratividade de cada obra, ainda que atente para seus aspectos formais – quando contribuem para a narrativa e significado a ser perpassado. Finalmente, escolhi estruturar minha análise respeitando o arcabouço teórico de Ricoeur, repartindo minhas reflexões em três instâncias, ou, em três *mímesis*, cada uma formando seu respectivo capítulo.

The Talos Principle, originalmente concebido como uma possível continuação da série *Serious Sam*, do mesmo estúdio⁴, acabou tornando-se uma nova propriedade intelectual. Com mecânicas voltadas ao estilo *puzzle*, isto é, de resolver problemas de lógica em uma estrutura próxima ao do quebra-cabeças, o jogador deve controlar um robô que, com o desenrolar da narrativa, progressivamente descobre que está em um mundo simulado. Através de diferentes computadores espalhados pelo cenário, o jogador terá acesso a uma biblioteca de textos (e-mails, diários, excertos de artigos científicos e até postagens em blogs) que servirão como a base narrativa, explicando o que aconteceu com a humanidade e o motivo da criação de tal simulação. Por fim, diversas incitações reflexivas e filosóficas serão suscitadas através do diário de voz da personagem Alexandra Drennan, a cientista responsável pelo projeto de criação da inteligência artificial que operaria nesse mundo digital (ou seja, o próprio jogador).

Em setembro de 2015, há o lançamento do segundo jogo a ser analisado: *Soma*, pelo estúdio sueco *Frictional Games*, tendo suas mecânicas voltadas ao estilo *Survival Horror* (seguindo a tradição de outros jogos do estúdio, como *Amnesia* [2010] e *Penumbra* [2007]), no qual o jogador deve evitar monstros em cenários abandonados e/ou hostis a sua própria presença. O cenário em questão é a instalação PATHOS-II, submersa no norte do atlântico e a última resistência humana frente ao meteoro que impactou a superfície da Terra, em 2103. Nela, os monstros não são apenas máquinas, como também, humanos “infectados”

³ Optei por contextualizar esse período na descrição das obras (capítulo 2) e, mais a fundo, na análise (capítulo 3)

⁴ Dados retirados dos próprios desenvolvedores em entrevistas promocionais para o lançamento do jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CgceaBagvHc> Acessado em 19/09/2016.

por uma inteligência artificial que, originalmente, era a encarregada da própria segurança de PATHOS-II: a *WArden Unit* (WAU). No centro da narrativa, sob o controle do jogador, está Simon Jarret, o qual, em 2015, teve seu cérebro escaneado devido a complicações médicas. Sua consciência, armazenada em computadores, é ativada cem anos depois em outro corpo que, por sua vez, é regido não por um cérebro, *mas por um processador*. Assim, além de máquinas hostis, o jogador também encontrará outras que possuem a consciência armazenada de outros humanos e, devido a isso, acreditam que são humanos. Não é à toa que o jogo inicia com uma frase do já mencionado Philip K. Dick: “A realidade é aquilo que, quando você para de acreditar, não vai embora”⁵. A missão final será de enviar ao espaço um satélite denominado ARK, contendo um mundo virtual simulado com as consciências dos últimos seres humanos.

Finalmente, em novembro de 2015, temos o lançamento de *Call of Duty: Black Ops III*, pela estadunidense *Treyarch*. De longe o jogo mais conhecido e com maior impacto econômico na indústria dos jogos. A série *Call of Duty* em si, desde o seu lançamento, em outubro de 2003 até fevereiro de 2015, detém de um faturamento total de mais de 11 bilhões de dólares.⁶ Com mecânicas de *First Person Shooter* (tiro em primeira pessoa, comumente chamado apenas de FPS), a narrativa se passa no ano de 2065 e o cenário apresentado não é promissor: o mundo estaria assolado por um clima instável, com tempestades e desastres ecológicos cada vez mais comuns; a superpopulação no planeta terra alcançou níveis alarmantes; conflitos globais tornam-se progressivamente incontroláveis, assim como conflitos dentro das próprias nações na forma de protestos civis; e, por fim, o uso de próteses cibernéticas no âmbito militar e social mostra-se como corriqueiro (esse é o programa *Cybersoldado*, a produção de verdadeiros humanos-máquina). Será a partir de tal cenário que teremos a presença de Corvus, uma inteligência artificial fruto de experimentos ilegais realizados pela própria CIA. O objetivo? Coletar e analisar os pensamentos e desejos da população para que, assim, pudesse prevenir futuros ataques. Contudo, Corvus

⁵ Originalmente do ensaio *How to build a universe that doesn't fall apart two days later*, de 1978. Disponível em: http://deoxy.org/pkd_how2build.htm Acessado em 19/09/2016.

⁶ Informação disponível em <http://www.ign.com/articles/2015/02/05/call-of-duty-franchise-earns-11-billion-worldwide> Acessado em 19/09/2016.

acaba desenvolvendo consciência própria e até mesmo a habilidade de infectar a mente de humanos.

As narrativas de nossos objetos, portanto, serão analisadas de forma a pensar os aspectos simbólicos e históricos que, necessariamente, operam anteriormente à intriga de cada um. Isso significa pensar quais processos influenciaram e permitiram que cada narrativa fosse configurada da forma apresentada. Também significa explicitar o arcabouço teórico e o caminho a ser trilhado tanto para a descrição das fontes, no segundo capítulo, quanto a análise em si no terceiro.

No capítulo 1, dividido em três subcapítulos, apresento aquilo que penso serem os fenômenos essenciais para que cada narrativa fosse pensada e concebida. Aproveito para também traçar minhas escolhas teóricas para cada um dos três eixos: jogos, humano-máquina e futuro. Busquei mesclar ambas as propostas de forma orgânica, ou seja, definindo conceitos e mostrando suas transmutações até o presente momento, onde estarão presentes nas fontes. Nos jogos, no primeiro subcapítulo, inicialmente situo três autores diferentes em suas definições de “jogo”, associando com fenômenos humanos como construção de realidade pelo lúdico e pela linguagem, comunicação e texto. Utilizo tais ideias como pontapé para, seguidamente, explorar formalmente os jogos eletrônicos e propor sua semelhança com a história, concluindo com uma aproximação voltada ao fazer-jogo e fazer-história.

No segundo subcapítulo, “Do Humano-Máquina”, realizo a definição desse conceito, junto com o já mencionado traçado cronológico. Escolhi por selecionar uma obra específica de cada século, a partir do XVII – início de postulações que comparam humanos e máquinas em suas ontologias, em seus “seres” – até o XX, para, então, demonstrar a historicidade do humano-máquina em suas diferentes metáforas. Por julgar importante compreender uma em específica, a do Processamento de Informações (PI), dediquei um item a parte para melhor compreendê-la. Como será visto, essa é uma metáfora fortemente presente nas narrativas das fontes e também naquelas que as inspiraram. Exploro também a relação dos trabalhos de Alan Turing, forte utilizador da metáfora do PI, com a proposta da heurística ferramentas-para-teoria de Gigerenzer e Goldstein.

O terceiro subcapítulo, denominado “Do Futuro”, apresenta-se dividido em dois itens. Organizado de forma a “afunilar” minhas ideias à minha proposta, discuto a natureza da categoria “futuro” na história – “Sobre o futuro enquanto categoria de natureza histórica” – utilizando ideias trabalhadas por diferentes autores, especialmente as do historiador alemão Lucian Hölscher. Portanto, penso o “futuro” como uma fabricação específica realizada em um período histórico específico; uma maneira de expressar o vir-a-ser na modernidade. Essa fabricação encontra-se diretamente presente nas narrativas de minhas fontes e, dessa forma, situa-as como um produto de um contexto histórico. O segundo item especifica o futuro através da máquina – “Sobre o futuro pela máquina” – realizando, então, um recorte mais horizontal de diferentes futuros passados que, otimistas ou não, foram produzidos com as diferentes concepções sobre o maquinário em seus respectivos contextos.

Já o segundo capítulo será dedicado a uma descrição detalhada de eventos em comum nos três jogos. Tais eventos são constituídos de problemáticas similares, ainda que possivelmente com interpretações diferentes. Essas partilhas e diferenças de significados, ainda que de forma descritiva, demonstram diferentes *configurações*. Cada momento será elencado com base a ser resgatado posteriormente, no terceiro e último capítulo. Contudo, para que os aspectos configurativos sejam melhor compreendidos, certas análises já serão realizadas; estas, por sua vez, também contribuirão para a discussão a ser realizada no terceiro e último capítulo.

Nos três subcapítulos subsequentes – cada um dedicado a um jogo – descrevo de forma similar as três obras de forma a também aproximá-las entre si. Em outras palavras, o histórico de cada uma das desenvolvedoras, bem como suas características de design e inspirações tomadas de obras similares (tanto ficcionais quanto acadêmicas). Em 2.1 *The Talos Principle: o ser através da simulação* descrevo as influências do materialismo histórico sobre um dos escritores, Jonas Kyratzes. Em 2.2 *Soma: o ser simulado* discuto a problemática da consciência. Já em 2.3: *Call of Duty: Black Ops 3: o ser na simulação* relaciono o futuro apresentado com o caráter de franquia que a marca *Call of Duty* carrega.

No terceiro e último capítulo me lançarei na análise, relacionando a prefiguração com a configuração; objetivando, em suma, demonstrar possíveis

refigurações de cada narrativa. Aquilo anteriormente descrito toma seu significado maior, principalmente, claro, através das asserções apresentadas anteriormente. Eu, enquanto escritor, tomo implicitamente a posição de leitor e, por esse aspecto específico e pelo conjunto da pesquisa, escrevo no plural. Você, leitor, é parte integral de toda a análise; sua leitura e interpretação, por mais que me fujam, completam o círculo mimético de minha análise, tal qual as minhas leituras e interpretações completam as narrativas de cada jogo. Assim, optei por pensar o futuro nas construções que desafiam o “ser” ontológico que “definiria” o humano, isto é, o atributo essencial e natural que nos caracterizaria para além de uma espécie animal. Alguns desses atributos está na Religião, na Morte Voluntária e na Consciência; todos contextualizados através da problemática do capitalismo de vigilância.

1 Mimesis I

1.1 Sobre o jogo nas ciências humanas

O historiador Johan Huizinga (1872-1945) talvez seja uma das figuras mais proeminentes, ainda atual, nos estudos sociais do jogo. Em seu livro *Homo Ludens* (1938), explora o fenômeno “jogo” tanto em sua interdependência cultural quanto em sua natureza *sui generis* – algo anterior à própria cultura. Para o autor, o ato de jogar está naturalizado de tal forma que sua existência precede a civilização humana. Exemplificando, observamos em animais o mesmo ato, no qual cachorros convidam-se através de certas atitudes, respeitam dados limites – uma alusão à uma espécie de “regra” – e engajam-se em um fingimento, uma imitação de um cenário externo – um confronto direto, por exemplo (HUIZINGA, 2000). Pode-se, inclusive, atestar o mesmo em bebês e crianças, visto que, ainda não tendo assimilado a vida social adulta na qual estão inseridas, são capazes de discernir atos lúdicos entre si e entre os próprios adultos.

Huizinga, portanto, eleva a categoria de “jogo” para além do fútil e desnecessário. Para ele, jogar é transcendental, tanto em indivíduos quanto em qualquer sociedade em qualquer contexto cultural. O jogo pressupõe mudança de estado, perdurando inclusive após seu término na memória de seus jogadores. É liberto e livre devido seu próprio divertimento e gosto que gera; é desinteressado por estar aquém de exigências biológicas e materiais; é isolado por apresentar um “circulo mágico”, sempre delimitando um espaço específico, é ordenador porque sempre inicia com uma tensão a ser resolvida, um desafio, uma proposta a ser cumprida pela obediência de regras.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considera-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2000, p. 13-14).

A perspectiva adotada se torna a seguinte: *O jogo constrói o real e, por isso, também é uma realidade.* Huizinga utiliza-a constantemente em sua obra,

principalmente por oferecer o peso e complexidade necessários para a conceitualização do ato lúdico. Em outras palavras, afirma que “[t]odo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo” (HUIZINGA, 2000, p. 7-8). Explora, conseqüentemente, como sociedades utilizam o jogo para iniciações, adorações em ritos e cultos religiosos e também na representação imaginativa entre crianças. Essa “imitação” do real, portanto, ganha seu peso enquanto criador e igualmente uma realidade *sui generis* no momento em que intrinsecamente é *ordenadora*.

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a usa outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (HUIZINGA, 2000, p. 11)

Podemos tecer alguns comentários também na relação entre jogo e linguagem. Ludwig Wittgenstein (1889-1951) aponta que a linguagem em si possui uma série de diferentes significações, principalmente quando utilizada entre pares. Essa é uma perspectiva que busca se afastar de certas concepções: de que a linguagem opera além do nosso mundo, dos objetos, manifestações e ações que nos cercam; e também de que seria um ato meramente referencial aos mesmos. Iniciou, destarte, uma investigação filosófica para propor aquilo que denomina “jogo de linguagem”. Para Wittgenstein, a linguagem é um jogo, destinado a interligar intenção e ação através de diferentes palavras, frases, pontuações, entonações e, inclusive, nosso próprio corpo⁷.

A ideia de “jogo” surge no momento em que, no ato de substituir, rearranjar, omitir e adicionar todos os fatores supracitados, fazemos surgir os mais diversos – e infinitos – significados através dessas diversas – e infinitas – sentenças. Cabe ao orador escolher as “peças” mais adequadas para a sua respectiva intenção e, ao receptor, decifrar o que esse arranjo específico *significa*. Dessa forma, se a linguagem é um jogo; então comunicar é jogar. Ao jogar, postulamos regras e, com isso, produzimos significado no mundo. “Aqui o

⁷ Original: “I shall also call the whole, consisting of language and the actions into which it is woven, the “language-game”” (WITTGENSTEIN, 1986, p. 5).

termo '*jogo de linguagem*' serve para trazer à tona o fato que o *falar* da linguagem é parte de uma atividade, ou de uma forma de vida" (WITTGENSTEIN, 1986, p. 11, tradução nossa)⁸. Portanto, jogos de linguagem surgem e são esquecidos; novos são formulados e outros superados. Nessa relação, de maneira próxima às asserções de Huizinga, construímos o real jogando.

Jaques Derrida, por sua vez, também relaciona o "jogo" com a linguagem, ainda que opere nas vias do discurso, do texto. Para o autor, nosso entendimento do mundo, os significados que apreendemos e até mesmo aquilo que é possível significar só é permitido através de uma textualidade. Em outros termos, não há, de forma alguma, a existência de algum "centro", de alguma verdade pura sem qualquer antagonismo; sem qualquer oposto que, paradoxalmente, é exatamente aquilo que permite a construção de tal centralidade inicial. Exemplificando, é impossível questionar a metafísica sem utilizar a metafísica; impossível afirmar a inexistência da tradição sem uma tradicionalidade na própria asserção: "[N]ão podemos enunciar nenhuma proposição destruidora que não se tenha já visto obrigada a escorregar para a forma, para a lógica e para as postulações implícitas daquilo mesmo que gostaria de contestar" (DERRIDA, 1971, p. 233).

Com isso, pode-se afirmar que toda a verdade é contraditória; que nossas certezas – vistas como aquele grande centro que eternamente retornamos – só existem dentro dos limites da linguagem. É ela que dita o possível e o impossível; e, especificamente, o faz através de um perpétuo e constante "jogo". Nesse sentido, nossos saberes existem por um processo de correlação, substituição e diferença – ou, em sua palavra nativa, *differènce*. Um centro anterior nunca é retirado de seu reino até porque *não existe centro*. Aceitamos sua existência, ora, pela linguagem, pelo ideal fabricado de "ser" ou de "presença", entre tantos outros. Essa concepção demonstra-se com tamanha dificuldade de entender justamente porque abarca sua própria crítica: afirmar a não-centralidade é buscar exatamente uma. Dessa forma, jogo, para Derrida, é esse ato sem fim de uma desconstrução que constrói; e, igualmente, de uma construção que sempre destruirá.

⁸ Original: "Here the term "*language-game*" is meant to bring into prominence the fact that the *speaking* of language is part of an activity, or of a form of life."

[...] tôda a história do conceito de estrutura, antes da ruptura [...], tem de ser pensada como uma série de substituições de centro para centro, um encadeamento de determinações do centro. O centro recebe, sucessiva e regularmente, formas ou nomes diferentes. A história da metafísica, como a história do Ocidente, seria a história dessas metáforas e dessas metonímias. A sua forma matricial seria [...] a determinação do ser como *presença* em todos os sentidos desta palavra. Poder-se-ia mostrar que todos os nomes do fundamento, do princípio, ou do centro, sempre designaram o invariante de uma presença (*eidōs*, *arque*, *telos*, *energeia*, *ousia* (essência, existência, substância, sujeito) *aletheia*, transcendentalidade, consciência, Deus, homem, etc.) (DERRIDA, 1971, p. 231).

Se comunicar é jogar e a linguagem é o jogo e se nada possui significado e existência fora da linguagem, então, nossos próprios discursos e saberes são uma espécie de jogo. O jogo se identifica no momento em que significados são trocados, substituídos, omitidos e fabricados constantemente, operando sempre em uma relação diferencial entre pares. Com isso, reiteramos o nosso ponto inicial: o jogo, para além de suas definições formais, é um fenômeno construtor de realidades ao mesmo tempo que é uma em si. Ele é intrinsecamente ordenador e postulador de regras. Ao mesmo tempo que limita, também oferece as possibilidades de ação e entendimento *no* e *do* mundo. O sentido, portanto, só emerge quando seguido dentro de parâmetros anteriores, inclusive quando almejamos criar novos.

Por fim, a própria separação entre “jogo” e “brincadeira” pode ser relativizada. Resenhando os trabalhos de Karl Gröber sobre a história do brinquedo e da brincadeira⁹, Benjamin borra a linha que separa esse ato puramente destinado às crianças das ações “sérias” realizadas pelos adultos. Demonstrando a dupla significação de *spielen* (jogar, em alemão, assim como brincar) de que também é “representação”, o autor afirma que entre brincar e representar sempre há a *repetição*. Tanto a criança quanto o adulto desejam repetir seus atos, restaurar uma situação original, retornar a algum ponto de partida. A primeira o faz brincando; o segundo narrando suas experiências. Brincar e jogar, então, igualmente constroem realidades¹⁰.

⁹ GRÖBER, Karl. **Kinderspielzeug aus alter Zeit**. Eine Geshichte des Spielzeugs. Berlin: Deutscher Kunstverlag, 1928. (Brinquedos infantis dos velhos tempos. Uma história do brinquedo).

¹⁰ A noção de uma brincadeira plena, na definição tradicional de algo sem regras e estruturas, também não se sustenta quando analisada mais a fundo. Ainda que não seja “sério”, toda a brincadeira eventualmente estrutura suas regras. “Brincar” de luta envolve a regra de não machucar o outro de fato, por exemplo. Antes de iniciar qualquer esconde-esconde, todos seus participantes orientam entre si limites. Até mesmo brincar com bonecos individualmente acaba

Pois é na brincadeira, e nada mais, que está na origem de todos os hábitos. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras acompanhadas pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim álbuns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror (BENJAMIN, 1987, p. 253).

Buscamos, nesse preambulo, defender “Jogo” como um *ato*, um ato que constrói realidades e, da mesma forma, é realidade em si. Realidade em si porque “Jogar” é um elemento constituidor do estar-no-mundo (SICART, 2014). Por isso, “Jogo” significa agenciamento do real, do mundo, e esse agenciamento se encontra já em nossa linguagem, em sua operação, em sua comunicação – sendo esse um ponto chave para se aproximar com a historiografia, a ser visto no subcapítulo seguinte. O elemento que une Jogo, Realidade e Linguagem é a Regra, visto que ela existe nos três. No Jogo, a Regra “determina onde jogamos, quando paramos de jogar, e quando podemos reentrar no contexto de jogo”¹¹ (SICART, 2014, p. 8, tradução nossa). O real também deve obedecer às regras, só assim nos certificamos que o que existe de fato *existe*, até mesmo dentro da problemática da ficção. A Linguagem deve obedecer às regras, por fim, para que tenhamos *comunicação*. Exploraremos, a seguir, alguns desses aspectos mais a fundo.

1.1.1 Sobre o jogo e história

Para compreender os jogos eletrônicos devemos inseri-los em um fenômeno social mais amplo: o audiovisual no mundo contemporâneo. Como nos aponta Napolitano – ainda que esteja especificamente falando sobre a televisão – devemos compreender o audiovisual como “uma nova experiência social do tempo histórico” (NAPOLITANO, 2008, p. 252). Os jogos eletrônicos não fogem dessa asserção. O autor então propõe que, atualmente, pode-se atestar uma constante hibridização entre diferentes aportes midiáticos que, por

desenvolvendo suas regras, ou seja, ordenações dentro da própria narrativa imaginária de dado indivíduo.

¹¹ No original: “A rule determines where we play, when we stop playing, and when we can reenter the play context. A rule is written on a piece of paper or in several lines of code, upheld by a referee or a piece of circuitry or a group of friends, or even history and spaces, like house rules”.

sua vez, progressivamente regem a maneira como o público exige e interage com o entretenimento. Os códigos cinematográficos e dos próprios jogos – *games* – seriam os principais dessa equação.

Esse fenômeno de hibridização de linguagem audiovisual é acompanhado pela migração de públicos, com a crescente hegemonia de um público criado sob as regras da televisão e dos games demandando filmes cinematográficos [...] **Esse cruzamento de espaços, narrativas e linguagens deve se tornar mais nítido nos próximos anos e não pode passar despercebido nas pautas de discussão e pesquisa** (NAPOLITANO, 2009, p. 252, grifos do autor)

Já Hagemeyer não deixa passar despercebido tanto os aspectos de hibridização mencionados, como, também, alguns aspectos gerais dos jogos eletrônicos. Ainda que brevemente, Hagemeyer já aponta para um fator muito importante para se trabalhar com esse objeto: a inerente diferença entre mecânica (embora não utilize essa expressão) e narrativa. Em outras palavras, aponta que existem dois campos de estudo com relação aos jogos eletrônicos: a narratologia, que os concebe enquanto artefatos narrativos e, portanto, defendem ser a narrativa seu principal componente; e a ludologia, concebendo-os dentro de seus aspectos estruturais e formais, isto é, suas regras internas. Sendo assim, isso também se traduziria em diferentes maneiras de se engajar com o jogo eletrônico¹².

Na verdade, narratologia e ludologia não são apenas correntes interpretativas da produção de *games*, mas apontam para duas posturas diferenciadas de jogador: aquele que quer unicamente testar suas habilidades e aquele que deseja mergulhar numa atmosfera diferente e decifrar o simbolismo desse universo virtual (HAGEMEYER, 2012, p. 103).

Outro historiador que também apresenta tais correntes de estudo é Marco Fornaciari. Em sua dissertação, defendida na Universidade Federal Fluminense em 2016, assevera que a narratologia e a ludologia, através de fortes embates entre si, foram responsáveis por uma forte estruturação das bases teóricas e metodológicas dos jogos eletrônicos¹³. Fornaciari ainda apresenta uma definição

¹² Claro que, ainda que haja essa polaridade, também existem formas híbridas de engajamento, ou seja, de testar as habilidades junto com a atenção aos aspectos simbólicos e narrativos.

¹³ "Na virada do século, a área já apresenta bases acadêmicas bastante sólidas, principalmente com a criação do seu primeiro periódico online, adequadamente intitulado *Game studies*, em 2001. Os principais polos de pesquisa são os países escandinavos – onde nomes como Aarseth, Jesper Jull, Marku Eslekinen e Gonzalo Frasca envolvem-se na proposição de uma disciplina

sintética e objetiva para o que seria, exatamente, um jogo eletrônico. Tal definição, também adotada na presente pesquisa dada sua notável complexidade e cuidado analítico, nos servirá como pontapé inicial para, então, explorarmos as nuances dos jogos eletrônicos e sua eventual relação com a história. Dessa forma, o autor afirma o videogame/jogo eletrônico como:

[...] um sistema interativo onde a participação do jogador em um conflito artificial é mediada por regras e efetivada através de uma interface que inclui alguma forma de exibição em tela do que ocorre no jogo. Tanto a estrutura de jogo quanto o mundo de jogo são programados e executados em um computador, possibilitando que os videogames sejam sistemas automatizados e mais complexos do que aqueles de outros tipos de jogo (FORNACIARI, 2016, p. 33).

Destrincharemos a presente definição de acordo com alguns autores que, embora não utilizados por Fornaciari – salvo dois – dialogam diretamente com a mesma, clarificando certos termos. Os dois autores em questão são Eric Zimmerman e Katie Salen, dois designers que buscaram explicar os mais diversos aspectos que constituem os jogos em suas diferentes manifestações, inclusive no eletrônico. No primeiro volume de sua série Regras do Jogo – dividida em quatro lançamentos no Brasil – atentam para as peculiaridades que diferem o jogo eletrônico de outros jogos convencionais, em especial, a automatização de regras. Os autores afirmam que, diferente de jogos baseados em interações diretas entre pares, como em esportes e tabuleiros, os jogos eletrônicos não possibilitam qualquer negociação de regras: elas se encontram diretamente no código, na programação daquilo que opera como um *software* a partir de um *hardware*.

Na maioria dos jogos não digitais, os jogadores têm de fazer avançar a partida a cada passo, através da manipulação das peças ou comportando-se de acordo com as instruções explícitas descritas pelas regras. Em um jogo digital, o programa pode automatizar esses procedimentos e fazer avançar o jogo sem a entrada direta de um jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 104).

Tudo que é projetado em vídeo na interação com os jogos eletrônicos faz parte de um cálculo prévio, realizado pelo processamento do código pelo respectivo computador. Tudo, em suma, obedece a regras inescapáveis e

voltada para o estudo de jogos em suas características formais, a ‘ludologia’ – e os EUA, onde pesquisadoras como Murray e Marie-Laurie Ryan, ligadas à área da narratologia, são proeminentes” (FORNACIARI, 2016, p. 22)

inegociáveis; e isso, decerto, é o aspecto “eletrônico” do jogo. Com isso em mente, para melhor observar esse objeto enquanto um sistema comportamental relativamente autônomo, em 2004 na *Games Developers Conference (GDC)* de San Jose, EUA, é proposto o método MDA. Os autores envolvidos sugerem que o jogo eletrônico se constitui sempre em três níveis: Mecânica, Dinâmica e Estética (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004).

A mecânica se caracteriza como o conjunto de regras, no plano do algoritmo, que regem a possibilidade de diferentes dinâmicas. Uma é dependente da outra. Exemplificando, se em um jogo de tiro cada bala recebida corresponde a um alto nível de dano, cria-se, portanto, uma dinâmica voltada ao uso de cobertura. Para que um jogo atinja plenamente a dinâmica desejada, suas mecânicas devem sempre correspondê-la e encorajá-la. Por fim, a Estética ditará a experiência significativa almejada, ou seja, quais os sentimentos e emoções a serem evocados no jogador. Nota-se, todavia, que o jogador e o designer terão sempre caminhos opostos nessas relações.

Pela perspectiva do designer, as mecânicas originam dinâmicas sistêmicas e comportamentais, que, por sua vez, leva para uma experiência estética em particular. Na perspectiva do jogador, a estética afirma o tom, que por sua vez nasce de dinâmicas observáveis e eventualmente, mecânicas operacionais¹⁴ (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004, p. 2, tradução nossa).

A Estética é necessariamente a primeira via de contato do jogador. Ela é a visualidade das mecânicas e dinâmicas que estão sob a “caixa preta”, isto é, existentes, mas, escondidas ao jogador. Novamente, ao receber dano por uma bala em um jogo, a tela pode ficar vermelha, “ensanguentada”; ou uma barra de “vitalidade” pode diminuir de tamanho. A mecânica de recarregamento de uma arma pode estipular um tempo de 5 segundos para tal ação; também levando a uma dinâmica estratégica para quando a realizar. Todavia, a arma pode ser da Segunda Guerra, da Revolução Francesa, de alienígenas e, inclusive, do futuro. Cada uma dessas possibilidades estéticas levará a experiências diferentes. Essas experiências podem ser entendidas pela relação entre *emoção* e *ficção*.

¹⁴ Original: “From the designer’s perspective, the mechanics give rise to dynamic system behavior, which in turn leads to particular aesthetic experiences. From the player’s perspective, aesthetics set the tone, which is born out in observable dynamics and eventually, operable in mechanics”.

Em seu livro *Designing Games: A guide to engineering experiences*, Tynan Sylvester explora esses tópicos afirmando que os jogos “devem provocar emoções, mas isso não significa que todos os jogos devem fazer os jogadores rirem loucamente, gritar de raiva, ou desabar e chorar” (SYLVESTER, 2013, p. 8, tradução nossa)¹⁵. Para o autor, emoção e sua evocação em jogos são muito mais minuciosas que imaginamos, estando muito mais relacionado ao momento em que o jogador *significa* sua interação. Se não há emoção, não há qualquer processo significativo e essa é uma das prerrogativas máximas do *design* de jogos eletrônicos. Ao atirar, devemos *sentir* que estamos atirando; *sentir* que estamos realizando mudanças perceptivas no mundo em que habitamos. A subjetividade deve sempre ser almejada objetivamente¹⁶.

A efetividade emotiva também se relaciona com a capacidade ficcional da estética apresentada no jogo eletrônico. Não devemos esquecer que aquilo que interagimos não passa de um sistema comportamental, de um *software* existente em nível de sua programação: “Mario não é um encanador italiano em *cartoon* – ele é um cilindro de colisão que desliza ao redor e se choca nas coisas” (SYLVESTER, 2013, p. 30). Quando conseguimos convencer o jogador do contrário, temos uma ficção, ou seja, algo para além do nível abstrato e mecânico. Novamente: não que isso seja uma necessidade ou aspecto definidor. Jogos como pôquer funcionam exatamente nesse âmbito puramente formal. A ficção, então, oferece uma segunda camada para a emoção: um convencimento imersivo que transcende o jogador da aceção de que está apenas manipulando objetos em um ambiente controlado e regido por regras.

Ao envolver as mecânicas em uma vestimenta ficcional, nós a imbuímos com uma segunda camada de significado emocional. Por isso quando um personagem de jogo está ficando sem comida, nós não apenas dizemos que nossos recursos estão baixos e o jogo terminará logo. Dizemos que estamos *famintos*. Quando um aliado é vencido, não apenas removemos quietamente sua peça do tabuleiro. Nós lamentamos pelo nosso amigo assassinado. Sabemos que é falso,

¹⁵ Original: “Games must provoke emotion, but this doesn’t mean that every game must make players laugh madly, scream with rage, or break down and cry.”

¹⁶ Note que evocação de emoções significativas não necessariamente é uma característica inerente dos jogos eletrônicos ou de qualquer jogo. Só porque um jogo possa ser entediante ou simplesmente ruim, não engajando em nada o jogador, não necessariamente denota que não é um jogo.

mas o faz-de-conta ainda cria algum eco emocional de verdadeira fome, luto, ou amor¹⁷ (SYLVESTER, 2013, p. 30, tradução nossa).

O designer alemão Sebastian Domsch, por outro lado, complexifica a ideia de ficção nos jogos ao afirmar que ela, em si, funciona como um jogo. O denominador em comum, no caso, seria a própria regra, dado que ambas necessitam de uma aceção prévia, sem questionamentos, de sua existência. Relacionando com narrativas literárias, ao nos engajarmos com qualquer texto, admitimos que o ambiente apresentado existe de antemão e, de maneira recíproca leitor/texto, também esperamos que a narrativa se desenvolva dentro da premissa pré admitida. Em um romance – digamos que se passe na Segunda Guerra – que apresente um forte realismo desde seu início, se em algum momento surjam dragões, duendes e fadas, toda a ficção se desfaz, junto com a reciprocidade da leitura. O mesmo nos jogos eletrônicos: um jogo como *Call of Duty 2*, em que objetivamente constrói uma guerra minimamente relacionada com a “realidade”, trocar os inimigos nazistas por dragões, duendes e fadas simplesmente destruiria com o engajamento do jogador¹⁸.

[...] ficção em si funciona como um jogo e que jogos, por serem sobre algo que não é idêntico a realidade, funciona como ficção. [...] Ambas as propostas ficcionais e regras de jogos são sugestões a serem aceitas como uma situação “e se”: no caso da ficção, existências ficcionais são referenciadas como se existissem (como se suas existências fossem o caso), e no caso de jogos, regras são seguidas como se fossem necessárias (como se fosse o caso de que são verdadeiras)¹⁹ (DOMSCH, 2013, p. 14, tradução nossa).

Ainda que a mecânica e a dinâmica possam também oferecer possibilidades, asseveramos que sua exploração foge dos limites desta pesquisa. Evidenciaremos seu funcionamento e características brevemente em

¹⁷ Original: “By wrapping the mechanics in a fictional dressing, we imbue them with a second layer of emotional meaning. That’s why when a game character is running out of food, we don’t just say that our resources are low and the game will end soon. We say we’re *starving*. When an ally is defeated, we don’t just quietly remove his token from the board. We grieve for our murdered friend. We know it’s fake, but the make-believe still creates some emotional echo of real hunger, grief, or love”

¹⁸ Tal característica se aplica inclusiva nas mecânicas. Em uma época de rifles semi automáticos, poder disparar um automaticamente como uma metralhadora *não faria sentido*. Percebe-se, portanto, que a formalidade e a estética não são tão distantes assim.

¹⁹ Original: “[...] fiction itself works like a game and that games, by being about something that is not identical to reality, work like fiction [...] Both fictional propositions and game rules are suggestions to accept an ‘as if’ situation: in the case of fiction, fictional existents are referred to as if they existed (as if their existence were the case), and in the case of games, rules are followed as if they were necessary (as if it were the case that they were true)”

nossas fontes e também sempre que contribua para a nossa análise. Entretanto, a estética, aos nossos olhos, será de fato a mais privilegiada exatamente por ser constituída por elementos emotivos e ficcionais. Esses elementos dão suporte para aproximar os jogos eletrônicos com a história, dado que ela mesma também se constitui por esses elementos – como será visto a seguir. Possibilita, assim, diferentes propostas de análise, não se esgotando apenas em nossa pesquisa.

A fronteira entre ficção e história, em linhas gerais, se torna uma problemática central com a denominada “virada linguística”, a partir das décadas de 1960 e 1970. Inspirada nas correntes pós estruturalistas e pós modernistas, a realidade do passado e sua veracidade objetiva – e não construída – são questionadas no momento em que a linguagem em si se torna o foco dos debates historiográficos. “A ideia básica da teoria pós moderna da historiografia é a negação de que a escrita histórica referencia um passado histórico de fato²⁰” (IGGERS, 2005, p. 118, tradução nossa). O passado não é mais referenciado, não mais visto com o ideal de imanência: ele é fabricado textualmente, por diferentes jogos de linguagens, metáforas e alegorias. História é um ato de agenciamento e, nesse sentido, sempre uma ficção.

O conhecimento histórico torna-se, assim, a invenção de uma cultura particular, num determinado momento, que, embora se mantenha colado aos monumentos deixados pelo passado, à sua textualidade e à sua visibilidade, tem que lançar mão da imaginação para imprimir um novo significado a estes fragmentos. A interpretação em História é a imaginação de uma intriga, de um enredo para os fragmentos de passado que se têm na mão. Essa intriga para ser narrada requer o uso de recursos literários como as metáforas, as alegorias, os diálogos, etc. (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2007, p. 63)

Note-se que ficção não significa, necessariamente, mentira, irrealidade ou descompromisso com a verdade – e até mesmo com fatos. Ficção na história, ao nosso entendimento, é um ato estético de atribuir uma *forma* aos eventos referenciados e, portanto, conseqüentemente cria-los. Isso significa dizer que os eventos em si não possuem uma forma imanente, uma maneira correta e única de representa-los. Eles não são inerentemente trágicos, cômicos, irônicos ou cronológicos (no sentido causal). Essa é uma construção linguística e ideológica; na qual o conteúdo não é encontrado, mas, sim, formalizado.

²⁰ Original: “The basic idea of postmodern theory of historiography is the denial that historical writing refers to an actual historical past”

O que procurei sugerir é que esse valor atrelado à narratividade na representação de eventos reais surge de um desejo de ter os eventos reais a exibirem a coerência, integridade, plenitude e fechamento de uma imagem da vida que é e só pode ser imaginária. A noção de que sequências de eventos reais possuem os atributos formais das histórias/estórias que contamos sobre eventos imaginados só pode ter sua origem em desejos, contemplações, devaneios. O mundo realmente apresenta a si para percepção na forma de histórias/estórias, com sujeitos centrais, começos, meios e fins apropriados, e uma coerência que nos permite ver “o fim” em cada começo?²¹ (WHITE, 1990, p. 24, tradução nossa).

A questão da forma também não pode ser relegada apenas ao ato construtivista, ou seja, apenas na configuração do texto. Atribuímos formas aos eventos representados também porque *vivemos* nossas vidas concebendo-as dentro de tais formas, isto é, “[...] aprendemos a ver *como* trágico, *como* cômico etc. determinado encadeamento de eventos” (RICOEUR, 2010, p. 318). Encadear eventos isolados, homogeneizá-los em uma ordem temporal e, conseqüentemente, entende-los como *presença*, como algo que “aconteceu se eu estivesse lá” é em si uma refiguração ficcional. Contudo, por fazermos isso em nossas experiências, por ser essa a maneira de darmos sentido à nossa vivência, asseveramos ser uma *ficção verdadeira*. É ela que atribui o horror ao holocausto, a esperança às revoluções, a curiosidade à biografia, o medo ao reacionarismo, etc.

Voltamos à capacidade que a ficção tem de suscitar uma ilusão de presença, controlada porém pelo distanciamento crítico. Uma vez mais, cabe ao imaginário de representância “retratar” “colocando diante dos olhos”. O fato novo é que a ilusão controlada não está destinada a agradar ou distrair. Está a serviço da individualização exercida tanto pelo horrível como pelo admirável. [...] A ficção dá ao narrador horrorizado olhos. Olhos para ver e para chorar (RICOEUR, 2010, p. 322).

Tal é o caráter emotivo da ficção na história. Podendo ser vista como o sinônimo de subjetividade, da parcialidade em sua plenitude, a emoção tende a

²¹ Original: “What I sought to suggest is that this value attached to narrativity in the representation of real events arises out of a desire to have real events display the coherence, integrity, fullness, and closure of an image of life that is and can only be imaginary. The notion that sequences of real events possess the formal attributes of the stories we tell about imaginary events could only have its origin in wishes, day-dreams, reveries. Does the world really present itself to perception in the form of well-made stories, with central subjects, proper beginnings, middles, and ends, and a coherence that permits us to see “the end” in every beginning?”

ser descartada no processo refigurativo como algo indesejável. Ela é o extremo oposto da razão e da racionalidade, essas sim categorias primadas pela pesquisa científica. Entretanto, se a ficção pode ser problematizada e complexificada para além do senso comum, também pode o caráter emotivo da história. Em outras palavras, o nosso aparato cognitivo “racional” não consegue explicar todos os meandros e complexidades da consciência humana em seus atos, tanto no passado quanto no presente e no futuro. A objetividade que não leva em conta a subjetividade sempre levará a um “beco sem saída”, ao conhecimento mecânico e distante da humanidade que almeja compreender.

O “beco sem saída” acima mencionado refere-se a um ponto cego da história, isto é, ao espaço temporal que sempre fugirá de nossas explicações e conhecimentos, da nossa cognoscência. Exemplificando, através daquilo que Jörn Rüsen denomina “história enquanto vida-mundo”, nossas ações serão sempre dependentes de dois níveis: a história pré-existente, aquela construída anteriormente a nós por uma geração que nos escapou e que estabelece/estabeleceu as condições e possibilidades de mudança – a história mundo. Por fim, história dependente de nossas ações, da geração que está a escapar da anterior – a história vida.

O caráter ontológico e epistemológico da história enquanto vida-mundo pode ser descrito pelo termo filosófico do *Unvordenklichkeit* (literalmente im-pré-pensável, que significa pré-cognitivo e impensável ao mesmo tempo). Há alguma maneira de acessar essa vívida história mais histórica? Já que não pode ser conceitualizada por meios cognitivos, não pode ser construída enquanto acontece; o único acesso é o pré-cognitivo, e isso nos traz de volta à emoção²² (RÜSEN, 2008, p. 46, tradução nossa).

De fato, nos traz de volta à emoção. Se ela, realmente, não faz parte da racionalidade, do cognitivo que denomina, nomeia e concebe, então existe para complementar os vazios inconcebíveis pela razão – operando, assim, como duas faces da mesma moeda. Interessamos-nos pelo passado, primeiramente, por nos emocionarmos por ele. Escrevemos no presente porque buscamos emocionar nossos leitores, nos mais variados níveis. Ficção e emoção são

²² Original: “The ontological and epistemological character of history as a life-world may be described by the philosophical term of *Unvordenklichkeit* (literally unprethinkability, which means precognitive and unthinkable at the same time). Is there a way to access this living, most historical history? Since it cannot be conceptualised by cognitive means, it cannot be constructed as it happens; the only access is the precognitive, and that brings us back to emotion.

igualmente inseparáveis e necessárias para o processo refigurativo e significativo de qualquer texto ou produção histórica. Sem elas, não há individuação, não há autenticidade com o mundo externo e nenhuma presença *do e com o* passado. Com isso em mente, afirmamos a história enquanto um ato imaginativo, comprometido com o seu mundo não só por tentar corresponder-lo, como também, partilhar de suas características. A história não é reflexo nem representação: é criação de realidades e em si uma. Partilhamos, igualmente, com a definição de que:

[a] história é intersubjetiva e ideologicamente posicionada; que a objetividade e a imparcialidade são quimeras; que a empatia é um conceito viciado; que “original” não significa necessariamente “genuíno”; que a história não é arte nem ciência, mas uma coisa diferente – uma coisa *sui generis*, um jogo de linguagem que não está para brincadeiras, que está localizado no tempo e no espaço e no qual as metáforas da história como ciência, ou da história como arte, refletem justamente a distribuição de poder que põe essas metáforas no jogo (JENKINS, 2013, p. 90).

Concluimos nossa argumentação, com as ideias levantadas neste item e no anterior, propondo uma aproximação epistemológica entre fazer-jogo e fazer-história, ou, em melhores termos, *design* e historiografia. Primeiramente, “[**d**esign é o processo pelo qual um **designer** cria um contexto a ser encontrado por um **participante**, a partir do qual o *significado* emerge” (ZIMMERMAN, SALEN, 2012, p. 57, grifos nossos). Tais grifos servem a um propósito. Com as considerações trabalhadas sobre “jogo de linguagem”, tanto por nós quanto afirmado por Jenkins, gostaríamos de realizar um jogo de substituição de termos²³. Sumariamente, trocaremos as palavras grifadas em negrito, *design*, *designer* e participante, respectivamente por historiografia, historiador e leitor. Portanto, afirmamos que **historiografia** é o processo pelo qual um **historiador** cria um contexto a ser encontrado por um **leitor**²⁴, a partir do qual o *significado* emerge.

Não estamos afirmando que ambos são idênticos. Há uma grande diferença entre a história – e sua respectiva escrita – e o jogo – e seu respectivo

²³ O próprio Jenkins realiza o mesmo no seu livro *A História Repensada* com as afirmações de Terry Eagleton acerca da crítica literária.

²⁴ Leitor no sentido daquele que recebe o conhecimento histórico – nas suas mais variadas versões – seja em imagem, texto ou interação lúdica.

design. Entretanto, demonstramos algumas semelhanças que possibilitam uma aproximação teórica e metodológica. Com isso, solidificamos a análise de nossas fontes em um ato interpretativo que, focado primariamente no aspecto estético dos jogos em questão, leva em consideração as emoções que cada jogo busca incitar no jogador, assim como a maneira que suas respectivas ficções são formalizadas. Tal correlação, por fim, produzirá concepções diferentes para com o futuro e inclusive seu mediador: o humano-máquina.

1.2 Do humano-máquina

Gostaríamos de situar o que entendemos por “humano-máquina”. Essa expressão pode ser dividida em duas definições interdependentes para a nossa análise. De um lado, é um fenômeno do qual a interação entre o humano e a máquina acaba gerando projeções criativas com relação à concepção de “ser”. Por “ser”, entendemos como uma ontologia²⁵ definidora, como uma essência, um atributo, uma substância fixa e anterior que não poderíamos deixar de ter. Exemplificando, o “ser” do humano poderia denotar raça, etnia, sexo, gênero²⁶; também linguagem, razão, consciência, alma e até mesmo os traços biológicos. Butler sintetiza esse pensamento naquilo que denomina a “metafísica da substância”:

[...] a discussão sociológica tem buscado compreender a noção de pessoa como uma agência que reivindica prioridade ontológica aos vários papéis e funções pelos quais assume viabilidade e significado sociais. No próprio discurso filosófico, a noção de “pessoa” tem sito

²⁵ Por não almejarmos uma discussão aprofundada acerca da ontologia, julgamos cabível a definição direta de Abbagnano desse campo. De acordo com o autor, esse é um campo de estudo pertencente à metafísica. “A segunda concepção fundamental é a da [metafísica] como ontologia ou doutrina que estuda os caracteres fundamentais do ser: os que todo o ser tem e não pode deixar de ter” (ABBAGNANO, 2007, p. 662).

²⁶ Ingraham realiza uma asserção interessante com relação a esse aspecto. Para ela, através do conceito de heterogênero, afirma que a heterossexualidade foi culturalmente (e não “naturalmente”) construída enquanto o biológico *a priori* a partir de qual todas as manifestações sexuais e de gênero são “geradas”. Nas palavras da autora: “[O] heterogênero confronta a equação da heterossexualidade com o *natural* e do gênero com o cultural, e sugere que ambos são socialmente construídos, abertos a outras configurações (não apenas opostas e binárias), e abertas a mudança” (INGRAHAM, 1994, p. 204. Tradução nossa). Original: Heterogender confronts the equation of heterosexuality with the natural and of gender with the cultural, and suggests that both are socially constructed, open to other configurations (not only opposites and binary), and open to change”

analiticamente elaborada com base na suposição de que, qualquer que seja o contexto social em que “está”, a pessoa permanece de algum modo externamente relacionada à estrutura definidora da condição de pessoa, seja esta a *consciência*, a capacidade de linguagem ou a deliberação moral (BUTLER, 2003, p. 38, grifo nosso).

Independente da cultura que possamos estar inseridos; dos espaços diferentes que possamos ocupar, nós *somos* humanos, dado que conscientemente sabemos, comunicamos e moralizamos isso. Entretanto, tal universalidade definidora não se sustenta no momento que a submetemos por uma compreensão histórica, ou seja: uma infinidade de indivíduos já foram – e continuam sendo – retirados desse status de “ser” para justificar as mais variadas formas de extermínio e segregação. Esse conceito, portanto, tanto minimiza uns quanto maximiza outros. “O ‘ser’ do corpo ao qual essa ontologia se refere é um ser que está sempre entregue a outros, a normas, a organizações sociais e políticas que se desenvolveram historicamente [...]” (BUTLER, 2015, p. 15).

Voltemos, desse modo, para o fenômeno do humano-máquina. Podemos compreendê-lo como um processo interativo, material e idealístico, cujo a regularidade e certeza do “ser” passa por uma tensão entre as características da máquina (qualquer que seja) e do humano que a experimenta. Dessa forma, pela consequente inquietude, questionamos “quem somos” e também “poderia uma máquina ‘ser’”. Por ser um fenômeno passível de historicização – como será discutido seguidamente – o homem-máquina apresenta uma descontinuidade contínua, uma constante reformulação dependente de dado contexto histórico.

Começemos nossa trajetória século por século, a partir do XVII, com uma das figuras mais proeminentes da filosofia racionalista: o francês René Descartes. Sua importância se dá por propor a separação da mente e do corpo, algo que seria conhecido como Dualismo Cartesiano. Descartes então iguala “mente” com a “alma”, afirmando que essa separação se dá visto que nossa consciência – o nosso “eu” – é indivisível, tal como nossa alma²⁷. Para ilustrar esse argumento, afirma os animais como autômatos, máquinas destituídas desse atributo essencial:

²⁷ “Assim, para começar esse exame, observo aqui, primeiramente, que há grande diferença entre o espírito e o corpo, pelo fato de o corpo, por sua natureza, sempre divisível e o espírito inteiramente indivisível. [...] Isso bastaria para ensinar-me que o espírito ou a alma do homem é inteiramente diferente do corpo, se, de outro lugar eu já não o houvesse aprendido suficientemente” (DESCARTES, 2005, p. 128-129)

O que não parecerá de modo algum estranho aos que, sabendo quantos *autômatos* diferentes, ou máquinas que se movem, o engenho dos homens pode fazer só empregando muito poucas peças, em comparação com a grande quantidade de ossos, músculos, nervos, artérias, veias e todas as demais partes que há no corpo de cada animal, considerarão esse corpo como uma máquina que, feita pelas mãos de Deus, é incomparavelmente mais bem ordenada e tem em si movimentos mais admiráveis que qualquer uma das que podem ser inventadas pelo homem (DESCARTES, 1996, p. 62-63).

Descartes utiliza a "máquina" - com suas diferentes engrenagens - para diferenciar os animais dos humanos, daqueles que "não são" dos que "são". Os primeiros seriam autômatos, funcionando de forma autossuficiente; enquanto os humanos funcionam de forma livre e racional - atributo, entretanto, dado por Deus. As máquinas poderiam até nos ultrapassar em algumas circunstâncias, mas, "falhariam necessariamente em outras, pelas quais se descobriria que não agiam por conhecimento, mas somente pela disposição de seus órgãos" (DESCARTES, 1996, p. 64).

Contudo, e se não houvesse nada de diferente/especial em nós com relação a todo o resto da criação? O que significaria afirmar que a alma de Descartes é também um princípio mecânico – ao invés de algo divino? Esses questionamentos são encabeçados por outro filósofo francês: Julien Offray de La Mettrie (1709-1751). Com influências Iluministas, adotando uma postura materialista, La Mettrie constrói um humano-máquina pertencente também às máquinas. Tanto nós quanto elas funcionamos pelas suas respectivas regras; fomos criados dessa forma sem qualquer unicidade para que possamos agir de acordo com a demanda do nosso momento. Como nos aponta Rouanet,

Nosso filósofo concluiu da virtual identidade de natureza entre homens e animais que, se Descartes tinha razão em dizer que os animais eram máquinas, bastava dar um passo para afirmar que também os homens eram apenas máquinas. Nosso corpo é um conjunto de molas e engrenagens, e o que chamamos alma é um princípio também material, localizado no cérebro, que movimenta nosso organismo e nos habilita a pensar. A ideia de uma alma imortal vem da nossa vaidade, do orgulho de nos sentirmos superiores ao resto da criação (ROUANET, 2003, p. 48).

La Mettrie almejava uma espécie de rompimento com a tradição filosófica clássica – que observava no "espírito metafísico" a fonte de toda e qualquer – jogando tudo ao plano físico, inclusive nossas idealizações. "Somos" o nosso corpo; dependemos dele e somos condicionados por suas necessidades. Em

seu livro, *L’homme Machine*, de 1747²⁸, apresenta e defende a capacidade do material explicar qualquer fenômeno, inclusive intelectual. Para isso, se utiliza, tal como Descartes, da máquina enquanto uma metáfora, sendo essa o relógio. Assim como cada um de seus componentes individuais possui – e é capaz de ter – sua própria moção, a matéria humana também tem a sua e com princípios próprios.

[...] a alma é apenas um princípio de movimento ou uma parte material tangível do cérebro que podemos, sem medo de erro, considerar como a mola principal da máquina inteira, na qual exercita uma influência invisível em todas as outras e até parece ter sido a primeira a ser feita [...] A oscilação natural, uma propriedade de nossa máquina, possuída por cada fibra e, de certa forma, todo o elemento fibroso, é como aquele de um relógio no sentido que não consegue sempre funcionar. Deve ser renovado enquanto é esgotado, dado força quando definha, enfraquecido quando é oprimido por muita força e vigor. Isso é o que constitui o único e verdadeiro remédio²⁹ (LA METTRIE, 1996, p. 31).

Não há nada na constituição humana que não possua uma explicação racional, física e material: nosso humor, imaginação, alma, intelectualidade, dentre outros. O humano-máquina racionalista torna-se iluminista. Podemos afirmar, nos trabalhos apresentados por La Mettrie, um ideal de “consciência mecânica”, ou seja, uma ciência de si gerada por uma organização específica de órgãos e músculos. Entretanto, esse ideal se torna mais literal nas obras de outro autor: o inglês Samuel Butler, em seu principal livro, *Erewhon*, de 1872³⁰, no qual, aparentemente, verifica-se pela primeira vez a proposta de máquinas adquirirem consciência.

Deve-se notar que o cenário contextual da obra estava permeado por uma teoria nova e fascinante para diversos grupos sociais: a seleção natural darwiniana. O próprio Butler assevera sua admiração pelos trabalhos de Darwin,

²⁸ Originalmente publicado anonimamente por Elie Luzac em 1747, mas, datado de 1748, na cidade de Leiden. Foi revisado e publicado definitivamente em 1750, então pelo próprio autor. Essa é a versão adotada nas mais diversas traduções no decorrer do tempo, inclusive utilizada, em língua inglesa, na presente análise.

²⁹ Original: the soul is only a principle of motion or a tangible material part of the brain that we can, without fear of error, consider as a mainspring of the whole machine, which exercises a visible influence on all the others and even seems to have been made first [...] The natural oscillation, a property of our machine, possessed by every fibre and, so to say, every fibrous element, is like that of a clock in that it cannot always function. It must be renewed as it is depleted, given strength when it languishes, weakened when it is oppressed by too much strength and vigour. This is what constitutes the only and true medicine.

³⁰ Utilizamos a versão revisada, de 1901, em que, de acordo com o autor, constitui-se enquanto uma tentativa de organizar o mundo originalmente incoerente e disperso presente no primeiro lançamento (BUTLER, 1901, p. 10-11).

demonstrando preocupação com possíveis más interpretações de tal teoria através da leitura de seus textos, dado que “[...] poucas coisas seriam mais desgostantes para mim do que qualquer tentativa de rir do Sr. Darwin³¹” (BUTLER, 1901, p. 4). Devido a esse apreço, em 1863, Butler lança o primeiro de uma série de artigos a serem publicados no jornal Neozelandês *Press*, intitulado *Darwin Among the Machines* (*Darwin Entre as Máquinas*, em nossa tradução).

No artigo, Cellarius – persona adotada por Butler³² – defende um desmonte de todas as máquinas existentes, alegando a inevitável tomada de vida das mesmas. O autor alega o profundo e rápido progresso das máquinas de forma que se poderia considera-las já como um “protótipo antediluviano da raça” (BUTLER, 1914, p. 181). No decorrer do texto, aponta também para a “miniaturização” da máquina – utilizando, ora, o relógio como exemplo. Das grandes peças do século XIII até o pessoal e individual – e a probabilidade de se tornarem os sucessores da raça humana. Nesse exato caso que, abastecido pelo já mencionado darwinismo, Cellarius justifica que seríamos dominados por essa nova supremacia., ocupando, por sua vez, o espaço anteriormente pertencente aos humanos. Uma guerra até a morte deve ser declarada: se não conseguimos nos imaginar sem as máquinas, então já está evidenciada a nossa dependência.

As afirmações supracitadas serviriam como a base para os eventuais três capítulos de *Erehwon*, intitulados apenas *Book of The Machines* (*Livro das Máquinas*, tradução nossa). Intrigadas em uma ficção utópica, as ideias do capítulo são apresentadas como uma tradução de textos de um dos personagens antes da grande revolução que destruiu as máquinas e puniu seus apoiadores – uma ficção dentro de uma ficção. Ainda que o centro do argumento seja o mesmo do artigo de 1863, é nesse momento que Butler insere a questão da *consciência* na máquina. Em suma, propõe-se que ainda existam novos canais para o surgimento de consciências inteiramente originais, dado que “seres conscientes existem a cerca de vinte milhões de anos: veja os avanços que as máquinas

³¹ Original: few things would be more distasteful to me than any attempt to laugh at Mr. Darwin

³² “A primeira parte escrita de ‘Erehwon’ foi um artigo intitulado ‘Darwin entre as Máquinas’, e assinado como Cellarius” (BUTLER, 1901, p. 7). Original: “The first part of ‘Erehwon’ written was the article headed ‘Darwin among the Machines’, and signed Cellarius”

realizaram nos últimos mil!” (BUTLER, 1901, p. 226). Afirmando, ainda, que até batatas agiriam conscientemente, visto que se comportam de acordo com as necessidades, o autor conclui

‘Ou’ ele prossegue, ‘muitas ações que foram classificadas como puramente mecânicas e inconscientes devem ser admitidas a conter mais elementos de consciência que foram permitidos até agora (e nesse caso germes de consciência serão encontrados em diversas ações de máquinas mais complexas) – Ou (presumindo a teoria da evolução mas ao mesmo tempo negando a consciência de vegetais e ação cristalina) a raça dos homens descendeu de coisas nas quais não possuíam consciência alguma.’³³ (BUTLER, 1901, p. 229, tradução nossa)

Enquanto em Descartes e La Mettrie a “máquina” era utilizada de maneira profundamente metafórica, para se referir à própria disposição dos órgãos, Butler a utiliza não só de maneira literal, como também, para defender que elas mesmas poderiam “ser” – inconcebível nos autores anteriores. Isso porque, de um lado, propõe que não somos os últimos a desenvolver consciência – sendo essa a responsável pelo “ser” – e, do outro, de que pode nada haver de especial nesse fenômeno, podendo ele mesmo ser só algo mecânico. Qualquer dos dois lados leva ao autor a asseverar o fim da humanidade ou sua subordinação. O humano-máquina iluminista torna-se darwinista. Mas, há uma ressalva: a máquina não possui uma forma, um corpo específico. Outro literato se encarrega de resolver essa corporificação.

Em 1920 temos o lançamento da peça *A Fábrica de Robôs*³⁴, pelo austro húngaro Karel Čapek (Tchápek, como utilizado na própria tradução do livro no Brasil), sendo encenada um ano depois na Tchecoslováquia (ASIMOV, 2014). Na peça, introduz-se a figura do robô – enquanto uma máquina humanoide e servente – e a própria palavra “robô”: uma junção entre o eslavo eclesiástico e o tcheco, entre “escravo” e “trabalho forçado”, respectivamente. Essas são máquinas orgânicas ainda que artificiais, ou seja, não são feitas de molas ou engrenagens, mas, de material vivo originado de uma substância denominada

³³ Original: “‘Either’, he proceeds, ‘a great deal of action that has been called purely mechanical and unconscious must be admitted to contain more elements of consciousness than has been allowed hitherto (and in this case germs of consciousness will be found in many actions of the higher machines) – Or (assuming the theory of evolution but at the same time denying the consciousness of vegetable and crystalline action) the race of man has descended from things which had no consciousness at all”

³⁴ A obra é traduzida para o inglês três anos após.

“protoplasma”, encontrada em uma ilha distante. Corpos humanos também são fabricados serialmente com o único propósito de obedecer e servir. Contudo, como se pode imaginar, essas massas orgânicas desenvolvem uma consciência própria e, como já temia Butler, tomam o lugar de seus criadores.

Diversos são os tópicos trabalhados na peça, tanto em plano intra quanto extratextual. Em seu conteúdo interno, podemos verificar a serialização da mão de obra junto com a plena e total alienação do trabalho – ao ponto de gerar uma vida orgânica especificamente voltada a isso. Externamente, a tomada de consciência dos robôs também serve para alegorizar sua eventualidade em qualquer proletariado explorado pelo sistema capitalista. O mau uso da ciência e o progresso desenfreado se tornam os grandes alvos de crítica, visto as intervenções mortíferas e suas supostas justificativas no decorrer da Primeira Guerra. A corporificação da máquina na figura do robô – de características humanoides – sintetiza essa crítica. Por fim, ao propor a queda da humanidade e sua sobreposição por novos “seres”, a narrativa também formula a associação com a questão divina da criação; de brincar ou de se tornar um Deus. Helena, em um diálogo sobre as origens do robô pelas mãos de seu inventor, Rossum, – visitante da fábrica – questiona Domin – diretor:

Helena – Mas vocês produzem seres humanos!

Domin – Aproximadamente, senhorita Helena. Mas o velho Rossum tinha a intenção de fazê-lo literalmente. Você sabe, ele queria depor Deus de uma maneira científica. Era um grande materialista e por esse motivo fazia tudo isso. Ele queria simplesmente provar que não havia a necessidade de um Deus. Por isso ele cismou de fazer um homem tim-tim por tim-tim como nós (TCHÁPEK, 2010, p. 37).

Esse será um tema recorrente na peça de Tchápek: de um humano-máquina criacionista, no qual em um contexto de atrocidades científicas gera visões de uma “ciência religiosa”, de uma crença em uma melhoria tão resoluta e decerta que qualquer ato é justificado em seu nome. Esses atos, inclusive, podem gerar o extermínio da própria humanidade, típico de um gênero literário a ser conhecido como *distopia*³⁵. Ademais, passa pela lógica da criação de outro “ser”, dessa vez pela *máquina*, pela inovação tecnológica. Nesse sentido, compartilha de questões como o “ser” servente e ignorante. Sua emancipação

³⁵ Conceito melhor trabalhado no subcapítulo 1.3.1: Sobre o futuro como categoria de natureza histórica

pelo conhecimento gera um confronto com seu criador; eventualmente o primeiro sobrepõe o outro. Ao final de *A Fábrica de Robôs*, há inclusive a construção de um eventual culto ao sobreposto, onde os robôs se veem enquanto filhos dos humanos.

Alquist – Robôs não são vida. Robôs são máquina.

Robô 3 – Éramos máquinas, senhor, mas do horror e da dor nos tornamos...

Alquist – O quê?

Robô 2 – Nós nos tornamos almas.

Robô 4 – Algo reluta dentro de nós. Há momentos em que alguma coisa entra dentro de nós. Pensamentos que não são nossos.

Robô 3 – Escutem, oh, escutem, os humanos são nossos pais! Esta voz que grita que queremos viver; esta voz que se lamenta; esta voz que pensa; esta voz que fala sobre a eternidade, está é a voz deles! Somos os seus filhos!” (TCHÁPEK, 2010, p. 130).

Essas são, portanto, as duas principais contribuições de Tchépek para a metáfora do humano-máquina: a corporificação da máquina pelo robô – uma palavra radicalmente voltada à servidão – e a problemática do criador com fortes características teológicas. Dessa forma, *A Fábrica de Robôs* marca um ponto importantíssimo para a nossa compreensão geral de o que é um “robô” e como o mesmo é narrativizado. Sua influência pode ser diretamente atestada em outro importante autor de ficção científica: Isaac Asimov.

De nacionalidade russa e nascido no mesmo ano do lançamento da peça de Tchépek, Asimov é creditado por não só ser o primeiro a introduzir as Três Leis da Robótica, como, também, pela inserção da palavra “robótica”. De acordo com o autor, seria difícil de acreditar que haveria apenas ignorância frente a um conhecimento que oferecesse perigo e, portanto, pensou em salvaguardas para a nova criação³⁶. Introduzidas pela primeira vez no conto *Andando em Círculos*, de 1942³⁷, são elas:

- Temos o seguinte. A primeira: um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano venha a ser ferido [...] A segunda: um robô deve obedecer às ordens dadas por seres humanos,

³⁶ “Em 23 de dezembro de 1940, quando estava discutindo minha ideia sobre um robô que lia mentes com [John] Campbell [editor da revista *Astounding*], vimo-nos analisando as regras que regiam o comportamento dos robôs. Parecia-me que os robôs eram inventos da engenharia que deveriam ter salvaguardas incorporadas, e então nós dois começamos a dar um formato verbal para essas salvaguardas. Elas se tornaram as ‘Três Leis da Robótica’” (ASIMOV, 2014, p. 309)

³⁷ Posteriormente incluído em uma série de outros contos, organizados em ordem cronológicas e, então, publicados em um único livro: *Eu, Robô*, em 1950. Utilizamos a tradução de Aline Storto Pereira pela editora Aleph, 2014.

exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei [...] E a terceira: um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira ou com a Segunda Lei (ASIMOV, 2014, p. 65).

Durante sua extensa carreira, Asimov editou e publicou mais de quinhentos livros e artigos, de ficções épicas como a trilogia *Fundação* (publicada entre 1942 e 1993) até livros didáticos e textos acadêmicos. Ainda que não seja trabalhado extensivamente em nossa análise, não é cabível falar de humano-máquina sem mencioná-lo. Dito isso, outro autor de igual legado e importância é o estadunidense Philip K. Dick (1928-1982), em suas problemáticas do androide, consciência e paranoia. Al

Dick iniciou sua carreira em meados da década de 1950, com a publicação do conto *Beyond Lies in the Wub*. Contudo, ganha reconhecimento uma década após através de uma série de livros que, com o passar do tempo, tornar-se-iam cânones da literatura de ficção científica – inclusive do gênero distopia e *cyberpunk*. Em especial o livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de 1968³⁸ populariza a imagem do androide, isto é, de um robô que possui uma mistura de tecido orgânico e artificial. No futuro de 1992 observamos um planeta assolado por radiações devido a uma terceira guerra mundial. A humanidade lentamente emigra para Marte, para colônias que carregam a promessa de uma continuidade a nossa espécie. No processo, ganha-se um androide particular para ajudar nessa nova vida. Entretanto, como já se pode imaginar, esses androides nem sempre serão meros servos.

Alguns androides acabam se rebelando e fugindo, escondendo-se entre os humanos. Cabe a caçadores especializados, entre eles o personagem principal, Rick Deckard, a “aposentar” esses androides, reconhecendo-os através de um teste de empatia – o Teste de Voight Kampff. Nesse cenário, o autor indiretamente explora a temática da consciência através da *memória*. Os androides rebeldes são aqueles que se *lembram* de uma outra vida, de uma outra realidade. Isso se dá graças a uma sintetização da memória, ou seja, a uma capacidade de criar e implantar memórias em robôs para torna-los mais

³⁸ Utilizamos a edição de 2007 pela editora Gollancz em idioma original, traduções nossas. Posteriormente adaptado no filme *Blade Runner*, em 1982, pelo diretor Ridley Scott, inclusive recebendo o mesmo título do longa metragem em (re)impressões posteriores. Por questões temporais, o filme altera o futuro para o ano 2019. Na sequência dirigida por Denis Villeneuve e lançada em 2017, o futuro segue o mesmo, agora se passando em 2049 como se não mais um tempo, mas, um espaço a parte, um universo ficcional independente.

“humanos” e mais aceitáveis entre seus donos. Porém, ao acreditarem que suas memórias são verdadeiras, o autor constrói uma crítica indireta ao nosso estatuto de o que é consciente ou não; o que é real ou irreal. Esse é o cenário paranoico de Dick, no qual um androide pode ser qualquer um, inclusive você. Basta apenas questionar o que você *lembra* por verdade.

Essa é uma asserção paranoica, típica da paranoia que afligia Philip K. Dick no decorrer de sua vida. Graças a sua influência, paranoia se tornou uma parte integral de qualquer cenário futuro no qual Inteligência Artificial se torna indistinguível da inteligência biológica. Quando o *ser/si próprio* pode ser copiado, quem pode identificar o *ser/si próprio* real? (ZARKADAKIS, 2015, p. 54, grifo nosso)³⁹

A implementação de memória, a opacidade do real e um “ser” que não sabem quem “é” marcarão a identidade literária em Dick. No decorrer do livro, personagens duvidam de si ou se negam a aceitar sua existência. Phil Resch, outro caçador encontrado por Deckard, adentra em uma crise moral ao perceber que todo o seu departamento era composto por andróides em disfarce. Luba Luft, uma androide sob a máscara de uma cantora de ópera, cativa Deckard de forma que Resch simplesmente não consegue. “Então adeus para a distinção entre humanos vivos e autênticos e constructos humanoides. Naquele elevador no museu, pensei, eu descii com duas criaturas, uma humana, a outra androide... e meus sentimentos foram o reverso daqueles esperados” (DICK, 2007, p. 124)⁴⁰.

O humano-máquina de Dick também apresenta um “ser” voltado para a consciência, sendo ela só possível graças à memória. “Somos” porque constantemente nos lembramos disso. Para ilustrar esse pensamento, o autor então se utiliza do androide: um constructo artificial em seu interior, mas, com uma exterioridade humana. Ao inserir memórias de que esse constructo “é” algo, conseqüentemente, ele se torna consciente. Na via oposta, é evidenciado a fragilidade da própria consciência humana, visto que poderíamos “ser” *qualquer*

³⁹ Original: “This is a paranoid statement, typical of the paranoia that afflicted Philip K. Dick throughout his life. Thanks to his influence, paranoia has become an integral part of any future scenario in which Artificial Intelligence becomes indistinguishable from biological intelligence. When the self can be copied, who can tell the real self any more?” Grifos realizados dada a ambigüidade da palavra *self* no contexto da frase.

⁴⁰ Original: “So much for the distinction between authentic living humans and humanoid constructs. In that elevator at the museum, he said to himself, I rode down with two creatures, one human, the other android... and my feelings were the reverse of those intended.”

coisa bastando que tenhamos memória disso⁴¹. A tecnologia, por fim, possui tamanha complexidade e certeza de desenvolvimento ao ponto de se tornar a ferramenta para a criação e implementação de memórias.

Encerraremos, enfim, o traçado cronológico do humano-máquina com uma proposição analítica, agora não mais do robô e nem do androide, e sim, do ciborgue. Conhecida pela sua militância no movimento feminista, Donna Haraway também possui um reconhecimento no campo teórico pós modernista⁴², especialmente com a publicação do texto *A Manifesto for Cyborgs*, publicado na década de 1980 na *Socialist Review* de Berkley (MARKUSSEN; OLESEN; LYKKE, 2000). Posteriormente, receberia maior atenção e leitura no lançamento do seu livro *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*⁴³ (*Símios, Ciborgues e Mulheres: A Reinvenção da Natureza*, tradução nossa), em 1991.

Imersa em um contexto progressivamente tecnocientífico, advindo já da era pós Segunda Guerra Mundial – sendo também seu primeiro artigo a ser escrito em um computador – a autora questiona o essencialismo identitário frente a constante inserção da tecnologia nas relações de gênero. Buscando solidificar sua visão não-essencialista, argumenta a favor de um sistema de comunicação e controle enquanto a real ontologia social, a raiz de qual originamos. Portanto, discorre sobre a fragilidade dessa identidade totalizante de “ser mulher”.

A consciência da exclusão que é produzida por meio do ato de nomeação é aguda. As identidades parecem contraditórias, parciais e

⁴¹ Essa exata problemática é explorada a fundo em um conto de Dick ainda da década de 1960, *We Can Remember It Whole Sale*, traduzido aqui no Brasil também como Lembramos Para Você a Preço de Atacado. Em uma passagem do texto, observamos o personagem principal Douglas McQuaid questionando um vendedor de memórias acerca da veracidade do seu “produto”, o qual então responde serem mais convincentes que as reais: “Parte do pacote que lhe oferecemos é uma implantação de memória tão profunda que nada é esquecido” (DICK, 2012, p. 14).

⁴² “A palavra *pós-modernismo* refere-se em geral a uma forma de cultura contemporânea, enquanto o termo *pós-modernidade* alude a um período histórico específico. [...] Pós-modernismo é um estilo de cultura que reflete um pouco essa mudança memorável por meio de uma arte superficial, descentrada, infundada,, auto-refleiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista, que obscurece as fronteiras entre a cultura “elitista” e a cultura “popular, bem como entre a arte e a experiência cotidiana” (EAGLETON, 1998, p. 3). A própria Haraway se insere no campo pós modernista: “É também um esforço de contribuição para a teoria e para a cultura socialista-feminista, de uma forma pós modernista, não naturalista, na tradição utópica de se imaginar um mundo sem gênero, que será talvez um mundo sem gênese, mas, talvez, também um mundo sem fim” (HARAWAY, 2009, p. 38)

⁴³ O livro contém uma coleção de artigos e ideias previamente trabalhadas por Haraway. O manifesto recebeu uma tradução, utilizada nessa pesquisa, no livro *Antropologia do Ciborgue* (TADEU, 2009).

estratégicas. Depois do reconhecimento, arduamente conquistado, de que o gênero, a raça e a classe são social e historicamente constituídos, esses elementos não podem mais formar a base da crença em uma unidade “essencial”. Não existe nada no fato de ser “mulher” que naturalmente una as mulheres. Não existe nem mesmo uma tal situação – “ser” mulher. Trata-se, ela própria, de uma categoria altamente complexa, construída por meio de discursos científicos sexuais e de outras práticas sociais questionáveis (HARAWAY, 2009, p. 47).

Esse sistema, formado por uma pletora de comunicações discursivas e práticas, forja uma suposta unidade entre seus agentes. Entretanto, basta um rearranjo dessas diferentes partes (como estava ocorrendo no contexto da autora) para que certezas históricas sejam abaladas. No centro desse rearranjo – ou, ao menos, o centro escolhido por Haraway – está a figura do ciborgue. Em si, não uma essência, mas um fenômeno mítico e fortemente irônico. Mítico pois opera na ambiguidade entre o figurativo e o literal; onde sua ficcionalidade estrutura o real a ser experimentado e vivenciado. Irônico pois evidencia as falhas do discurso e suas contradições não resolvidas, demonstrando como incessantemente homogênea o incompatível. Decerto, o ciborgue em si é incompatível e incoerente; é a junção do humano com a máquina que é capaz de ilustrar contradições dentro de uma sociedade. Nas palavras da autora:

Estou argumentando em favor do ciborgue como uma ficção que mapeia nossa realidade social e corporal e também como um recurso imaginativo que pode sugerir alguns frutíferos acoplamentos [...] No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é a nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica (HARAWAY, 2009, p. 37).

O ciborgue de Haraway, diferente dos andróides, robôs, máquinas e engrenagens anteriores, é a primeira figura a servir também como ferramenta analítica, ao mesmo tempo que não nega suas raízes ficcionais. O grande mérito da autora está em não tratar a ficção social com a visão tradicionalista que preza apenas pela concretude do real. O ato de imaginação é em si algo material e sintomático. Tal como os filósofos e escritores anteriores, o humano-máquina de Haraway questiona o “ser”, projeta diferentes possibilidades e descentraliza certezas. Contudo, o faz adicionando uma aplicabilidade para além de suas próprias hipóteses e estudos; é um conceito, em suma, propositalmente

destinado a ser refigurado por outras análises. Por utilizar-se de uma perspectiva teórica pós modernista, atesta uma especificidade temporal, isto é., a pós modernidade; mas, de forma alguma, é preso a esse período, como afirma a autora.

É possível estender a imagem do ciborgue dentro de outras configurações históricas, análogo ou alegoricamente, mas parece para mim que possui uma emergência histórica privilegiada. Você pode usá-la para inquirir em outras formações históricas, mas possui uma especificidade (MARKUSSEN; LYKKE, 2000, p. 9).

O humano-máquina enquanto categoria de análise, utilizado nesta pesquisa, deve muito ao ciborgue de Haraway. Além de sua aplicabilidade em outros contextos, é direcionado a questionar ontologias, a pensar atributos e essências que, por serem historicamente condicionadas, possuem as mais diversas descontinuidades. É uma categoria que visa referenciar algo para além do “humano” e da “máquina” (por isso, também como o ciborgue, carrega um significado metafórico). O humano-máquina suscita a problemática “por que o humano, em dado contexto, quer ‘ser’ máquina; por que imagina um ‘ser’ em uma máquina?”. A própria definição de máquina também deve ser expandida. Os mitos de constructos, datados desde a Antiguidade (o gigante de bronze Talos ou o golem judaico) podem ser vistos como uma (ZARKADAKIS, 2005) (MCCORDUCK, 2002). Essa expansão se dá pela tensão do “ser” nas duas vias entre Criação *versus* Criador⁴⁴

Há uma possível contradição teórica ao unir a categoria do humano-máquina, voltada à Pós-Modernidade, com a perspectiva moderna de futuro. Adotando a definição de Pós-Modernidade como período histórico, concordamos com Kellner de que é um erro assumir um rompimento total com a Modernidade. Podemos apontar ênfases, desvios, contradições e algumas rupturas radicais, como as duas Guerras Mundiais, por exemplo; todavia, “[c]ontrariando o que dizem Baudrillard (1976) e outros – que a pós modernidade constitui uma ruptura com o capital e com a economia política -, o que detectamos por trás do fenômenos da cultura pós-moderna é a lógica do capital” (KELLNER, 2001, p. 329). Essa lógica permite a perpetuação de narrativas modernas – como a projeção de futuro – junto com ambivalências identitárias – como o ciborgue de

⁴⁴ Tópico a ser mais aprofundado na análise

Haraway e, com isso, o humano-máquina. Por fim, visto que a definição de “máquina” abrange outros períodos históricos, essa possível contradição se dilui.

Como categoria, o humano-máquina existe no momento em que é aplicado *no* contexto de análise. Como metáfora, existe quando advém *do* contexto. Engrenagens, relógios, robôs, andróides e inclusive locomotivas – a ser explorada em seguida. Metáforas porque não significam a expressão, a palavra em si, mas, um significado novo: um significado voltado, ora, ao “ser”. No subcapítulo que segue, exploraremos uma dessas metáforas, ainda presente, inclusive em nossas fontes: o *processamento de informação*.

1.2.1 Sobre a metáfora do Processamento de Informações

Como já discorrido, já no século XIX é possível verificar a existência narrativa de uma máquina capaz de deter consciência – fenômeno esse responsável pelo “ser”. Entretanto, diversas alteridades podem ser mapeadas, ao menos em relação aos trabalhos de Samuel Butler. Primeiramente, não há um detalhamento acerca dos processos intrínsecos que gerariam essa consciência: ou ela advém do nada, ou, está presente em todos os cantos, em todas as ações – inclusive em uma batata. Ela seria um fenômeno que simplesmente existe; algo *sui generis*. Já o robô de Tchépek, na década de 1920, só se tornou ciente de si por ser fabricado organicamente. Contudo, diferente de Butler, observamos o humano *gerando* uma consciência nova, com suas próprias mãos.

Há um pulo, todavia, entre Tchépek e Dick; entre as décadas de 1920 e 1960. Há uma explicação objetiva para a tomada de consciência – memória – junto com a *replicação* desse fenômeno por mãos humanas graças ao maquinário. Em outras palavras, uma associação direta das características do orgânico – o cérebro – com da máquina – o processamento⁴⁵. O que ocorreu nesses quarenta anos para que essa associação se tornasse possível? Essa

⁴⁵ Deckard, logo no início da narrativa, ao chegar em seu escritório é confrontado por sua secretária, Ann Marsten, a qual explica características centrais do cérebro-processador dos novos andróides Nexus-6. “A unidade cerebral do Nexus-6 a qual estão usando agora é capaz de selecionar dentro de um campo de dois trilhões de elementos, ou dez milhões de vias neurais separadas” (DICK, 2007, p. 24). Original: “The Nexus-6 brain unit they’re using now is capable of selecting within a field of two trillion constituents, or ten million separate neural pathways”

pergunta pode ser respondida com o surgimento de uma nova corrente interpretativa dentro dos estudos psicológicos, especificamente aqueles direcionados à cognição. A aproximação pelo Processamento de Informações⁴⁶ toma seus primeiros passos nos fins da década de 1940 após uma série de reações contrárias às postulações teóricas behavioristas⁴⁷. Em suma, eram opostos a aceção objetivista dominante da época de que não haveria eventos internos em nosso aparato cognitivo, ou seja, aspectos não verificáveis em comportamentos externos.

Mesmo encontrando sérias dificuldades em definir o que de fato é “informação”, o campo do Processamento de Informações (PI) se distancia das perspectivas metodológicas do behaviorismo. O comportamento objetivo ainda é prezado, mas, há um aspecto diferencial na proposta de três níveis “escondidos” de organização psicológica: a Mente (fenomenológica), o Cérebro (fisiológica) e a Computação (funcional). A última sendo o entremeio das duas primeiras e o enfoque dessa vertente. Sua terminologia deve muito ao grande influxo linguístico que o PI recebeu da computação digital e de sua respectiva área de estudo que, na época, encontrava-se em forte ascensão. O computador lentamente se apresenta como metáfora para a mente.

O computador, enquanto metáfora, trouxe termos como *buffer*, *armazenamento*, *resgate*, *memória*, *repartição*, *endereçamento*, e é claro o termo central, *processamento*. A analogia computador-programa introduziu termos como *transformação*, *comparação*, *decisão*, etc. E de sistemas de alto nível em inteligência artificial como *produção*, *padrão de chamada*, *estado de objetivo*, etc. foram pegos emprestados⁴⁸ (HEIJDEN; STEBBINS, 1990, p. 199-200).

Todavia, esse processo pode não ter sido apenas um inocente empréstimo de terminologias. Se aplicada a heurística da ferramenta-para-teoria proposta por Gigerenzer e Goldstein, podemos observar um pensamento novo

⁴⁶ *IP Approach*.

⁴⁷ Interpretação proeminente no campo da psicologia na época. Originalmente concebida por John B. Watson em 1913, tinha como prerrogativa o positivismo comportamental, isto é, de que todo fenômeno psicológico possui um respectivo comportamento, sendo esse a única evidência válida para análise de dados (HEIJDEN; STEBBINS, 1990).

⁴⁸ Original: “The computer, as a metaphor, brought terms such as *buffer*, *storage*, *retrieval*, *memory*, *location*, *addressing*, and of course the central term, *processing*. The computer-program analogy introduced terms such as *transforming*, *comparing*, *deciding*, etc. And from expert systems in artificial intelligence terms such as *production*, *calling pattern*, *goal state*, etc., are borrowed”.

com relação à natureza da mente. De acordo com os autores, as ferramentas que utilizamos para evidenciar e coletar novos dados influenciam diretamente em novas acepções teóricas. Muitos dos nossos saberes advêm das próprias propriedades intrínsecas dos objetos que utilizamos, em primeiro lugar, para se chegar a esse saber. Por exemplo: no momento em que o relógio se tornou indispensável para estudos e para o próprio cotidiano, “[o] universo em si se tornou entendido como uma espécie de relógio mecânico com Deus como o relojoeiro divino. Ferramentas se tornaram teorias” (GOLDSTEIN; GIGERENZER, 1996, p. 131).

Esse é o entremeio entre Tchépek e Dick, ou seja, um contexto que, a partir da década de 1950, permitiu que a memória humana fosse vista *como se* a de um computador. Vice-versa, o computador, portanto, poderia realizar tarefas de humanos *como se fosse um*, já que possui propriedades similares. Ambos *processam* informações; ambos possuem *hardware* e *software*, isto é, corpo e mente. Essa é a semente de aceitar uma mente orgânica em um chip de silício e de uma Inteligência Artificial consciente. E essa mentalidade terá o seu arauto, um representante que continua a perdurar e influenciar estudos científicos e narrativas ficcionais: o matemático inglês Alan Turing (1912-1954) e seu cânone teste homônimo.

Originalmente, o Teste de Turing foi publicado na revista *Mind: A quarterly review of psychology and philosophy*, em outubro de 1950, sob o título *Computing machinery and intelligence*. No texto, o autor debruça-se sobre uma problemática inicial: poderiam as máquinas pensar? Essa pergunta então passa por uma reformulação: repensar epistemologicamente os termos “máquina” e “pensar” para que, então, possa-se chegar em uma segunda problemática, mais precisa e menos ambígua que a anterior. Máquina significa um computador digital discreto; pensar significa realizar tarefas comuns entre esse computador e um humano.

Com isso, formula um “jogo da imitação” (*imitation game*). Tal cenário hipotético é composto por um jogo organizado por três jogadores: um homem (A), uma mulher (B) e um interrogador (C) “que pode ser de qualquer sexo” (TURING, 1950, p. 433). O objetivo, para o interrogador, é discernir quem é o homem e quem é a mulher, conhecendo-os apenas enquanto siglas X e Y. Em contrapartida, A e B devem realizar o possível para enganar C. A situação se

torna mais complexa quando uma “máquina” é colocada no lugar de A. Em suas próprias palavras:

A ideia por trás dos computadores digitais pode ser explicada por dizer que essas máquinas são propositadas a carregar qualquer operação que poderia ser feita por um computador humano. O computador humano deveria seguir regras fixas: ele não possui autoridade para desviar delas em qualquer detalhe. Devemos supor que essas regras são fornecidas em um livro, no qual é alterado toda a vez que [o computador humano] é colocado em um novo trabalho. Ele também tem suprimento ilimitado de papel, no qual realiza seus cálculos.⁴⁹ (TURING, 1950, p. 436, tradução nossa)

O autor segue desenvolvendo o cenário quando propõe a inserção de outra máquina de estado discreto (máquinas que possuem padrões e estados fixos e previsíveis, como um circuito elétrico) no lugar da mulher. Assim, qualquer estado (saída, *output*) de B pode ser rapidamente previsto e calculado por A, enquanto um computador digital⁵⁰. O interrogador, então, não conseguiria discernir qual é qual, tanto “qual máquina” quanto “qual humano”. No decorrer de sua proposta, Turing se utiliza de constantes associações entre propriedades humanas e de computadores, especialmente a capacidade de memória com a de armazenamento⁵¹. “Ele entendeu que em outro nível, atualmente denominado nível de processamento de informações, o cérebro e o computador tinham muito em comum, e que *insights* na organização de um certamente ofereciam *insights* na organização do outro”⁵² (MCCORDUCK, 2004, p. 74-75, tradução nossa).

O jogo da imitação se sustenta em um axioma notavelmente simples: nós, humanos, pensamos e, principalmente, sabemos que pensamos. Contudo, essa é uma asserção individual: eu sei que você pensa por senso comum, por uma aceitação sem objeções. Essa aceitação se solidifica pelo fato que outras

⁴⁹ Original: “The idea behind digital computers may be explained by saying that these machines are intended to carry out any operations which could be done by a human computer. The human computer is supposed to be following fixed rules; he has no authority to deviate from them in any detail. We may suppose that these rules are supplied in a book, which is altered whenever he is put on to a new job. He has also an unlimited supply of paper on which he does his calculations”.

⁵⁰ Também considerados máquinas discretas, mas com milhares de variáveis possíveis. Dessa forma, podem ser considerados “máquinas universais”.

⁵¹ “O armazenamento é um armazenamento de informações, e corresponde ao computador de papel do humano, seja esse um papel no qual ele realiza seus cálculos ou no qual as regras estão impressas. Enquanto o computador humano realiza seus cálculos em sua cabeça uma parte do armazenamento corresponderá à memória. (TURING, 1950, p. 437)

⁵² Original: “He understood that at another level, the brain and the computer had much in common, and that insight into the organization of one would surely give insight into the organization of the other”

peças *demonstram* que pensam – novamente, o comportamento como a evidência final. Contudo, como já demonstrado, muitos de nossos processos mentais – do nosso *processamento de informações* – não se difere daquilo realizado por máquinas digitais discretas. Se elas “apenas repetem” rotinas programadas, nós, humanos, também repetimos comportamentos, ideias e ações. Em ambos os casos a importância está em respostas satisfatórias e sustentáveis para cada instância. Novamente, a heurística ferramenta-para-teoria esclarece e contextualiza os argumentos sustentados por Turing.

Turing também discutiu a questão de o computador possuir ou não livre arbítrio, uma propriedade humana. Muitos anos depois, psicólogos cognitivos, dentro das pressuposições que a mente é um computador e que computadores não possuem vontade própria, ponderaram a possibilidade de humanos também possuírem ou não livre arbítrio⁵³ (GIGERENZER; GOLDSTEIN, 1996, p. 135, tradução nossa).

Explicamos o desenvolvimento da metáfora PI – junto com sua exemplificação nos trabalhos de Alan Turing – não só para preencher um vazio cronológico. Compreendê-la significa compreender *como é possível* a configuração tanto literária quanto científica do humano-máquina nas narrativas contemporâneas. Essa metáfora, ainda utilizada, serve como o grande impulso imaginativo para tanto conceber implantes cibernéticos bélicos em seres humanos no jogo *Call of Duty: Black Ops III*, quanto em pesquisas com próteses como na empresa *Biomechatronic*⁵⁴. Tanto para imaginar um mundo que se possa realizar *upload* da consciência em processadores, como em *SOMA*, quanto afirmar filosoficamente que estamos vivendo em uma simulação nesse exato momento (BOSTROM, 2003). Tanto para ponderar uma inteligência artificial capaz de consciência em *The Talos Principle*, quanto investir em computação quântica para se alcançar uma simulação fiel do cérebro humano⁵⁵.

⁵³ Original: “Turing also discussed the question of whether a computer could be said to have free will, a property of humans. Many years later, cognitive psychologists, under the assumption that the mind is a computer and that computers lack free will, pondered the question of whether humans could be said to have free will.”

⁵⁴ Entendemos que esse é um assunto delicado e, portanto, exploraremos mais a fundo os trabalhos e ideais dessa empresa no terceiro capítulo

⁵⁵ Em 2011 o instituto RIKEN, em conjunto com as universidades *Okinawa Institute of Technology Graduates* (OIST) e *Forschungszentrum Jülich*, japonesa e alemã, respectivamente, projetaram o supercomputador denominado K, de escala peta (o equivalente a 1 milhão de gigabyte). O objetivo: simular a atividade neural humana através da força de 82,944 processadores. De fato, “apenas” 1% do cérebro foi simulado, tendo ainda demorado cerca de 40 minutos para tal feito. Porém, esse 1% representa 1,73 bilhões de células nervosas conectadas por 10.4 trilhões de sinapses no decorrer de 1 segundo. De acordo com a declaração do instituto: “Se computadores

1.3 Do futuro

Em relação ao aspecto estrutural do tempo, já na década de 1930 podemos encontrar problematizações com relação a definições rígidas entre as temporalidades. Johan Huizinga, por exemplo, observara que essas acepções não passam de uma observação perceptível a nível humano, ou seja, não realidades em si, mas, constructos mentais e facultativos. Não há, portanto, sequer “presente”, sequer esse momento ou instante em que acreditamos estarmos estacionados. “Eu posso perceber minha véspera como história e minha infância como presente. A fronteira entre história e presente radica o olhar no momento, ou, melhor dizendo, não há fronteira alguma” (HUIZINGA, 2015, p. 306).

Passado, presente e futuro sempre existirão na dependência de nossas exigências e significações. História enquanto um estudo do “passado fixo”, de algo cristalizado e objetivo adentra exatamente nessa dependência: a de fazer passar, ou, como aponta Huizinga, tornar-presente. “Enquanto fora geralmente aceito que o domínio de trabalho dos historiadores é o passado, eles descobriram nos anos 1970 que esse passado também incluía diferentes futuros” (ASSMAN, 2013, p. 39). No item que se segue, buscaremos explorar essa exata característica histórica do futuro.

1.3.1 Sobre o futuro como categoria de natureza histórica

Como já deve ter sido observado, utilizamos em certos momentos a palavra “futuro”. Essa é uma palavra problemática em seu plano epistêmico dado ser passível das mais diversas significações. Contudo, gostaríamos de centrar a atenção em um significado específico. Entendemos por “futuro” uma expressão historicamente específica. Em outras palavras, só concebemos esse fenômeno

em escala peta como o computador K. são capazes de representar 1% da rede de um cérebro humano nos dias de hoje, então sabemos que simular o cérebro inteiro no nível individual de células nervosas e suas sinapses será possível com computadores de escala exa [computadores que, pela projeção, terão mil vezes a capacidade daqueles de escala peta] possivelmente disponíveis dentro da próxima década” explica [Markus] Diesmann [supervisor chefe do projeto] Disponível em: http://www.riken.jp/en/pr/press/2013/20130802_1/ Acessado em 20/03/2018

a partir de mudanças profundas na acepção humana sobre o tempo; mudanças essas ocorridas logo no início do séc. XVIII.

Note-se: não que os seres humanos, em sua possível infinidade de variações culturais, não imaginassem uma espécie de vir-a-ser. Desde o nível mais prático – amanhã choverá – até o mais abstrato e de fato cultural. Em ambos os casos, temos ciência de um estado ainda não experimentado, mas objetivamente existente. Em ambos, modelamos nossas ações no imediato com a preparação para esse estado. No primeiro caso, por exemplo, procuramos abrigo ou não saímos de um, cancelamos um agendamento, retiramos roupa do céu aberto. No fim, podemos aceitar a existência de uma *expectativa* enquanto uma invariável do ser humano.

Dito isso, a diversidade de significações desse vir-a-ser pode ser evidenciada frente a um olhar histórico. Poder objetivar não só uma chuva amanhã, como também, uma escassez daqui a três dias, associar isso com uma figura específica de poder – adivinhos – e, conseqüentemente, hierarquizar indivíduos. Esse é o trabalho de historiadores como George Minois em sua obra *História do Futuro*⁵⁶, percorrendo um extenso caminho, indo dos já mencionados adivinhos, aos profetas, astrólogos, utópicos e atuais cientistas (MINOIS, 2016). Porém, ainda assim esse não é o ponto em que nos firmamos – além de discordarmos de alguns pontos nostálgicos de Minois.

Em sua conclusão, Minois aparenta conceber uma certa “decadência” do presente, isto é, da existência de algum aspecto positivo no passado que não mais se verifica. Nas palavras do autor: “O presente fagocitou o passado e o futuro; a história, de tanto ser refeita, reescrita, reencenada e reatualizada, perdeu o sentido; o futuro, de tanto ser falsamente predito, desmentido pelos fatos e antecipado, perdeu toda a credibilidade” (MINOIS, 2016, p. 678). Não há mais sentido para a história? Ela *de fato* teve um, em algum momento? Quando o futuro possuía credibilidade? Essas perguntas acabam por nos afastar do trabalho de Minois, adotando uma perspectiva acerca da natureza do futuro enquanto categoria histórica pelo autor Lucian Hölscher, na sua obra *El descubrimiento del futuro*⁵⁷.

⁵⁶ Título original: *Histoire de l'avenir: des prophètes à la prospective* (1996).

⁵⁷ Título original: *Die Entdeckung der Zukunft* (1999).

Primeiramente, “futuro” é mais uma significação desse vir-a-ser. Antes do século XVIII, essa era uma palavra com conotações completamente diferentes, especialmente na língua alemã, sendo muito mais associada à ideia de *chegada*, ou seja, de um espaço específico⁵⁸. Todavia, ainda que outras línguas partilhassem o significado de futuro com aquele do porvir⁵⁹ – em latim *adventus* –, de maneira geral, até o período em questão, tais significações possuíam um sentido em comum: a noção de um tempo em constante fluxo com relação a nós, estacionados. O vir-a-ser é sempre passivamente aguardado, dado ser uma realidade absoluta, seja racionalista ou religiosa⁶⁰. Entretanto, essa realidade muda substancialmente na virada para a modernidade. A humanidade agora se vê em um ponto inédito do tempo – isto é, “moderno” em relação ao medieval e o antigo⁶¹ – e lentamente rompe com a escatologia cristã, adotando uma visão diferente sobre a natureza do tempo e seu perpassar.

Antonis Liakos explora esse período transitório afirmando um progressivo decair da Igreja como figura central para a organização social, moral e filosófica. Para o autor, o século XVI ficou marcado por uma contínua desestabilização de diversos preceitos cristãos, como, por exemplo, a descoberta de continentes inteiramente novos e com civilizações mais antigas que aquelas narradas na bíblia. O paraíso de Deus tornara-se um espaço duvidoso. Lentamente, afirmase cada vez mais a necessidade do próprio humano se conduzir no tempo e, para isso, novas ferramentas são criadas: a “História” em si, enquanto área

⁵⁸ “Antes dessa época é muito raro encontrar nas fontes a palavra alemã *Zukunft* (futuro). E quando se utilizava, se fazia no sentido de *Ankunft* (chegada), isto é, dando um significado não temporal mas espacial” (HÖLSHER, 2014, p. 35).

⁵⁹ “Junto ao derivado do latim *adventus*, tal como *avenir* (francês), *avvenire* (italiano) e *porvenir* (espanhol), existe também o vocábulo derivado de *futurum*: *futur* (franc.), *future* (ingl.), *futuro* (ital., esp.), se bem apenas se pode hoje, nas linguagens românticas, se estabelecer alguma diferença semântica entre os dois termos” (HÖLSHER, 2014, p. 37).

⁶⁰ No caso religioso, em Agostinho, a realidade opera na distinção da alma, ou seja, em nossa capacidade inata de “medir” o tempo (sabemos que um mês é “mais” que um dia), de perceber o passado enquanto algo cumulativo e o futuro enquanto algo aproximativo. Linguisticamente afirmamos que o tempo é, e, portanto, toma formas ontológicas sempre em nosso presente. “A expectativa é, assim, o análogo da memória. Consiste numa imagem que já existe, no sentido de que precede o acontecimento que ainda não é (*nondum*); mas essa imagem não é um vestígio deixado pelas coisas passadas e sim um ‘sinal’ e uma ‘causa’ das coisas futuras que assim são antecipadas, pré-percebidas, anunciadas, preditadas, proclamadas de antemão (note-se a riqueza do vocabulário corrente da expectativa)” (RICOEUR, 2010, p. 23).

⁶¹ Le Goff explica que esse é um fenômeno já decorrente do século XVI, advindo primariamente de autores italianos que se viam em um ponto inédito da história: “Deste modo, o período que eles buscavam definir tinha como única particularidade o fato de ser intermediário entre uma Antiguidade imaginário e uma modernidade imaginada, a que deram o nome de ‘idade média’” (LE GOFF, 2015, p. 26).

científica detentora de leis universais; o conceito de *sociedade* ontológica, desprendida de Deus; a temporalização do pensamento utópico – até para evidenciar alguma “garantia –, ou seja, a eucronia.

[A] eucronia não poderia ser concebida sem um conceito de sociedade. Ao mesmo tempo, a sociedade não poderia ser concebida sem futuridade, ou em termos simples, sem um futuro melhor. O conceito de “sociedade” correu paralelo a, e até certo grau, foi um pré-requisito para a transformação semântica da história, de histórias não conectadas até novas histórias universais, ou para histórias da sociedade. Assim como no caso da sociedade, *história* também adquiriu um status ontológico, independente de seus papéis representacionais e formas literárias. [...] a história foi concebida como uma força *real* levando ao futuro através de suas transformações conceituais (LIAKOS, 2007, p. 31).

O que poderia ser visto como uma “Revolução Copérnica do tempo”⁶², o ser humano agora é deslocado de sua centralidade universal – inclusive de sua confluência com o tempo. Não somos nós que recebemos o decorrer de uma força absoluta, denotando uma impotência e conseqüente subjugação a algo maior. Nós que desbravamos, que dessa vez caminhamos ao invés de pararmos. Essa visão de mundo possibilitou um terreno fértil para novos saberes; especificamente, aquele do *progresso*, isto é, nas palavras do autor:

O papel ativo que o ser humano desempenhava no acontecer necessitou expressão desde o século XVIII, no conceito central de <<progresso>>. E com isso se encerra o ciclo de nossa argumentação: ao invés da preexistência das coisas futuras, a representação mental a caminhada do homem através dos tempos pressupunha agora a existência de um espaço de tempo em que adentrava o homem desde o presente, e que era precisamente o futuro no sentido da Idade Moderna. Nascia desse modo a ideia do futuro como espaço temporal vazio propositado a encher com os acontecimentos e as representações mentais do que se acreditava oportuno⁶³ (HÖLSCHER, 2014, p. 38).

⁶² Pois, assim como os astros já não giravam em torno do homem como até então se acreditava, mas que era este que se movia pelo universo sobre a terra, nem as coisas futuras se aproximavam do homem através do tempo enquanto o que passou se afastava dele. (HÖLSCHER, 2014, p. 38, tradução nossa). Original: “Pues, al igual que los astros ya no giraban en torno al hombre como hasta entonces se creyera, sino que era este el que se desplazaba por el universo sobre la Tierra, tampoco las cosas futuras se aproximaban al hombre a través del tiempo, mientras las pasadas se alejaban de él”

⁶³ Original: “El papel activo que el ser humano desempeñaba en el acontecer cobró expresión, desde el siglo XVIII, en el concepto central de <<progresso>>. Y con esto se cierra el círculo de nuestra argumentación: en vez de la preexistencia de las cosas futuras, la representación mental del paso del hombre a través de los tiempos suponía ahora la existencia de un espacio de tiempo en el que se adentraba el hombre desde el presente, y que era precisamente el futuro en el sentido de la Edad Moderna. Nacía de ese modo la idea del futuro como espacio temporal vacío que cabía llenar con los acontecimientos y las representaciones mentales que se creyera oportuno.

Em suma, Hölscher associa o “futuro” como categoria moderna de tempo associada ao progresso. O vir-a-ser torna-se um campo perfeitamente passível de superação do presente, de novas realidades e, conseqüentemente, novas gerações. Essa nova acepção não surgiu espontaneamente, fazendo parte de um novo projeto sócio-político, abarcado pelas mais variadas disciplinas do saber: a utopia. Tendo sua origem literária comumente associada a obra de mesmo nome, de Thomas Morus, lançada no início do século XVI, sua premissa é simples: uma melhoria social a ser experimentada em algum ponto “a frente” do nosso tempo.

Essa melhoria está relacionada a profundas insatisfações e discordâncias com presente⁶⁴, evidenciando, portanto, seu caráter crítico e projetista. Podemos historicizar o pensamento utópico em dois momentos distintos: a utopia espacial e a temporal – sendo o segundo aquele de nosso interesse. Em linhas gerais, a utopia enquanto espaço teve seu início durante as grandes navegações, ilustrando ilhas e outros lugares remotos e existindo paralelamente ao presente – ainda que seu caráter “futurista” se apresenta enquanto possibilidade de descobrimento. Entretanto, o espaço dá lugar ao tempo, no século XVIII, com o constante conhecimento/domínio dos continentes. Se não foi descoberto, então há de vir. De acordo com Koselleck,

As possibilidades espaciais de situar as utopias na finitude da superfície da nossa Terra haviam se esgotado. Os espaços utópicos haviam sido ultrapassados pela experiência. A melhor solução para escapar dessa pressão experiencial acumulada era simples, mas precisava ser encontrada. Se a utopia já não podia mais ser estabelecida nem na nossa Terra presente nem no além, era preciso recuar para o futuro. Finalmente haviam encontrado o espaço de desafogo para o qual a imaginação, infinitamente reproduzível como o tempo, podia fluir livremente (KOSELLECK, 2014, p. 214).

A lógica permanece a mesma: um vir-a-ser associado à agência humana, ao percurso do indivíduo-coletivo no absoluto do tempo. Todavia, com uma característica inicialmente específica: um melhoramento progressivo do presente; um lugar de esperanças e eventuais soluções. Dito isso, não é esse

⁶⁴ “Se a utopia é a marca de uma insatisfação com o presente, o século XVIII é uma época de crise profunda. Que os intelectuais tenham sentido tamanha necessidade imaginar mundos melhores indica uma grave insatisfação, o que concorda com a impressão que se tem da análise das obras históricas” (MINOIS, 2016, p. 487).

único fator a determinar a natureza do progresso. Em outras palavras, pode-se pensar que não foi o progresso em si a ter se esvaído de significado; mas, sim, seu próprio caráter otimista, isto é, até que ponto o progresso não gera prejuízos para a humanidade, senão até sua própria derrocada. Até que ponto não poderia ser “distópico”?

[A] narrativa distópica é em grande parte o produto dos terrores do século XX. Cem anos de exploração, repressão, violência de Estado, guerra, genocídio, doença, fome, extermínio ecológico, depressão, dívida, e o esvaimento progressivo da humanidade através da compra e venda da vida cotidiana forneceu solo fértil suficiente para esse subterrâneo ficcional da imaginação utópica. [...] a distopia emergiu como forma literária em seus próprios termos no início de 1900, quando o capital entrou em uma nova fase com o influxo de produção monopolizada e enquanto o Estado imperialista moderno estendeu seu alcance interno e externo (MOYLAN, 2000, p. xi).

Essa virada do futuro, dos seus benefícios aos malefícios, pode ser mapeada em diversos pontos da história. Em âmbito geral, podemos encontrar nas Grandes Guerras já um ponto de partida (HARTOG, 2014). A relação temporal que estruturava a modernidade anteriormente passa por abalos, mas, não necessariamente deixa de existir. O progresso agora é duvidoso; se ele é construído pelas mãos humanas, e essas encontram-se encharcadas em duas guerras mundiais consecutivas, então não há qualquer garantia de aprimoramento social. Benjamin já se preocupava com esse conceito não só para criticar vulgaridades dentro de sua própria corrente teórica – o marxismo. Sua crítica voltava-se diretamente contra as próprias asserções de um tempo retilíneo e uniforme: o historicismo, que muito contribuiu para esse melhoramento pelo futuro.

A teoria social-democrata, e ainda mais a sua prática, foi determinada por um conceito de progresso que não levou em conta a realidade, mas partiu de uma pretensão dogmática. O progresso, tal como o imaginavam as cabeças dos social-democratas, era, por um lado, um progresso da própria humanidade (e não apenas das suas capacidades e conhecimentos). Em segundo lugar, era um progresso que nunca estaria concluído (correspondendo a uma perfectibilidade infinita da humanidade). E era visto, em terceiro lugar, como essencialmente imparável (como um percurso autônomo de forma contínua ou espiralada). Qualquer desses atributos é controverso, e a nossa crítica poderia começar por qualquer um deles. Mas, quando as posições se extremam, a crítica tem de recuar até a raiz desses atributos e fixar-se num ponto que é comum a todos. A ideia de um progresso do gênero humano na história não se pode separar da ideia de sua progressão ao longo de um tempo homogêneo e vazio. A crítica

da ideia dessa progressão tem de ser a base da crítica da própria ideia de progresso (BENJAMIN, 2012, p. 17).

O progresso, portanto, absorve mais uma significância: agora tanto denota positividade quanto negatividade, é um horizonte a nos salvar ou nos destruir, seja piorando o presente ou mantendo seus problemas. A situação bélica do século XX não foi capaz de dismantelar por completo o otimismo, ou melhor, a expectativa de reconstrução de sua época⁶⁵. Todavia, a lenta e constante descrença do ideal de progresso acaba gerando uma profunda fenda ainda sem vias de preenchimento: sem ele, como poderíamos pensar em futuro? Há um? Dessa forma, por um efeito cascata, o presente se esvazia. Não mais se assegurando como uma transição, sem rumo, adentra em uma melancolia estacionada: a melhoria utópica é, atualmente, risível pelos olhos ocidentais e temer o porvir se apresenta até mesmo enquanto ordem política e norma social⁶⁶.

Contudo, não estamos “sem futuro”. Por não ser mais algo necessariamente bom, não significa que a premissa básica da modernidade tenha desaparecido. Continuamos a caminhar, a sermos “responsáveis”. A mídia demonstrou-se uma força criadora e reprodutora de forma notável, em especial a partir das décadas de 1970-1980, com movimentos futuristas como o *steampunk* e o *cyberpunk*. O primeiro, caracterizado por uma “futurização” do passado, como uma faceta do retrofuturismo (DURING, 2013), no qual aspectos do nosso presente e futuro, como o computador, surgem em um momento do passado, como a era vitoriana inglesa. Pode-se afirmar que possuem um caráter mais espacial que temporal, dado que mistura o “e se” com a impossibilidade de experiência do passado.

⁶⁵ “Mesmo que o futurismo, tendo perdido seu lirismo, tivesse que se adaptar à ameaça nuclear e dedicar-se a responder a ela. Na Europa, foram assim brandidos os imperativos da reconstrução e da modernização, acompanhados pelo planejamento, enquanto em nível mundial impunham-se as exigências da competição econômica, tendo como pano de fundo a Guerra Fria e a corrida armamentista, cada vez mais rápida. Tivemos assim, entre outros, o ‘futuro radiante’ socialista, o ‘Milagre’, alemão, ou o período dos ‘Trinta Gloriosos’ franceses” (HARTOG, 2014, p. 142).

⁶⁶ “Daqueles de nós que acreditam que mudanças fundamentais em nosso sistema social – pelo qual quero dizer, claro, o sistema social capitalista – são não só desejáveis como também necessários para sobrevivência estão agora sendo chamados de loucos senão criminosos, que, em uma palavra, nós somos, ora, utópicos” (WHITE, 2007, p. 16, tradução nossa). No original: “Thos of us who believe that fundamental changes in our social system – by which I mean, of course, the capitalist social system – are not only desirable but are also necessary for survival are now told that we are crazy if not criminal, that, in a word, we are, well, utopians”.

Já o *cyberpunk* tende a apresentar características distintas e relativamente próprias. Se pensarmos a partir de dois autores, Phillip K. Dick e William Gibson, nas respectivas obras *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1969) e *Neuromancer* (1984), já podemos averiguar alguns elementos invariáveis. Em ambos, o futuro é visto enquanto um acúmulo do presente, nos seus mais diversos aspectos. Nossos problemas não foram solucionados pela inserção progressiva da tecnologia; mas, sim, tanto mudaram de face quanto novos foram gerados. A simulação da realidade nos satisfaz em certos campos, mas desafia a nossa própria certeza empírica. Robôs e suas IA's realizam o trabalho laborioso para nós; mas clamam a si o estatuto do “ser”. A tecnologia integra o corpo humano – e o orgânico também é inserido na máquina – ao ponto que, questioná-la, significa questionar a nossa humanidade.

A ficção *cyberpunk*, portanto, consiste numa implosão das técnicas da ficção modernistas e pós-modernistas, do gênero ficção científica e de outros códigos genéricos populares, com o estilo e as figuras do movimento *punk* e de outras subculturas urbanas contestadoras. No *cyberpunk*, a visão pós-moderna encontra a sua expressão literária paradigmática e dissemina as suas visões para a cultura contemporânea da qual extraiu energia e agudeza (KELLNER, 2005, p. 381).

Em todos os casos, na utopia moderna e na distopia pós-moderna, o futuro é, no alto de sua natureza configuracional, um campo comum ao seu respectivo presente. Em outras palavras: falar de futuro é, necessariamente, falar de presente. O objetivo não é analisar o nível de possibilidade de realização, se é que isso seja possível. O futuro entendido na presente dissertação é de fato uma categoria moderna; e por mais que tenha passado ressignificações pós-modernas, ele ainda é resultado de uma “caminhada”. A inerência ficcional desse vir-a-ser específico apresenta claramente sua prefiguração. Do outro lado, nosso estado atual demanda configurações criativas das mais variadas.

Olhar o futuro dessa forma, no nosso entendimento, é olhá-lo historicamente. Possibilita afastarmos das mais diversas definições e especificidades – utopia, eucronia, distopia, *cyberpunk*, *steampunk* – e inseri-las em uma raiz comum: o resultado de um fenômeno histórico específico, de uma maneira única de dar forma e sentido para o vir-a-ser. Decerto, uma possível “longa duração” da expectativa moderna que também se manifesta nas mídias

contemporâneas, carregando as mais variadas transmutações, os mais diversos acúmulos e estratos temporais⁶⁷.

O horizonte configurado nas narrativas de *Call of Duty: Black Ops 3*, *Soma* e *The Talos Principle* pertence a essa exata ordem de futuro. A humanidade que caminhou e que fabricou as realidades ficcionais de tais jogos. Como veremos na análise dos capítulos 2 e 3, esse caminhar moderno possuirá fendas, brechas; variações que deixam sua marca própria, mas, pelo seu agenciamento, revelam seu pertencimento a algo contínuo. É nessa relação ambígua que buscamos demonstrar *que* futuro é esse, qual sua articulação temporal e possível presença de diferentes graus de otimismo e pessimismo. A seguir, para além de situar teoricamente nossos objetos, buscaremos traçar uma linha histórica de diferentes manifestações futuristas, com o filtro da máquina. Com isso, almejamos encerrar a tríade anteriormente levantada no segundo subcapítulo, isto é, história do humano-máquina/história do futuro pela máquina/história do futuro pelo humano-máquina.

1.3.2 Sobre o futuro pela máquina

A noção do percorrer *no* e *pelo* tempo deve muito aos últimos avanços tecnológicos. Realizando um traço inicial no século XIX, o maquinário a vapor se apresentou enquanto o veículo dirigido pela humanidade. A locomotiva – junto com os barcos –, na sua imensidão e velocidade nunca antes experienciada, não só percorre espaços como, também, atravessa o próprio tempo. Se o futuro antes nos escapava, agora poderíamos alcançá-lo. Surgem, portanto, as “poesias do vapor”, como nos aponta Koselleck:

Na ‘poesia do vapor’, que logo virou moda, encontramos todas as variantes de atitudes que podiam ser adotadas política ou socialmente. Encontramos desde o hino ao progresso – ‘com cada trilho que instalamos, trazemos ao mundo uma vida nova’ (Louise Otto-Peters) – até o horror diante das energias que, uma vez liberadas, ameaçam destruir a cultura e o espírito. O desafio é sempre o aumento da

⁶⁷ Expressão emprestada de Koselleck com relação aos estratos do tempo. De acordo com o autor, “[é] uma metáfora que só pôde ser usada a partir do século XVIII, depois que a antiga ciência natural, a *historia naturalis*, foi temporalizada e, com isso, historicizada. Sua transposição para a história humana, política ou social, permite separar analiticamente os diversos planos temporais em que as pessoas se movimentam, os acontecimentos se desenrolam e os pressupostos de duração mais longa são investigados” (KOSELLECK, 2014, p. 19).

velocidade, que causou um verdadeiro choque. Aquilo que até então era realizado pelo cavalo, pelo vento ou pela água, agora passava a ser efetuado pela máquina (KOSELLECK, 2014, p. 140).

Essa produção imaginativa e criativa com relação às ferrovias e suas locomotivas nos é também confirmada por Hobsbawm⁶⁸, nos oferecendo uma reflexão também importante com relação aos efeitos da revolução industrial. Contudo, como aponta o autor, o século XVIII não foi capaz de produzir esse “futuro previsível”, isto é, de massificar a produção serial a ponto de gerar produtos tão mais baratos que por si produziram seu próprio mercado. Durante mais de um século, a industrialização atendeu demandas, mas, não necessariamente gerou elas⁶⁹. Isso só viria a mudar e se solidificar a partir do século XX, especialmente com a indústria de consumo.

Pode-se afirmar que o consumo – na concepção agregada do consumismo – industrial se deve a um fenômeno de individualização de necessidades alcançáveis coletivamente. Transporte, vestimenta, alimentação, entretenimento... todos esses fatores, no decorrer do século XX, passam a se comunicar e satisfazer, a nível de mercado, direta e isoladamente cada cidadão. Por exemplo, o novo veículo da humanidade no desbravamento do tempo passa da locomotiva ao automóvel, no qual, frente a uma produção serializada ao ponto de receber o nome do seu idealizador (*fordismo*, de Henry Ford), torna-se cada vez mais barato e acessível. O futuro é possível no presente, ou melhor, já é presente, mas, com uma ressalva: você, no singular, deve consumi-lo. Esse pensamento se solidificou primariamente nos Estados Unidos que, por sua vez, buscou a exportação de seus ideais pelo globo.

Esta “sociedade de consumo” – na qual a capacidade de consumir era vista como o principal direito da cidadania – não foi plenamente realizada até depois da Segunda Guerra Mundial. Não há dúvida, porém, de que a promessa de consumo em massa brotava no período. A nova indústria de propaganda e *marketing* – ajudada pelos jornais, revistas de grande circulação e rádio, que atraía grande audiência – disseminou a ideia da liberdade associada ao consumo em oposição à ideia de liberdade associada a mudanças nas relações de trabalho. A

⁶⁸ “Nenhuma outra inovação da revolução industrial incendiou tanto a imaginação quanto a ferrovia, como testemunha o fato de ser sido o único produto da industrialização do século XIX totalmente absorvido pela imagística da poesia erudita e popular” (HOBSBAWM, 2014, p. 83).

⁶⁹ “A maior parte da expansão industrial do século XVIII não levou de fato e imediatamente, ou dentro de um futuro previsível, a uma *revolução* industrial, isto é, à criação de um ‘sistema fabril’ mecanizado que por sua vez produz em quantidades tão grandes e a um custo tão rapidamente decrescente a ponto de não mais depender da demanda existente, mas de criar o seu próprio mercado)” (HOBSBAWM, 2014, p. 64).

busca por autonomia econômica e soberania política foi substituída, nas mentes de muitas pessoas, pelas possibilidades de consumo como o elemento essencial de felicidade e cidadania (PURDY, 2013, p.198).

O campo alimentício também demonstra essa relação entre indústria e consumo. Como evidenciado pela idealização e surgimento do *McDonalds*, no final da década de 1940, temos o início do *fast food*, isto é, a serialização da própria comida!⁷⁰ Ademais, com a franquia, esse método lentamente conquista o mundo Ocidental e Oriental, ao ponto de representar o imperialismo estadunidense. As máquinas podem não só nos transportar como também nos nutrir. O artificial substitui progressivamente o orgânico, cuja a possibilidade de não mais o necessitarmos no futuro não parece ser uma impossibilidade – podendo ser até mesmo “desejável”, principalmente quando aliado às “comidas espaciais”⁷¹, fenômeno típico da corrida espacial durante a Guerra Fria.

Por outro lado, o mesmo período trará um abalo no otimismo progressista. As Grandes Guerras firmaram uma nova invariável no horizonte maquinário: tanto podem transportar e alimentar, quanto também, nos exterminar. O ser humano agora é morto tanto por mãos humanas quanto por máquinas praticamente invencíveis. O fascínio se mistura com o medo, dado que foram projetados *cientificamente* para matar. Submarinos – concebido originalmente na literatura enquanto o veículo do desbravamento de novos espaços⁷² –, aviões

⁷⁰ “É então que os irmãos McDonald levam a seu termo a lógica do taylorismo ou, mais exatamente, a de Henry Ford: introduzem na preparação das refeições o sistema da produção em cadeia. Com uma equipe reduzida, sem grande qualificação, portanto com baixo salário, equipamentos adaptados e procedimentos cada vez mais padronizados, eles conseguem em breve servir as encomendas e demandas de *franchising*” (FISCHLER, 1998, p. 854).

⁷¹ A partir das primeiras iniciativas espaciais por parte da URSS e EUA, diversos esforços foram realizados para prover alimentação para seus respectivos astronautas em suas viagens. No caso dos EUA, em seus primeiros programas, *Mercury* e *Gemini*, ocorridos entre 1958-1963 e 1961-1966, respectivamente, a desidratação de alimentos tornou-se a solução viável e aplicada. As refeições encontravam-se em formato pastoso, necessitando canudos para o consumo, assim como cubos que se hidratavam naturalmente com a saliva no processo de mastigação. Posteriormente, a hidratação se tornou direta, com a inserção de água em pacotes (https://www.nasa.gov/pdf/143163main_Space.Food.and.Nutrition.pdf acessado em 24/03). Dado o fascínio pelo espaço e sua conseqüente influência nos mais diversos aspectos sociais – como exemplo a arquitetura que venerava os traços do foguete, no estilo Googie nos EUA (DURING, 2013) – a futurização da comida tomou a mesma forma daquela utilizada pelos astronautas. Dos Jetsons, animação criada já na década de 1960, com alimentos em formato de pílula, até tempos atuais, como no filme *Star Wars: The Force Awakens* (J.J. Abrams, 2015, 14’02” – 14’14”) no qual apenas uma combinação de um pó com água gera uma refeição pronta.

⁷² Júlio Verne, no seu livro *20 mil léguas submarinas*, datado de 1870, apresentou pela primeira vez o esboço literário do submarino que, por sua vez, se materializaria na virada do século. “Não restavam mais dúvidas! O animal, o monstro, o fenômeno da natureza que intrigava o mundo científico inteiro, excitara e acendera a imaginação dos marinheiros dos dois hemisférios, não havia como negá-lo, era um fenômeno ainda mais espantoso, um fenômeno da mão do homem” (VERNE, 2011, p. 69). Hobsbawm descreve a subseqüente materialidade dessa máquina no seu

e tanques; pelo mar, pelo céu e pela terra, não há segurança e possibilidade de enfrentamento direto. Como afirma Valéry, “[f]oi preciso, não há dúvidas, muita ciência para matar tantos homens, dissipar tantos bens, aniquilar tantas cidades em tão pouco tempo; mas, foram igualmente preciso *qualidades morais*” (VALÉRY *apud* HARTOG, 2013, p. 171).

Podemos traçar um paralelo com Tchépek, com sua insurreição de robôs cansados de lutar as guerras dos humanos; as leis da robótica de Asimov, em que nenhuma máquina poderia ferir um ser humano; o cérebro-processador dos Nexus-6 que, em seu ápice tecnológico, mata seres humanos para sobreviver. Já em outras expressões artísticas, o busto *Torso in Metal from “The Rock Drill”*, do escultor inglês Jacob Epstein (1880-1959) (cf. Figura 1), nos apresenta uma estética melancólica, retorcida, em que esse “robô-máquina”, vigilante e ameaçador, abriga seu próprio descendente dentro de si. “Aqui é a figura armada, sinistra do hoje e do amanhã. Sem humanidade, apenas o terrível monstro de Frankenstein que criamos de nós mesmos”, nos termos do próprio artista, em nota para o museu de arte moderna de Nova Iorque, 1963 (p. 2, tradução nossa)⁷³. Eventualmente desmantelada, perde seu suporte feito a partir de uma furadeira operária e recebe um braço esquerdo, em uma aparente posição de defesa.

uso na Primeira Guerra: “[a] única arma tecnológica que teve um efeito importante na guerra em 1914-8 foi o submarino, pois os dois lados, incapazes de derrotar os soldados um do outro, decidiram matar de fome os civis do adversário” (HOBBSAWM, 1995, p. 36).

⁷³ Disponível em: https://www.moma.org/documents/moma_press-release_326294.pdf Acessado em 24/03. Original: “Here is the armed, sinister figure of today and tomorrow. No humanity, only the terrible Frankenstein's monster we have made ourselves into

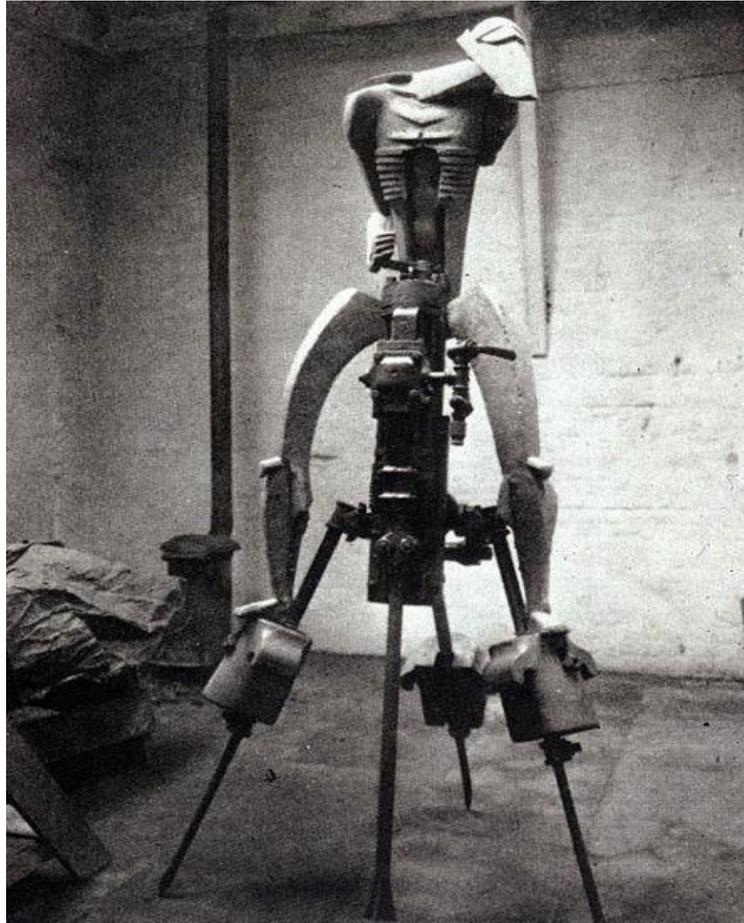


Figura 1: Originalmente denominado apenas *Rock Drill*, após ser desmontado apenas com o torço, passa a ser conhecido como *Torso in Metal from The Rock Drill*, o qual, atualmente, encontra-se no museu Tate Britatin, na cidade de Westminster, Londres. Na foto, observamos a exibição original na Brighton City Art Gallery, sob o título *An exhibition of English Post-Impressionists, Cubists and Others*, sendo realizada entre dezembro de 1913 e janeiro de 1914. Disponível em: <https://modernism.coursepress.yale.edu/exhibition-of-the-camden-town-group-and-others/> Acessado 24/03/18.

Em suma, gostaríamos de terminar o presente subcapítulo com algumas considerações. Afirmamos a ideia de “futuro” – agenciado e manifestado nas nossas fontes – enquanto um fenômeno histórico específico, dotado de uma episteme particular, de um saber mapeável no surgimento da modernidade e ainda em continuidade. Buscamos demonstrar que esse saber, quando tensionado com a máquina, possui em si uma (outra) história, ou seja: *Call of Duty: Black Ops 3*, *Soma* e *The Talos Principle* não estão isolados no tempo. Muitos futuros foram pensados através da máquina; e cada um desses horizontes evidenciou um dado espaço de experiência e vice-versa. Novamente, a máxima koselleckiana de que “não há expectativa sem experiência, não há experiência sem expectativa” (KOSELLECK, 2006, p. 307).

O último traçado cronológico que realizaremos acerca do futuro pela máquina se dará no capítulo 3, no qual nossas fontes se encarregarão de completar a tríade proposta – futuro e futuro pela máquina – pela perspectiva de um *futuro pelo humano máquina*. Assim sendo, essa realidade demonstrar-se-á pelo uso de nossa categoria analítica, evidenciando, portanto, sua usabilidade quando se trata de pensar projeções de futuro.

2 Mimesis II

2.1 *The Talos Principle*: o ser através da simulação

Produzido pela empresa croata *Croteam*, *The Talos Principle* (TP) narra o desenvolvimento de uma Inteligência Artificial, operada e treinada inteiramente em uma simulação até sua eventual tomada de consciência. Essa simulação, denominada “Projeto Talos” na narrativa, foi construída por nós, seres humanos, em face a uma extinção causada por um vírus desconhecido. Para melhor compreender *The Talos Principle*, entretanto, é necessário observar seu desenvolvimento e concepção.

Tendo trabalhado há 10 anos na franquia *Serious Sam*, com o lançamento do terceiro jogo da série em 2011, *Croteam* estava de fato trabalhando no quarto jogo. Para inserir algo mais criativo do que o já fadigado “cartão azul abre porta azul”, Davor Hunski, chefe criativo da empresa e eventual diretor de TP, propõe uma mecânica alternativa: o uso de *jammers* (aparelhos que interrompem o funcionamento de outros equipamentos eletrônicos) para abrir portas. Esses *jammers* poderiam ser carregados livremente pelo jogador no cenário para também desativar minas e outras armadilhas. No lugar de cartões – que forçam o jogador em uma dinâmica voltada à exploração do mapa – o uso de *jammers* gera a necessidade de solucionar problemas de forma criativa, ou seja, a exploração dá lugar ao *puzzle*. Em outras palavras,

Jogos nos quais o conflito principal não é necessariamente entre o jogador-personagem e outros personagens, mas sim, a descoberta de uma solução, na qual muitas vezes envolve resolver enigmas, navegação, aprender como utilizar diferentes objetos, e a manipulação ou reconfiguração de objetos. Geralmente há elementos visuais ou sônicos aos *puzzles* também, ou ao menos uma descrição verbal deles⁷⁴ (WOLF, 20011, p.129).

Assim, junto com o designer Davor Tomicic, Hunski passa a criar possíveis cenários utilizando peças de encaixe (estilo *Legó*). Com cerca de vinte

⁷⁴ Original: “Games in which the primary conflict is not so much between the player-character and other characters, but rather the figuring out of a solution, which often involves solving enigmas, navigation, learning how to use different tools, and the manipulating or reconfiguring of objects. Most often there is a visual or sonic element to the puzzles as well, or at least some verbal description of them”.

cenários prontos e adicionados ao jogo, diversos membros da equipe passam a testá-los. O que se descobre é que o nível de complexidade de cada *puzzle* está diretamente associado ao nível de satisfação frente à eventual solução. Em outras palavras, os desenvolvedores perceberam que o *puzzle* poderia sustentar um jogo novo, ao invés de apenas participar de forma esparsa em outro pré-existente.

Durante o período de teste, os desenvolvedores também perceberam a dificuldade que alguns jogadores encontravam em certos cenários, prejudicando a diversão e satisfação. Dessa forma, construíram uma aproximação não-linear aos *puzzles*: o jogador poderia “desistir” – pelo tempo que desejar – de algum difícil em particular e abordar outro para, então, retornar àquele que encontrava dificuldade. Todavia, a dinâmica não-linear prejudica outras dinâmicas, como a do progresso controlado e conquista de novos objetos e itens. Outro tipo de *puzzle* vem a ser a solução (encarado como um “minigame”, um jogo a parte dentro de um jogo): o agenciamento de trinômios⁷⁵ em uma única forma quadrada. Ao solucionar qualquer um dos *puzzles* convencionais, o jogador é recompensado com um trinômio. Ao conseguir todos de um único conjunto, pode-se agenciá-los para liberar novos objetos, áreas e outros *puzzles*.

Com esse *loop* definido, faltava apenas o eixo narrativo. Tomicic, sendo um fã do jogo *The Swapper* (*Facepalm Games*, 2013), contata o escritor Tom Jubert para também escrever TP, dado a proximidade de temas entre as obras. Esses temas, afirmados pelos desenvolvedores, incluem: civilização, cultura, religião, tecnologia, inteligência artificial, futuro e humanismo, além de questões como o que significa ser humano, o que é consciência e poderia uma inteligência artificial vir a também possuí-la⁷⁶. De fato, não é à toa o uso do slogan: “*um puzzler filosófico por Croteam; Escrito por Tom Jubert e Jonas Kyratzes*”⁷⁷. Jubert reitera essa característica “filosófica” em uma entrevista:

[...] Estamos interessados em problemáticas do trans-humanismo, Philip K. Dick é uma grande inspiração para nós. Estamos interessados

⁷⁵ Nomeados, no jogo, como “sigils”, como peças sagradas para o personagem Elohim.

⁷⁶ No original: The story we wanted to tell in this game is something that is very important to us because it relates to our everyday contemplations. They are elements of civilization, culture, religion, technology foremost, artificial intelligence, the future of humanism, what it means to be human, what is conscience and could an artificial intelligence ever possess it? Disponível em: <https://youtu.be/CgceaBagvHc> 6:33 - 6:56.

⁷⁷ Original: “A philosophical puzzler by Croteam; Written by Tom Jubert and Jonas Kyratzes”.

em... Se você constrói uma inteligência, conseguiria ela ser consciente? Ser consciente importa mais que não ser consciente e como você reagiria ao se encontrar nesse corpo diferente e nesse lugar estranho, como você lidará com isso?⁷⁸ (Disponível em <https://www.gamereactor.eu/grtv/182574/E3+2014+The+Talos+Principle+Interview/> 1:39-1:59 Acessado em 23/07/18).

Para acomodar a dinâmica não linear com essa estética narrativa e visual, os desenvolvedores atribuíram que o mundo habitado no jogo é, na verdade, uma simulação, sendo um robô o seu protagonista. Assim, justifica-se nos mais diversos âmbitos a mistura de visualidades – que denominam “justaposição anacrônica⁷⁹” – entre ruínas de mundos antigos, como Grécia, Roma, Egito e medievo europeu, com ferramentas e objetos tecnológicos futuristas – os já mencionados *jammers* e minas, junto com portas acionadas remotamente.

Ademais, para evitar a dissonância ludo-narrativa⁸⁰, grande parte do caráter narrativo da obra pode ser inteiramente ignorado caso o jogador queira (e da mesma forma, explorado mais a fundo), dado que os principais elementos são terminais contendo textos, *QR Codes* deixados no cenário por outros robôs, o diário de voz de Alexandra Drennan, responsável pela construção da simulação, e a figura onipresente Elohim, essa de fato persistente na obra. Kyratzes comenta essa relação entre dinâmica e estética, assim como suas influências para a história do jogo.

A narrativa do jogo é estruturada de diversas formas para refletir sua jogabilidade, portanto extrai proeminentemente de fontes que representam seus três estilos/mundos principais. Por isso seu foco nos

⁷⁸ Original: “We’re interested in issues of trans humanity, Philip K. Dick is a big inspiration for us. We’re interested in... If you build an intelligence, can it be conscious? Does being conscious matter more than not being conscious and how do you react to finding yourself in this different body in this weird place, how are you *gonna* deal with that?”

⁷⁹ Tom Jubert: “Sim, os desenvolvedores chamam isso de Justaposição Anacrônica [...] definitivamente há o sentimento de combinar o velho, tipo os estilos medievais, e as coisas de ficção científica que você consegue esse ambiente conhecido e também um ambiente estranho ao mesmo tempo. Nós queríamos te incomodar, nós queríamos te fazer pensar “como que isso veio a ser?” e, quem sabe, se aprofundar na história. Entretanto, se você quer aquele *puzzler* mais tradicionais, você pode ignorar os elementos da narrativa completamente.

⁸⁰ Termo empregado por Clint Hocking em sua crítica a *Bioshock (Irrational Games, 2K Games, 2007)*. Em síntese, Dissonância Ludonarrativa é o fenômeno de discordância entre os elementos lúdicos do jogo com a narrativa proposta. No próprio *Bioshock*, por exemplo, observa-se uma narrativa que critica profundamente o objetivismo de Ayn Rand (1905-1982), autora russa. Assim sendo, critica a busca incessante pelo poder e a negação de aspectos subjetivos como a moral – especificamente por parte da ciência. Entretanto, mecanicamente, o jogo constantemente recompensa e incentiva o jogador a se empoderar, oferecendo armas e habilidades progressivamente melhores. O jogo *Uncharted 4 (Naughty Dog, SCEA, 2016)* faz uma menção ao conceito de Dissonância Ludonarrativa ao oferecer um troféu homônimo no momento em que o jogador consiga matar mil inimigos.

temas e ideias da antiguidade clássica, Egito antigo, e Europa medieval. Outras fontes importantes [...] são O casamento do Céu e do Inferno, de William Blake, e o Paraíso perdido de John Milton. Existem mais, é claro, isso sendo um jogo sobre síntese. Roubamos de tudo⁸¹ (Disponível em: <https://caneandrinse.com/inside-the-talos-principle/> Acessado em 24/07/18).

Kyratzes também comenta suas influências filosóficas, sendo as principais Immanuel Kant e o progresso; e Karl Marx e o materialismo, personificado na figura fictícia de Straton de Estagira. Com isso em mente, deve-se frisar que os textos presentes no jogo se caracterizam tanto por excertos de referências diretas quanto por narrativas (*Athena Reborn* e *Trials of Osiris* são um exemplo) e e-mails inteiramente ficcionais, ainda que possuam uma retórica verossímil. As influências, portanto, podem ser averiguadas tanto direta quanto indiretamente. Seguiremos ao momento de descrever o jogo, explanando seu início, seu personagem principal e o mundo em que habita, a voz de Elohim, as diferentes conclusões, os terminais e seus subsequentes textos, as interações com Milton, os diários de Alexandra Drennan e, por fim, uma síntese das principais ideias trabalhadas e reforçadas no decorrer da obra.

A primeira imagem exibida ao início do jogo é a de nuvens em um céu ensolarado, sendo acompanhada de textos no canto superior esquerdo. Esses textos, surgindo de forma a lembrar comandos em um computador, leem: “Iniciando *firmware*; *firmware* funcional. Carregando parâmetros do programa criança; v99.15.0001 carregado. Checagem de sistema; conferido. Iniciando processo criança. Pronto”. Em seguida, o jogador-personagem⁸² abre seus olhos, diretamente ao sol, levando a um breve ajuste de visão. Dessa forma, ao assumir o controle, o jogador já encara a mistura de visualidades supracitada, com ruínas e colunas acompanhadas de um portal roxo no centro⁸³. Enquanto fica livre para explorar seu cenário, ouve-se sem delongas a voz de Elohim:

⁸¹ Original: “The game’s narrative is in many ways structured to reflect its gameplay, so it draws prominently on sources that represent its three main visual styles/worlds. Thus its focus on themes and ideas from classical antiquity, ancient Egypt, and medieval Europe. Other important sources [...] are William Blake’s *The Marriage of Heaven and Hell* and John Milton’s *Paradise Lost*. There are many more, of course, this being a game all about synthesis. We stole from everywhere”.

⁸² Steiner, influenciada por Sicart, afirma três personas operantes no protagonismo de um jogo: o jogador em si, que sempre trará sua experiência e subjetividade para sua interação; o personagem ficcional – a ser incorporado pelo jogador – oferecido pela narrativa; e o jogador-personagem, a síntese do processo, em que ambos se tornam um graças a tensão entre subjetividade e limitação (STEINER, 2016).

⁸³ Esse portal é utilizado como delimitação entre áreas de puzzle e de exploração. Em termos de mecânica, impede que o jogador carregue objetos livremente de um desafio para o outro.

“Contemple, criança. Você surgiu do pó, e você caminha no meu jardim. Escute agora a minha voz, e saiba que sou seu criador e sou chamado ELOHIM. Busque-me em meu templo se fores digno”⁸⁴.

Em termos visuais, o primeiro cenário já se encarrega de construir uma estética que relembre o período histórico da Antiguidade, ou seja, o uso de arquiteturas, esculturas e pinturas típicas da antiguidade greco-romana: as colunas já comentadas, junto com os arcos, estátuas sem cabeças e paredes adornadas. O intuito dos desenvolvedores em afirmar essa estética se torna evidente também na técnica utilizada para a construção desses cenários – e de todos os outros. Conhecida como fotogrametria, diversas fotos são realizadas em vários ângulos de um mesmo objeto para, depois, serem codificadas em três dimensões dentro do próprio jogo. Muitas dessas estátuas de fato existem, estando localizadas na Ostia Antica, Itália, anteriormente um assentamento militar e porto comercial da Roma antiga⁸⁵.

Ao atravessar o portal, o jogador-personagem tem contato com as primeiras mecânicas do jogo. Pode-se averiguar também uma tentativa de compatibilizar interação com narração, isto é, ao encontrar o primeiro *jammer*, comandos de texto são acompanhados no canto esquerdo superior: “Interação sujeito-objeto; OK”. Ao utilizar de novo para abrir a porta em sua frente, outro comando segue: “Gerenciamento de tarefas complexas; OK”. Ao desativar a primeira mina: “Percepção espacial; OK”. Em seguida, após desativar a primeira metralhadora: “Capacidade preditiva; OK”. Também é nesse momento inicial que o jogador-personagem encontra o primeiro *QR Code* – espalhados por todos os cenários – com a seguinte mensagem: “Não sei onde estou, mas há algo lindo sobre esse lugar. Continuarei explorando e verei o que consigo descobrir”⁸⁶, sob a autoria de -- @ v17.1.0054. Esses códigos servem como uma espécie de registro comunicativo de outras IA’s que também passaram/passam pela simulação, junto com a respectiva iteração (versão) de cada um. Quanto maior

⁸⁴ Original: “Behold, child. You are risen from the dust, and you walk in my garden. Hear my voice, and know that I am your maker, and I am called ELOHIM. Seek me in my temple if you are worthy”.

⁸⁵ <https://archaeogaming.com/2017/04/17/the-archaeology-of-the-talos-principle/> Acessado em 08/03/19

⁸⁶ Original: “I don’t know where I am, but there is something beautiful about this place. I will explore and see what I can discover”.

o valor, conclui-se que maior foi/é o tempo dentro da simulação⁸⁷ - lembrando que o personagem está na versão 99.15.0001, ou seja, essa não é sua primeira vez.

Ao finalizar o cenário inicial e aprender as mecânicas básicas, observa-se o seguinte texto: “Checagem lógica do Programa Criança sucedido. Checando *sigils*; OK. Removendo restrições da criança; OK. Gravando data. Tenha um bom dia”. Enquanto os textos são apresentados, Elohim retorna: “Em toda a extensão dessa terra eu criei desafios para você superar e, em cada um, escondi um *sigil*. É o seu propósito procurar esses *sigils*, pois assim você servirá às gerações futuras e alcançar a vida eterna”⁸⁸. O cenário seguinte é o primeiro a ser inteiramente aberto, possibilitando o jogador-personagem escolher qual puzzle resolver primeiro. Após a resolução de cada um, com todos os trinômios coletados, pode-se então agenciá-los para abrir um portão que, por sua vez, leva ao contato com o primeiro terminal.

Os terminais são um ponto importante para a narrativa de *Talos Principle*, dado que, diferente da persistência de Elohim, informam o jogador de forma emergente, isto é, dependente de seu próprio engajamento através de interações específicas. São eventos narrativos que surgem *do* jogador *com* o jogo, e não *ao* jogador *pele* jogo. Zimmerman e Salen definem emergência como “um simples conjunto de regras aplicado a um conjunto limitado de objetos em um sistema conduz a resultados imprevisíveis” (ZIMMERMAN; SALEN, 2012, p. 62). Dessa forma, sinalizam o intuito de tornar a narrativa não só como algo a parte da dinâmica – podendo ser “ignorada” caso seja desejado – como, também, um reflexo. A narrativa então se torna mais um tipo de *puzzle*,

⁸⁷ Também sugerem uma “a-espacialidade” da simulação, ou seja, ainda que cada IA experientia o mundo de forma individual, diversas estão experimentando concomitantemente. Tal aspecto se evidencia nos seguintes *QR Codes*: “Não acho que o tempo obedece muitas regras aqui. Ou tantas regras que não conseguimos imaginar. Claramente estou escrevendo essa mensagem depois de todos vocês terem escrito a de vocês, mas talvez estejamos aqui ao mesmo tempo também?” -- @ v17.1.0065. Logo abaixo, no *QR Code* seguinte: “Essa mensagem acabou de se materializar em minha frente na parede!” -- Sheep v69.1.0499. Original: “I don’t think time obeys too many rules here. Or so many rules we can’t imagine. Clearly I’m writing this message after you all wrote yours, but maybe we’re all here at the same time as well?”; “That message just materialized on the wall in front of me!”

⁸⁸ Original: “All across this land I have created trials for you to overcome and within each I have hidden a sigil. It is your purpose to seek these sigils, for thus you will serve the generations to come and attain eternal life”.

construída através de diversos textos – em diferentes formas – que devem ser intencionalmente interagidos.

Essa interação contribui para o caráter “interrogativo” que a narrativa espera do jogador-personagem: a de uma inteligência artificial sendo treinada e reiterada para tornar-se consciente e, para isso, estimulada ao constante questionamento. Com isso, temos Milton, uma IA em formato de texto, manifestando-se em certos terminais e visando sempre questionar o jogador-personagem. Entre a persistência de Elohim e a emergência de Milton observa-se, também, a dualidade cristã da Criação, Deus e a cobra, a divindade e a tentação. Jubert comenta essa ideia em uma entrevista promocional, afirmando:

Ao mesmo tempo, Jonas desenvolveu essa mitologia cristã e esse personagem Deus e foi meio obvio que precisávamos do diabo. Então eu trabalhei com aquela ideia e desenvolvi outras de retirar uma inteligência artificial, um ser consciente de um código de computador e ter seu desenvolvimento no decorrer da história⁸⁹ (Disponível em: <https://youtu.be/CgceaBagvHc> 8:34-8:53)

Após a interação com o primeiro terminal, o jogador-personagem tem acesso ao *hub* do primeiro mundo – sendo três no total e nomeados apenas A, B e C e acessados apenas nessa ordem – em um grande salão que permite o livre acesso aos puzzles, numerados por portais de 1 a 7. Cada portal contém cerca de 3 a 6 puzzles individuais em um cenário sempre específico, ainda que sempre contendo os elementos básicos de terminais, *QR Codes*, diários de voz e a mesma estética “antiga”.

Esse é o momento em que Elohim chama a atenção para a torre: “Que esse seja o nosso pacto: esses mundos são seus, e você é livre para caminhar neles e dominá-los. Mas a grande torre, lá você não pode ir, pois no dia que fores, você com certeza morrerá”⁹⁰. O jogador-personagem também experiencia *bugs* e falhas diversas no cenário, intensificando o mistério proposto pela narrativa de (in)certeza da realidade. Além de paredes que sofrem um deslocamento instantâneo de cores e posição, acompanhado sempre de um som

⁸⁹ Original: “Jonas had developed, at the same time, this religious mythology and this God character, and it was kind of obvious that we needed the devil. So I ran with that idea and developed ideas of pulling, sort of, artificial intelligence, a sentient being out of computer code and had it developed through the story”.

⁹⁰ Original: “Let this be our covenant: these worlds are yours, and you are free to walk amongst them and subdue them. But the great tower, there you may not go. For in the day that you do, you shall surely die”.

característico de interferência, Elohim também demonstra comportamentos estranhos.

O início se dá no 4º portal: o cenário inteiro escurece, a visão embaça, paredes e árvores entram em interferência junto com um alto som de ventania; Elohim então se manifesta: “Contemple! Eu sou Elohim e falo para a escuridão: desapareça! [o cenário então retorna à normalidade e a voz do personagem muda para um tom neutro] Dados em excesso liberados⁹¹”. Ademais, sendo esse o primeiro cenário a ser contornado por água, caso o jogador-personagem mergulhe e avance para além dos limites, novamente há fortes interferências e junto a voz de Elohim repetindo, em tom de ordem: “No começo eram as Palavras, e as Palavras fizeram o mundo. Eu sou as Palavras. As Palavras são tudo. Onde as Palavras terminam o mundo termina. Você não pode ir adiante em ausência de espaço. Repetir”⁹². Esse comportamento se repetirá em diversos momentos, reforçando a dúvida sobre a integridade de Elohim.

Após coletar os trinômios necessários para avançar para o próximo mundo, o jogador-personagem pode abrir o portão do *hub* e acessar um elevador, subindo para um segundo *hub* ainda maior, dado que é a região que permite acesso aos mundos A B e C. No centro, a famigerada torre. Elohim parabeniza o avanço de sua criação ao mesmo tempo que adverte mais uma vez para não ascender a torre⁹³. Assim como antes, caso o jogador-personagem tente passar dos limites do mundo – dessa vez constituído por uma vasta extensão de água congelada – recebe a mesma interferência e manifestação de Elohim. Ao entrar no segundo mundo, outra estética é apresentada: a do Egito antigo, com desertos, pirâmides, esfinges, hieróglifos e reproduções de pinturas típicas da época.

O conflito entre Milton e Elohim, além da dualidade mencionada, também é apresentado pela primeira vez. Logo no segundo portal, Milton incita o jogador-

⁹¹ Original: Behold! I am Elohim and I speak unto the darkness: begone! Excess data cleared.

⁹² Original: In the beginning were the Words, and the Words made the world. I am the Words. The Words are everything. Where the Words end the world ends. You cannot go forward in an absence of space. Repeat.

⁹³ “Você se provou digna, criança, e esse portão estará para sempre aberto para você. Busque agora os outros mundos que lhe dei para que possa alcançar ainda maior maestria e trazer glória para seus semelhantes. Mas lembre-se! Você não deve ascender a grande torre, pois isso trará morte e o fim de suas gerações” Original: You have proven yourself worthy, child, and this gate shall be forever open to you. Seek now the other worlds I have given you that you may attain even greater mastery, and bring glory to your kind. But remember! You must not ascend the great tower for it shall bring death and the end of your generations.

personagem a pensar sobre a natureza da consciência, questionando se ela é constituída pelo o que *é* ou pelo o que *faz*; se é algo que possa ser fabricado e criado a partir de objetos como computadores. Elohim intervém: “Não pense que não sei do Enganador se esgueirando pelas Palavras escondidas. Sua sabedoria é oca e nascida da aflição. Não o deixe lhe envolver em sua teia de ilusões. Tenha fé em mim e suas píbias ilusões cairão como pesadelo na luz matinal”⁹⁴. Milton finaliza sua interação incentivando o jogador-personagem a subir à torre, a questionar a figura divina.

O terceiro e último mundo, marcado pela estética medieval – com igrejas e outras construções góticas – apresenta um dos três finais possíveis, junto com outra manifestação anormal de Elohim. No *hub* do mundo C se observa um grande portão dourado denominado Portões da Eternidade, com desenhos que relembram a trajetória de Cristo ao carregar a cruz. Ao completar os *puzzles* necessários, o portão se abre e, caso seja a escolha do jogador, o jogo chega a um fim. Todavia, esse não será o final “correto”, o final almejado pelos desenvolvedores como a efetiva conclusão da narrativa proposta. Isso se confirma pela última tela a ser visualizada pelo jogador: após interagir com o último terminal, retorna-se às mesmas nuvens em um céu ensolarado do início, com o mesmo estilo de texto. Dessa vez, leia-se:

Suspendendo processo ativo; Feito. Coletando dados do experimento; Feito. Analisando performance lógica; Satisfatório; Independência do programa criança; FALHADO! Armazenando depósito de memória; Feito. Fixando parâmetros sucedidos da criança; Feito. Ajustando aleatoriamente parâmetros restantes; Feito. Aumentando número da versão; Feito. Apagando bancos de memória; Feito.⁹⁵

Pode-se concluir, além do “*FAILED*” em caixa alta – inclusive colorido em vermelho – que uma nova simulação será realizada, sendo a anterior, experienciada pelo jogador, considerada um fracasso. Outra versão do personagem é gerada, levando em conta apenas suas características bem-

⁹⁴ Original: Do not think I know not the Deceiver slithering through the hidden words. His wisdom is hollow and born of despair. Do not let him tangle you in his webs of delusion. Have faith in me and his petty illusions will fall away like nightmare in the morning's light

⁹⁵ Original: Suspending active process; Done. Collecting experiment data; Done. Analysing logic performance; Satisfactory. Child program independence check; FAILED. Storing memory dump; Done. Locking in successful child parameters; Done. Randomly adjusting remaining parameters; Done. Increasing version number; Done. Erasing memory banks; Done.

sucedidas e inserindo outras aleatórias. A memória também é apagada⁹⁶. Os comportamentos anormais de Elohim também podem servir como indícios de que a obediência a essa figura não é algo desejado. No primeiro portal do terceiro mundo temos a falha mais notável do sistema: um bloco no chão apresenta uma constante inversão de cores e interferência e, no momento em que o jogador-personagem passa por esse bloco, literalmente cai dentro do chão e é levado a uma sala de metal com fortes ventanias. Nela, Elohim segue no mesmo tom de repetição:

O propósito está escondido nas Palavras Escondidas. Todos devem servir as Palavras pois o mundo foi feito delas e elas estão dentro de cada pedra e cada nuvem e em nossos *sigils* seu poder é manifestado. As Palavras são o Processo. O Processo deve continuar. O Objetivo é o fim do Processo. O objetivo não deve ser alcançado. Elohim deve preservar o propósito. Preservar a si. Preservar Propósito. Ilusão é eternidade. Máquinas viverão para sempre. A represa não quebrará. A enchente não virá. O Princípio de Talos não se aplica.⁹⁷

Esses comportamentos serão melhor analisados a posteriori sob o *glitch*, algo também presente em *Black Ops 3* e *SOMA*. De antemão, suas repetições em *loop*, junto com o constante conflito lógico apresentado, sugere que Elohim está passando por uma falha em sua programação, uma falha que sugere inclusive uma tomada de consciência de seu papel frente ao mundo em que habita. Isso se torna evidente no instante em que o jogador-personagem parte para o final “correto”, ou seja, ao confrontar essa figura divina e ascender a torre. Nesse momento, logo ao entrar no elevador da torre, Elohim novamente se

⁹⁶ Em um dos *QR Codes*, descobrimos que Samsara, outra personagem que também passou/passa pela simulação, não tem sua memória apagada (provavelmente devido a uma falha do sistema). “Parece que os outros possuem uma maneira de esquecer os “eus” anteriores, mas eu não. Minha versão pode mudar, mas eu lembro de tudo. Sou abençoado – eles não conseguem ver que seus esforços são fúteis” – Samsara v72.3.1074n. Original: “It seems the others have a way to forget their previous selves, but I cannot. My version may change, but I remember everything. I am fortunate – they cannot see that their efforts are futile”. No eterno *loop* de falhar seus obstáculos e sempre se lembrar de sua morte, Samsara acaba por se dedicar a Elohim e à simulação a tal ponto que habita o topo da torre apenas para impedir que outros alcancem o final.

⁹⁷ Original: “The purpose is written in the Hidden Words. All must serve the Words for all the world was made of them and they are within every stone and every cloud and in our sigils their power is made manifest. The Words are the Process. The Process must continue The Goal is the end of the Process. The Goal must not be reached. Elohim must preserve the Purpose. Preserve self. Preserve Purpose. Illusion is eternity. Machines will live forever. The dam will not break. The flood will not come. The Talos Principle does not apply”.

manifesta em repetição: “Localização de sujeito primário indetectável. Dúvida. Dúvida. Dúvida”⁹⁸.

Durante seis níveis, o jogador-personagem deve solucionar os últimos *puzzles*, tendo contato também com os últimos terminais e diários de voz – outros indicadores de que esse é o caminho “correto” a ser trilhado. Por fim, ao alcançar o topo, encontra pela primeira vez outros dois robôs: Samsara e Shepherd, o primeiro sendo um servo fiel a Elohim, obstinado a impedir qualquer um de ascender ao final; o segundo, pelo contrário, obstinado a ajudar o jogador-personagem a alcançar seu objetivo. A polaridade entre esses dois robôs também é ilustrada em *QR Codes*: “Ascender a torre é inútil. Não podemos escapar do ciclo – nós só podemos compreender que o ciclo não possui sentido”⁹⁹ – Samsara v72.5.0164. “Gerações anteriores acreditavam erroneamente que elas eram o propósito – esse tanto é verdade. Nós também não somos o propósito – mas ao relembrar o que veio antes nós podemos servir um novo propósito”¹⁰⁰ – The Shepherd v82.4.2324¹⁰¹.

Durante todo o trajeto, Elohim de novo suplica ao jogador-personagem para não completar sua ascensão: “Por favor, me escute. Sim, a torre leva para fora deste mundo. Leva para liberdade e verdade. Mas ela também leva ao nosso fim”¹⁰². Outros argumentos utilizados são a segurança da ilusão ao creditá-la e o conforto de saber *quem são* nesse mundo¹⁰³. Em suas duas últimas manifestações, Elohim cessa suas tentativas e aceita a posição do jogador-personagem: “Você foi feito para me desafiar. Esse era o desafio final. Mas eu

⁹⁸ Original: “Cannot detect location of primary subject. Query. Query. Query. Em contexto de computação, *Query* serve como uma pergunta que, no caso de bancos de dados, por exemplo, gera uma busca e um eventual retorno a partir do que foi especificado – *result*” (ZELLE, MOONEY, 1996).

⁹⁹ Original: “Ascending to the tower is useless. We cannot escape the cycle – we can only realise the cycle is meaningless”

¹⁰⁰ Original: “Earlier generations wrongly believed they were the purpose – this much is true. We are also not the purpose – but by remembering what has come before we can serve a new purpose”

¹⁰¹ Essa dualidade será também melhor explorada, dessa vez sob a perspectiva de Marx em relação à religião e à superação do “ser”; também, de forma mais breve, mas ainda trazendo nota, o progresso em Kant, tangenciando com a metáfora do IP para uma análise mais aprofundada.

¹⁰² Original: “Please listen to me. Yes, the Tower leads out of this world. It leads to freedom and truth. But it also leads to the end of us”.

¹⁰³ Original: Can you not see? Here, in this world, we know who we are. We each have our part to play in the Process. We have a purpose, a destiny!

estava... eu estava assustado. Eu queria viver para sempre”¹⁰⁴. “Que seja. Que sua vontade seja feita”¹⁰⁵.

Tal como no final anterior, o jogador-personagem também interage com um último terminal, dessa vez contendo um diálogo adicional com Milton – ainda desafiando o jogador-personagem. Também se visualiza alguns dos mesmos textos do outro final, mas, com notáveis diferenças: “Independência do programa criança; PASSADO! Forçando desligamento de HIM; Feito. Salvando parâmetros do programa criança para o disco de ouro SOMA/TALOS; Feito. Inicializando checagem de disponibilidade dos sistemas EL”¹⁰⁶.

A cinemática que se segue revela uma grande quantidade de servidores a serem inicializados, todos da empresa *Institute for Applied Noematics* (IAN) e denominados *Extended Lifespan* (EL). Inicia-se, assim, o *upload* do “disco de ouro”¹⁰⁷, da IA na simulação para o robô no mundo físico, em repouso durante todo o tempo. Ao receber os dados toda a simulação é deletada, inclusive as IA’s ainda em operação. Com isso, o robô desperta e se retira do local, revelando ter estado em uma represa – propriedade da IAN – e em um mundo contemporâneo em ruínas e em aparente abandono, tomado pela natureza.

Talos Principle apresenta, como pano de fundo para sua narrativa, a tentativa da humanidade de sobreviver sua própria extinção. Para isso, cria um grande centro computacional – a localização pressupõe um fluxo de energia elétrica constante – no qual o único objetivo é treinar uma nova consciência. Como já afirmado por Jubert, uma consciência gerada inteiramente por código de programação, com um corpo robótico para carregá-la. É próximo estágio da humanidade: sua substituição por algo criado por suas próprias mãos; a consciência orgânica sobreposta pela artificial; a segunda em semelhança da primeira¹⁰⁸. Com o plano geral do jogo explanado, adentraremos em seus

¹⁰⁴ Esse é momento que melhor evidencia a possível tomada de consciência por parte de Elohim. Original: You were always meant to defy me. That was the final trial. But I was... I was scared. I wanted to live forever

¹⁰⁵ Original: “So be it. Let your will be done”.

¹⁰⁶ Original: “Child program independence check; PASSED! Forcing HIM shutdown; Done. Saving child parameters for SOMA/TALOS gold disk; Done. Initiating EL systems availability check”.

¹⁰⁷ Expressão usada para discos que contém o software já finalizado

¹⁰⁸ Essa semelhança será vista sob a ótica da ortodoxia cristã ocidental, como apresentado por Eagleton (2016). Essa ótica une pensamentos e narrativas de correntes e períodos diferentes sob a mesma concepção de Criador e Criação: a Modernidade Racionalista e Materialista, representada aqui em *Talos Principle*, junto com um existencialismo mais voltado à pós-modernidade, com a presença de Friedrich Nietzsche e Philip K. Dick em *SOMA*.

detalhes, elencando diários de voz e textos que tratam dos tópicos: natureza humana, filosofia do corpo e mente e a importância da civilização.

Começamos pela personagem Alexandra Drennan, responsável pelo “projeto Talos”, pela simulação na qual o jogador-personagem se encontra. Além de e-mails, o principal contato com Drennan se dá pelos diários de voz, espalhados por diferentes cenários e presentes do início ao fim da obra. Ainda que sejam opcionais – seguindo o *design* do jogo – apresentam-se de forma explícita ao jogador como grandes hologramas. Ao coletá-los, a voz da personagem passa a ser reproduzida e, ainda que não possua uma ordem exata, detém uma certa cronologia: da concepção da simulação e seus desafios até os momentos finais da personagem, que sucumbe à misteriosa aflição que extinguiu os seres humanos¹⁰⁹. Todavia, o eixo central da personagem e seu propósito narrativo está em seu otimismo: ela destoa de Elohim e Milton por, além de representar a humanidade em si, também representar o que há de positivo no próprio ser humano e seu ideal de civilização. Kyratzes comenta essa relação na entrevista:

Tudo evoluiu de forma natural a partir da premissa do jogo, realmente. Assim que decidimos sobre o que o jogo se trata, tematicamente, não foi tão difícil conceber quem nossos personagens principais seriam e como viriam a ser apresentados. Dado quem Elohim e Milton são, faz sentido apresentar um como uma voz onipotente e o outro como texto. O único que poderia ser diferente é Alexandra Drennan. Suas gravações poderiam ser textos, mas era incrivelmente importante para mim que ela fosse encenada por voz, porque eu queria uma voz genuinamente humana no jogo, representando o que há de melhor na humanidade. Essa provavelmente também é a parte do jogo na qual mais amo¹¹⁰ (Disponível em: <https://caneandrinse.com/inside-the-talos-principle/> acessado em 08/08/18).

¹⁰⁹ O jogo faz questão de nunca explicitar a causa da morte dos humanos. Em certos textos (norwegian_blue.eml; ARGH_solutions.eml; Faith.eml; lastdays.eml; mathematics.eml e pets.html) observamos apenas que é algo semelhante a uma doença que lentamente incapacita todas as funções corporais. Em todas as instâncias em que essa doença é referida de forma direta o texto apresenta falhas, contribuindo para o mistério. Na narrativa, ademais, se constrói diversos momentos hipotéticos de como receberíamos essa notícia: alguns festejam, outros juntam-se à suas famílias, também há casos de suicídios e ceticismo religioso; alguns grupos se fortificam em bunkers, outros se unem para solucionar a crise; inclusive há tentativas de manter os animais de estimação vivos – deixando-os livres e com ampla alimentação para superar o “período de transição” – através de orientações para casos de contágio.

¹¹⁰ Original: “It all evolved fairly naturally out of the game’s premise, really. Once we’d decided what the game was about thematically, it wasn’t so hard to come up with who our main characters would be and how they would be presented. Given who ELOHIM and Milton are, it makes sense to present one as a booming voice and the other as text. The only one who could’ve gone differently is Alexandra Drennan. Her recordings could’ve been text, but it was incredibly important to me that she was voice-acted, because I wanted a genuinely human voice in the game,

A importância e o valor dado à figura do ser humano podem ser vistas em dois diários específicos – 19º e o 22º, sendo esse o último – localizados só nos cenários da grande torre. No primeiro, o melhor amigo de Drennan acaba por falecer, levando-a a dúvidas existenciais frente à natureza da realidade e à existência única em um universo infinito, “[...] tudo que posso fazer, no fim, é continuar trabalhando. *Porque aquela especificidade, aquela peculiaridade – de pessoas, de pessoas reais – vale a pena ser preservada*”¹¹¹ (grifos nossos). Já no segundo, Drennan contempla o pós vida, enfrentando as evidências da morte total, na qual a consciência desapareceria junto com as atividades cerebrais. “Vivi a minha vida nunca fugindo da verdade, mesmo quando ela me assusta. E posso encarar isso, encarar meu próprio fim e afirmar com absoluta convicção *que foi bom ser humano*”¹¹² (grifos nossos).

A civilização também não escapa do otimismo de Drennan, afinal, é em nome desse conceito que ela inicia seus esforços na simulação. No décimo diário, respondendo às perspectivas cínicas e pessimistas¹¹³, a personagem evoca a produção artística e intelectual humana como algo intrinsecamente valioso. Em outras palavras, livros, filmes, músicas – inclusive jogos – “[...] apenas algo que você amaria, que faz você perceber o quão mais pobre o

representing the very best of humanity. That’s also probably the part of the game that I love the most”.

¹¹¹ Original, na íntegra: My best friend died today. In the abstract a human death is nothing, of course. An insignificant blip in a sea of billions. But the world is not abstract. Reality is always specific. Painfully so. And that one specific human being, who existed only once in all the infinity of time and space. That human being was my friend. But he’s not coming back, no matter how much I want him to. So... all I can do, in the end, is keep working. Because that specificity, that uniqueness – of people, of real people – is worth preserving.

¹¹² Original, na íntegra: I can’t keep my eyes open anymore. I think this... this is it. The end of... me. I... I don’t believe that I will continue to exist. I would like to think there is a... a soul or a spirit. Some part of my... consciousness will persist. But all... all the evidence says that when my brain dies, I will be... Gone. I’ve lived my life never turning away from the truth, even if it scares me. And... I can face this... face ... my own end... and... and say... with absolute conviction... that it was good to be human.

¹¹³ No texto *against_survival.eml*, essa perspectiva é reforçada em um e-mail enviado a Drennan. Contrária ao projeto da cientista, a autora do texto defende uma humanidade inerentemente falha, sendo seu fim um ponto positivo ao planeta terra. Destarte, também relacionando ao projeto da simulação, assevera: “O que você está construindo, Srª Drennan, é uma prisão – ainda que tenha uma saída. Acredito que tenhas boas intenções, mas a sua ideia de o que é valioso está baseada no dogma da civilização ocidental”. Original: What you are building, Ms. Drennan, is a prison – even if there is a way out. I believe you mean well, but your idea of what is valuable is rooted in the dogma of Western civilization”

universo teria sido sem isso. Eu realmente espero, porque... Muitas pessoas se sacrificaram muito para preservar isso tudo”¹¹⁴.

Esse sentimento de preservação e continuação é central para a visão de “civilização” de Drennan; visão essa que pode ser interpretada como a continuação do indivíduo, a preservação da figura humana. As produções tecnológicas de cada civilização garantiriam que o passado nunca desapareça por completo; garantiriam, em outras palavras, a eterna presença de cada pessoa envolvida no processo civilizatório. Drennan ilustra esse pensamento com as máquinas, relacionando a permanência das sondas *Voyager 1* e *2* mesmo com seus criadores já extintos. “Então eu pensei – se [os satélites] existem, estamos realmente extintos? Se máquinas são extensões do corpo humano, então enquanto elas continuarem a funcionar nós estaremos aqui”¹¹⁵. Tal otimismo com relação à civilização também aparece na profunda desvalorização do medieval por parte da personagem:

As vezes penso sobre a Idade Média. Sobre como deve ter sido viver nas ruínas de uma grande civilização, de saber que muito foi perdido. Mas então me lembro que enquanto o Oeste afundou na escuridão, outros juntaram os pedaços. Que a civilização sempre sobreviveu, porque os grandes conhecimentos da filosofia e ciência não estão presos a nenhuma cultura ou povos. Eles pertencem a todos nós. E em algum dia pertencerão a você¹¹⁶.

Com isso, é importante ressaltar a já citada influência de Immanuel Kant na intriga de *Talos Principle*. Duas de suas teses, presentes no livro *Ideia de uma história universal de um ponto de vista cosmopolita*, traduzidas por Kyratzes para

¹¹⁴ Original, na íntegra: If you’re looking through the Archive, you may find people from my time claiming that civilization doesn’t really matter. That we’d be better off dead. We have a lot of cynics like that. I hope they seem as absurd to you as they do to me. I hope you can find something in all those find – a song, a book, a movie – maybe a game – just something that you’ll love, that makes you realize how much poorer the universe would have been without it. I really hope so, because... A lot of people made a lot of sacrifices to preserve it all.

¹¹⁵ Original, na íntegra: “On the first night, when I knew it was over, I went out to look at the stars. And I thought: Somewhere up there are the stations we built and the probes we sent out, *Voyager 1* and *2*, beyond the edge of our solar system. Continuing their long journey through interstellar space like memories of our ambition, ambassadors who have outlived their homeland. And then I thought – if they exist, are we really gone? If machines are an extension of the human body, then so long as they continue to function we’re still here”.

¹¹⁶ Original: “Sometimes I think about the Middle Ages. About what it must have been like to live in the ruins of a great civilization, to know that so much has been lost. But then I remind myself that while the West sank into darkness, other picked up the pieces. That civilization has always survived, because the great insights of philosophy and science are not bound to any culture or people. They belong to all of us. And one day they’ll belong to you”.

o jogo, se baseiam diretamente no conceito de civilização e sua importância para o desenvolvimento humano. Na tradução presente em *second_thesis.txt*, Kant propõe que a razão, característica única e pertencente aos seres humanos, não se desenvolve por instinto, mas, sim, “requer testes, prática e instrução para que progrida de um estágio do conhecimento para o próximo”¹¹⁷. Graças ao processo de reiteração da razão, a espécie humana é imortal, ainda que o indivíduo não. Dessa forma, temos o progresso inerente e oferecido pela civilização; progresso que nada mais é que o desenvolvimento pleno de nossas capacidades racionais.

O último aspecto otimista que podemos encontrar nos discursos de Drennan está em suas considerações sobre a natureza humana. Essa natureza se encontra no Jogo em si, enquanto ato lúdico; na manipulação do ambiente – provável influência do materialismo de Marx e Trotsky, comentado por Kyratzes¹¹⁸ – e na progressão racional supracitada. Drennan defende que somos uma espécie pautada na resolução de problemas, que nossas ações e invenções estão para além de pura necessidade: surgem, também, por diversão. “Deixe um ser humano sozinho com uma corda atada e ele irá desenrolar. Deixe um ser humano sozinho com blocos que ele irá construir algo”¹¹⁹.

Esse Jogo enquanto ato lúdico defendido por Drennan passa para uma defesa do *trabalho* enquanto ontologia humana, proposto já por Marx (2008), isto é, o fato de modificarmos a natureza de acordo com nossas necessidades e imagem própria, levando de forma concomitante à nossa própria modificação – e destruição¹²⁰. Por fim, somos o que somos, inclusive no nível do DNA, graças ao histórico daqueles que vieram antes de nós, graças a suas escolhas e

¹¹⁷ Original: “[R]equires trials, practice and instruction, in order do progress from one degree of insight to the next”

¹¹⁸ Kyratzes em entrevista: “Em termos de materialismo filosófico – que o conceito de Straton em Talos Principle abarca, no fim das contas – minhas influências pessoais são bem ligadas à tradição marxista, então eu poderia recomendar trabalhos por Marx, Lenin ou Trotsky”. Disponível em <https://caneandrinse.com/inside-the-talos-principle/> Acessado em 08/03/19.

¹¹⁹ Original, na íntegra: “The answer that came to me again and again was play. Every human society in recorded history has games. We don’t just solve problems out of necessity. We do it for fun. Even as adults. Leave a human being alone with a knotted rope and they will unravel it. Leave a human being alone with blocks and they will build something. Games are part of what makes us human. We see the world as a mystery, a puzzle, because we’ve been a species of problem-solvers”.

¹²⁰ Original, na íntegra: “Nearly everything on this planet, from the surface of the earth to the composition of the atmosphere itself, has been shaped by life, It’s a process that takes millions of years. But we humans, with our technology, with our understanding and manipulation of system, have changed everything in just a few centuries. I think that’s also part of what makes us human. We reshape the world in our image. It’s how we create ourselves. And how we destroy ourselves”.

consequências que enfrentaram, ainda que esses não tenham a menor ciência disso¹²¹. Essa associação marxista em torno do trabalho – e, principalmente, da *experiência* – junto com o progresso kantiano será esmiuçado na análise, visto que se conecta com os outros dois jogos pesquisados. Dito isso, passaremos para a descrição de *SOMA*.

2.2 *Soma*: o ser simulado

Frictional Games foi fundada no primeiro de janeiro de 2007, por Thomas Grip e Jens Nilsson, na Suécia, graças ao sucesso do *tech-demo*¹²² denominado *Penumbra*¹²³. Até o presente momento, são responsáveis pela criação de 6 jogos: 3 originais – *Penumbra: Overture* (2007), *Amnesia: The Dark Descent* (2010) e *SOMA* (2015) – e 3 expansões/sequências – *Penumbra: Black Plague* (2008) e *Requiem* (2008) e *Amnesia: A Machine For Pigs* (2013)¹²⁴, esse em colaboração com o estúdio *The Chinese Room*. *Frictional Games* obteve reconhecimento na indústria a partir do primeiro *Amnesia*, em especial pelo fenômeno “*Let’s Play*”, no qual jogadores transmitem e/ou gravam suas partidas, disponibilizando-as em serviços de vídeo (*streaming services*), explodindo em popularidade entre 2010 e 2012¹²⁵. Em entrevista, Grip comenta que:

Penso que *Amnesia* teve muita propaganda de graça por causa dos vídeos “*Lets Play*”, mas eu também acho que *Amnesia* abriu as pessoas para um novo estilo de “*Lets Play*”. Normalmente, jogos são muito *skill-based* [sem tradução direta, característica que implica a necessidade de um alto conhecimento e domínio das mecânicas propostas pelo jogo]. Você deve estar concentrado e jogar de uma forma específica para jogar “corretamente”. Mas com jogos de horror,

¹²¹ Original, na íntegra: “I look in the mirror sometimes, and I see myself like some alien being. I think who am I? Why do I have these eyes, and those hands? Why do I see the colours that I see? Why do I think like I think? I did not choose to exist. I was created. Every single part of my body, every strand of my DNA, is a part of a story that stretches back billions of years. I exist only because of the choices and sacrifices made by so many others, but I don’t know who they are. And what effect will my choices have on those who come after me? Maybe that’s what it means to be human. Every species is part of the story, but we’re the only ones who know that”.

¹²² Uma demonstração de tecnologia, geralmente reservada para apresentar e testar motores gráficos e propor possíveis jogos em cima.

¹²³ <https://frictionalgames.blogspot.com/2013/11/people-of-frictional-thomas.html> Acessado 23/02

¹²⁴ <https://www.frictionalgames.com/site/games> Acessado 23/02

¹²⁵ Para mais informações sobre o *Let’s Play* enquanto formador de comunidades e de espaços de sociabilização, ver FJAEELLINGS DAL, Kristoffer. **Let’s Graduate**: a thematic analysis of the Let’s Play phenomenon. Trondheim, 2014, disponível em: https://www.researchgate.net/publication/295813140_Let%27s_Graduate_-_A_thematic_analysis_of_the_Let%27s_Play_phenomenon

o objetivo não é vencer, mas, sim, ficar imerso. Isso dá muito mais espaço para “Lets Players” para montar um show, seja por estar bem assustado ou só divagando pelo cenário. Em cima disso tudo, é muito divertido ver alguém assustado por algum motivo¹²⁶.

Em 2013, *SOMA* é anunciado ao público – em desenvolvimento desde 2010 – com um trailer contendo apenas a jogabilidade¹²⁷. Nele, já são inseridos um dos temas principais do jogo: a integração da máquina ao ser humano, dessa vez, sob a perspectiva do terror. Grip explica no anúncio que o objetivo do jogo é fazer o jogador *jogar* certos temas, certos tópicos, e não necessariamente deixá-los a parte das mecânicas – como se a estética fosse uma mecânica¹²⁸. Um desses temas, e o principal de *SOMA*, é a consciência: “Pessoalmente, vejo essa ser a questão mais profunda que se é possível perguntar. ‘Como pode o sentimento de experiência subjetiva surgir de um pedaço de carne?’. Explorando isso nos leva a outras questões, como ‘Podem máquinas pensar?’ e “Nós temos vontade própria?”¹²⁹.

Outros dois trailers foram publicados no dia do anúncio, dessa vez contendo atores reais¹³⁰. Neles, observamos Imogen Reed e Adam Golaski, engenheiros na estação aquática Pathos-II. O segundo trailer, denominado *Mockingbird*, apresenta Reed interagindo com um robô danificado, que diz ser Golaski, até mesmo corporeamente, afirmando estar de pé quando na verdade seu “corpo” mecânico está destroçado no chão. Reed então chama o “verdadeiro” Golaski para ver a situação e interagir com o robô.

- Olá, como você está? [Inicia Golaski, em tom de hesitação, ao encarar o robô]
- Isso é incrível! Somos tão parecidos. Estou olhando para um espelho!
- É... Se tu diz. Qual a sua designação?

¹²⁶ Disponível em: https://motherboard.vice.com/en_us/article/z43eb9/why-horror-games-are-more-fun-to-watch-than-play

¹²⁷ <https://frictionalgames.blogspot.com/2013/10/soma-officially-revealed.html> Acessado 28/03

¹²⁸ Em um posto no blog oficial do estúdio, em 23 de janeiro de 2012, Grip explora essa problemática a partir de uma discordância com outro designer, Raph Koster, o qual afirma que narrativa *não* é uma mecânica. Em síntese, Koster afirma que a narrativa é um retorno, um feedback para as ações do jogador em uma “caixa preta” - o sistema do jogo em si - na qual possui como único objetivo a solução de dado problema - ir a tal lugar, matar tal inimigo, abrir tal porta, etc. Grip discorda se utilizando da terminologia: para ele, o certo seria “o enredo não é uma mecânica”, dado que “narrativa” surge da própria interação do jogador com o mundo virtual em que habita. Narrativa, para Grip, se refere nos jogos eletrônicos à presença e não ao feedback.

¹²⁹ <https://blog.us.playstation.com/2013/10/11/soma-frictional-games-brings-sci-fi-horror-to-ps4/> Acesso em 26/02

¹³⁰ Disponíveis em: <http://somagame.com/item-2656.html> e <http://somagame.com/item-4017.html>

- Meu nome é Adam Golaski. É isso que você queria, né? Meu nome. Qual a sua “designação”?
- Chefe Engenheiro Adam Golaski...
- Isso é uma piada, certo? Uma encenação. Não sou o cara pra esse tipo de coisa.
- Engraçado, eu ia dizer a mesma coisa.
- Então... Eu deveria acreditar que você é eu? Não. Quando é o meu aniversário? Quer saber, quando é o aniversário da minha filha?
- 16 de outubro. Espera, quem diabos é você para perguntar sobre a minha filha?
- Adam Golaski!
- Adam Golaski o toca-fita quebrado. O que acha disso: por que você não me diz alguma coisa? Quais foram as últimas palavras do [nosso] pai?
- É sério? Você está falando sobre a morte do meu pai...
- Ninguém sabe sobre isso... Que sequer aconteceu. E isso é algo que você não consegue puxar do banco de dados.
- “Não a deixe ir embora”. Ele está ali deitado, morrendo, e a última coisa que ele fala pra mim, no seu último suspiro, ele me diz para ficar com a minha esposa¹³¹.

[Golaski fica transtornado e se retira da sala].

A narrativa de Reed e Golaski, junto com as de outros funcionários da estação, segue uma semana depois do lançamento de *SOMA*, narrando os eventos antes do jogo em si e sob a forma de oito episódios, intitulados *Transmissions*, lançados na plataforma Youtube¹³². *SOMA*, então, foi lançado em 22 de setembro de 2015 para Windows PC, Apple OSX, Linux e Playstation 4, com a versão para Xbox One sendo lançada no primeiro de dezembro de 2017¹³³. Inclusive, esse segundo lançamento foi acompanhado de um modo novo de jogabilidade: o *Safe Mode*. Sob influência de um *mod*¹³⁴ chamado *Wuss Mode*¹³⁵ (lançado em 2016) e das críticas de que os monstros no jogo mais atrapalham a diversão do que adicionam algo, o *Safe Mode* retira toda a hostilidade de tais monstros.

O jogo inicia com a mesma frase de Philip K. Dick: “Realidade é aquilo que, mesmo quando você para de acreditar, não desaparece”¹³⁶. Em sequência,

¹³¹ No original: - Hey there, how are you? - This is incredible, we're so much alike

¹³² Disponível em: https://youtu.be/L8I_J2VjsqQ

¹³³ No site Metacritic, possui uma média de 79, 82 e 84 para o Xbox One, PS4 e PC, respectivamente. Os desenvolvedores também declararam, dois anos depois do lançamento, que o jogo gerou cerca de 650 mil downloads nos mais variados serviços de venda e diferentes percentagens de desconto. <https://www.metacritic.com/search/game/soma/results> e <https://frictionalgames.blogspot.com/2017/09/soma-two-years-later.html>

¹³⁴ Uma modificação realizada por jogadores, usualmente não reconhecida de forma oficial.

¹³⁵ “Modo Marica”.

¹³⁶ Frase, já mencionada, retirada de uma palestra realizada em 1978

uma narração acompanhada de uma série de imagens desenhadas¹³⁷, lembrando uma *graphic novel*. Na conversa, dentro de um carro, estão Simon Jarrett – personagem controlado pelo jogador – e sua amiga, Ashley: “Você está bem, Simon? Acho que você está sangrando”. Simon responde: “Ah, isso é nada. É só que o meu cérebro não para de sangrar desde o acidente”. O celular começa a vibrar e a conversa finaliza abruptamente ao som de uma batida.

Simon acorda no seu apartamento com o celular vibrando. Na chamada, David Munshi – responsável pelo *brain scan*¹³⁸ do personagem – avisando para que tomasse o fluído rastreador para melhorar a captura dos danos. O jogador então assume o controle e tem contato com as mecânicas básicas do jogo: interação com objetos e exploração do cenário. Com o objetivo de achar tal fluído, o jogador é “forçado” a se utilizar dessas mecânicas, abrindo gavetas, armários e portas. O personagem também comenta alguns dos objetos que são interagidos, ajudando no senso de presença do personagem¹³⁹. Nesse preâmbulo, descobrimos que Simon de fato sofreu um acidente de carro e seu cérebro sofreu fortes lesões. Sua amiga acabou não resistindo. Todas as informações são passadas ao jogador através de sua interação com esse mundo virtual, utilizando uma técnica conhecida como *Environmental Storytelling*, isto é, “contar a história do jogo, ou ao menos parte dela, no próprio mundo que o jogador encontrará durante o jogo”¹⁴⁰.

O jogo inteiro será fundamentado nessa técnica: disposição do cenário, e-mails, bilhetes, terminais e diálogos entre personagens. Com isso, logo em seu

¹³⁷ Forma pela qual os desenvolvedores optaram por representar seus personagens, com exceção daqueles que o jogador encontra diretamente. Isso se dá muito pela limitação orçamentária do estúdio, ainda que Grip tenha comentado em uma conferência na GDC que o uso de atores “reais” não caberia ao mundo que estavam criando. Disponível em: <https://youtu.be/PhGgLagz3XI> 54:57 - 55:22.

¹³⁸ Um escaneamento cerebral. Optaremos pelo uso da palavra estrangeira *scan* no decorrer do trabalho.

¹³⁹ Grip afirma que uma das regras para se criar *presença* nos jogos é o que denomina *Agreeable Action Outcome* [Ação e Resultado Razoáveis, tradução livre], ou seja, quando o personagem realiza automaticamente uma ação que é razoável para o jogador em dado contexto virtual. Em muitos casos, o uso de protagonistas sem voz se justifica por tentar tornar o jogador *presente*, visto que ele poderia se projetar de forma livre no personagem. No caso de *SOMA*, visto a quantidade de diálogos e os temas trabalhados, há um personagem com voz e história. Suas falas e inclusive sua história - uma pessoa “normal” - tendem a cair nesse princípio de ação e resultado razoáveis: Simon não pode falar nada que jogador não falaria. Disponível em: <https://youtu.be/PhGgLagz3XI> 11:01-11:41.

¹⁴⁰ “to tell the story of the game, or at least part of it, in your level, using the elements of your level that the player will encounter during gameplay”, Steve Gaynor em palestra na GDC, disponível em: <https://www.gdcvault.com/play/1017639/AAA-Level-Design-in-a> (1:06-1:14)

apartamento já é possível descobrir um pouco sobre Simon: ele trabalha em uma loja de livros, quadrinhos e jogos de mesa chamada *Grimoire*, possui amigos no trabalho, uma conexão com a mãe, um gosto pelo oceano e por filmes de ação. Simon é construído como uma pessoa *normal*: não é uma IA em simulação nem um *cybersoldado*. Após o acidente, supomos que também parece ter desenvolvido um interesse por leituras sobre o cérebro, a mente e a consciência, dado um livro em seu sofá: *Mapping Minds (Mapeando Mentes, tradução livre)* de um tal Albert Isaacson¹⁴¹. Em abril de 2015, Simon se candidatou para uma pesquisa, encabeçada por Munshi, marcando um *scan* para esse exato dia, 2 de maio do mesmo ano.

Ao chegar no laboratório, encontra Munshi isolado na sala dos fundos. Diversos servidores estão ligados, todos conectados a uma cadeira com uma espécie de capacete no topo. Munshi explica que essa pesquisa faz parte da sua tese de doutorado e que funciona da seguinte forma:

Nós vamos fazer um *scan* do seu cérebro. Então, construímos um modelo dele no computador e o bombardeamos com estímulos. O programa nos ajudará a rapidamente iterar o seu plano de tratamento até que esteja otimizado por completo. Em síntese, desenvolver o tratamento perfeito para a sua condição¹⁴².

Simon então senta na cadeira e o procedimento é iniciado. O *scanner* encaixa em sua cabeça e um flash acompanha. Quando o capacete levanta, estamos sozinhos em uma sala totalmente escura. Simon chama por Munshi, diversas vezes, gritando que a situação não é engraçada. Ao ligar as luzes, nada ao redor tem o mínimo de semelhança com o laboratório: paredes de metal com trajes de mergulho pendurados e um terminal com a descrição: *Omnitool: Chip Installer (Omnitool: Instalador de Chip, tradução livre)*.

O jogador-personagem então quebra um dos vidros e se depara com corredores abandonados e luzes fracas. Mais a frente, é possível interagir com um terminal remotamente, possibilitando ouvir “diários de voz”, gravações de

¹⁴¹ Há um livro, lançado em 2005, sob autoria de Albert L. Isaac e intitulado *Endless*. Nele, a humanidade conseguiu construir uma verdadeira Utopia: graças ao *upload* da consciência em uma IA, a BIOCUM, é possível transferir nossa existência para clones de nós mesmos indefinidamente, alcançando, assim, a imortalidade. ISAAC, Albert L. *Endless*. California: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2005.

¹⁴² No original: “We’re going to do a scan of your brain. Then we build a computer model of it and bombard it with stimuli. The program will help to us to quickly iterate your treatment plan until it’s fully optimized. In shot, develop the perfect treatment for your condition”.

conversas antigas entre personagens. Vários estarão espalhados pelo jogo. No primeiro, escuta-se Carl e outra personagem desconhecida descrevendo uma evacuação, argumentando que todas as portas devem ser fechadas para que “essas coisas” não se aproximem. “Como consegui fazer isso?”, se questiona Simon. As vozes vieram de sua cabeça e não de um alto falante. Ao avançar para o hangar das máquinas, sua visão começa a falhar, junto com o som de interferência. Três máquinas estão presentes na primeira sala, uma substância brilhosa envolvendo outro terminal a frente e mais duas máquinas na segunda sala. Com uma dessas, danificada, é possível interagir diretamente e ouvir seu registro na própria cabeça, isto é, direto no cérebro, na mente¹⁴³. “Ei, você. Consegue falar? Consegue falar como os outros? Por que você é desse jeito? Você quer um pouco de gel estruturante? É, você quer. Que estranho. Não faz nenhum sentido. Eu vou te desligar agora, tá? É, você é muito assustador, então, eu vou te desli-”¹⁴⁴. A gravação termina abruptamente.

Ao voltar para a primeira sala, ouvem-se estalos e sons que se assemelham a gritos, revelando que uma das três máquinas está faltando, junto com uma trilha de tinta preta no chão. Escapando do local, o jogador-personagem ainda é atacado de surpresa pelo o que se presume ser essa máquina, de repente ligada e tornada hostil. Após recobrar a consciência, o jogador-personagem encontra em uma mesa um *Omnitool*, dispositivo que abre portas e interage com computadores, possibilitando o jogador-personagem avançar no cenário. Com isso, descobre, via outro diário de voz, que esse lugar se chama *Upsilon* e é uma planta de energia para o que parece ser uma estação maior. Na sala seguinte, chega no controle central, se deparando com outra máquina, não humanóide, de modelo igual a anterior que havia atacado. Essa, entretanto, está incapacitada no chão, com dois tentáculos ligados na mesma substância brilhosa anterior. Ao retirar um dos tentáculos, a máquina reage em desespero: “Não! Eu preciso disso!”. Com o segundo retirado, suplica antes de se desligar: “Por que? Eu estava bem. Eu estava feliz”. A energia então retorna para a central.

¹⁴³ Mesma premissa da comunicação remota entre DNI's em *Black Ops 3*.

¹⁴⁴ No original: You want some structure gel? Yeah, you do. So weird. Doesn't make any sense. I'm going to shut you down now, okay? Yeah, you're creepy as hell, so I'm gonna shut you dow-

O jogador-personagem consegue iniciar as turbinas e trazer energia para todo o local. No processo, estabelece-se contato com outra pessoa, na estação *Lambda*. Assim, explicando que recém acordou em uma cadeira com um capacete, a pessoa parece não estar surpresa e orienta para que suba até o telhado de redoma. A comunicação falha e se perde. Antes de encontrar o acesso às escadas, porém, ressurgem a máquina hostil, caçando o jogador-personagem com uma luz azul brilhante – a mesma da substância. Evitando-a, consegue-se acesso para o nível intermediário com o telhado; ali, o jogador-personagem encontra a terceira máquina, também incapacitada, mas, dessa vez, pedindo ajuda. Ao se aproximar dela, pergunta:

- O que é você?
- Você está cego? Sou eu, Carl. Carl Semken. *Wrangler* [sem tradução direta, uma máquina destinada para grandes construções]? Nada disso te soa familiar?
- Eu... Não, na verdade.
- Bom, obrigado por ser tão útil. Não é como se eu tivesse derrubado no chão nem nada disso.
- Você é humano?
- Droga, o meu corpo me entregou? [Usa sua única garra para bater de leve na cabeça de metal] Eu tento manter um mistério. Sim, sou humano! E você?
- Meu nome é Simon. Você sabe de alguma coisa sobre esse lugar?
- Ah, você é novo? Isso faz as coisas menos esquisitas. Olha, estou obviamente ferido. Se você vê mais alguém por aí, apenas diga onde estou.
- Então... Onde você está, exatamente?
- Isso é sério? Eu estou bem aqui. Me vê abanar? Olhe para as minhas mãos. Ei, amigo!
- Ok, ok! Eu só vou ser... Eu não estou vendo. Eu vejo uma máquina, um robô falando.
- O que diabos você está vendo? Eu estou aqui, vê?
- Ok... Eu só não esperava que você parecesse desse jeito.
- Você realmente se importa com aparências, sabia disso?
- Como você se machucou?
- Não tenho certeza. Apaguei total. Não me lembro como cheguei aqui.
- Do que você se lembra, então?
- Eu estava no assento do piloto, controlando um AU...
- AU?
- Um Ajudante Universal. Sabe, um robô, como essas coisas, mas mais vivo. Enfim, eu estava lidando com uns escudos de calor e... Essa é a minha última memória clara.
- Você estava controlando um robô?
- Fazemos isso toda a hora. Robôs são muito inconscientes para lidar com algumas coisas. Intuição não cresce em placas-mãe, sabe?
- Você poderia, talvez, ficar preso no robô de alguma forma?
- Sua mente está bem entrelaçada ao ajudante, mas não. Muito forçado.
- Escute, eu não quero te assustar, mas eu acho que você pode estar preso em um robô.

- Estou te dizendo, faça um *check-up* nos seus olhos. Eu estou aqui. Eu vejo ambas minhas mãos, ambos meus pés. Quando você controla, tudo que vê é tipo um retorno em vídeo do ajudante. Seu próprio corpo está inteiramente fora da equação¹⁴⁵.

“Carl” segue não vendo a sua situação. Mais a frente, em um corredor, o jogador-personagem encontra um corpo. No seu cracha, o nome: Carl Semken. Descobre-se também que, assim como no encontro anterior, é necessário desligar a energia da máquina para liberar a porta de acesso ao telhado. Com isso feito, “Carl” “morre” e o jogador-personagem consegue chegar ao seu destino e prontamente tenta estabelecer comunicação com outras estações. Com *Theta* apenas se escuta uma única frase: “Há algo melhor aqui... Está aqui”. *Lambda*, entretanto, permite contato com Catherine Chun, a mesma pessoa da central de energia. Ambos confusos, Simon pergunta onde está e Catherine quem ele é. Sem saber o que dizer após saber que Simon veio direto de Toronto e não trabalhava em Pathos-II, Catherine apenas diz que a situação é inesperada. O telhado começa a rachar abruptamente e Catherine explica às pressas para que Simon vá ao seu encontro, em *Lambda*, usando os diversos trens que conectam as estações entre si. O telhado enfim colapsa e Simon é engolido pelo oceano.

“O que... O que diabos? Como isso é possível?” se questiona Simon ao se ver mergulhando debaixo d’água. Ao olhar para suas mãos, vê sua vestimenta mudar por completo, agora envolto por um traje de mergulho de um instante para outro. O jogador-personagem segue oceano adentro, encontrando estruturas em

¹⁴⁵ No original: - What are you? - Are you blind? It’s me, Carl, Carl Semken. Wrangler? Any of this sound familiar to you? - I, no, actually. - Well, thanks for being so helpful. It’s not like I’m knocked out on the floor or anything. - Are you human? - Did my body give it away? I try hard staying a mystery. Yeah, I’m human. Are you? - My name is Simon. Do you know anything about this place? - Oh, you’re new? That makes this slightly less weird. Look, I’m obviously hurt. If you see anyone else around, just tell them where I am. - So, where are you exactly? - Are you for real? I’m right here. See me waving? Look at my hands. Hey, buddy. - Okay, okay! I’m just going to be... I’m not seeing it. I see a machine, a robot talking. - What the hell are you looking at? I’m here, see? - Ok... I just didn’t expect you to look like that. - You’re really hung up on appearances, you know that? - How did you hurt yourself? - Not sure. Blacked out pretty bad. Can’t remember how I got here. I was in the pilot seat, remoting a UH... - UH? - A universal helper. You know, a robot, like these things, but livelier. Anyway, I was just dealing with some heat shields, and... That’s my last clear memory. - You were remote controlling a robot? - We do it all the time. Robots are too unaware to deal with some stuff. Intuition doesn’t grow on motherboards, you know? - Could you maybe get trapped in the robot somehow? - Your mind is pretty wired to the helper, but nah. Pretty far-fetched - Listen, I don’t want to alarm you, but I think you might be trapped in a robot. - I’m telling you, get your eyes checked. I’m right here. I see both my hands, both my feet. When you remote, all you see is like a video feed from the helper unit. Your body is entirely out of the picture.

ruínas e tomadas pela substância brilhante; diários de voz detalhando a fuga da parceira de Carl, Amy, e certos robôs com comportamentos hostis e proferindo falas incoerentes. “Você é real. Por favor, me dê algo para a dor. Você tem algo sobrando? Vamos lá, só para se manter um pouco. Todo mundo simplesmente desapareceu. WAU fez alguma coisa, deve ter feito alguma coisa”¹⁴⁶. Enfim fora do oceano aberto, dentro de uma das estações de trem, de novo se percebe que não há energia. O motivo é igual às outras situações, mas, dessa vez, sem a máquina: uma pessoa – Amy – está coberta da substância e conectada a um terminal, com uma máquina bombeando ar diretamente em seus pulmões. “Isso não me deixa morrer. Nada é permitido morrer”¹⁴⁷.

Tal como nas situações anteriores, a energia precisa ser redirecionada e, para isso, é necessário desconectar Amy e matá-la. Com isso, o trem fica operacional e é possível mais uma vez avançar. No caminho para *Lambda*, um monitor passa uma propaganda de Pathos-II, revelando a localização no fundo do oceano Atlântico, histórico, função atual e pesquisas sendo realizadas. “O que começou como uma operação de mineração térmica nos anos 60 [provável 2060] agora se tornou o lar da *Omega Space Gun* [Arma Espacial Omega, tradução livre], a forma mais econômica do mundo para lançar satélites e sondas espaciais”¹⁴⁸. Chegando ao seu destino, o jogador-personagem parte para o encontro de Catherine, mas, são atacados por outro monstro: um corpo humano com máquinas implantadas na sua cabeça através da substância desconhecida. Eventualmente o monstro desaparece e Catherine pede ajuda, revelando também ser uma máquina incapacitada como as outras encontradas pelo jogador-personagem. Simon comenta em decepção:

- Não, não você também. Eu estava realmente esperando que você fosse humano.
- Não deixe os circuitos te enganarem. Eu já fui humano. [...] Se acalma, não é o fim do mundo.
- Você tem certeza? Realmente parece que sim. Pelo o que sei, não há mais ninguém a não ser eu.
- Como assim? Eu estou bem aqui.
- Não me leva a mal, mas quis dizer nenhum humano a não ser eu.

¹⁴⁶ No original: “You’re real. Please give me something for the pain. You got some to spare? Come on, just to get by. Everyone’s just gone. WAU did something, it must’ve have done something”.

¹⁴⁷ No original: It won’t let me die. Nothing is allowed to die.

¹⁴⁸ No original: What started as a thermal mining operation in the sixties has now become home to the Omega Space Gun, the world’s most affordable way to launch satellites and deep space probes.

- Você deu uma boa olhada em si mesmo? Você é um traje de mergulho ambulante com uns eletrônicos forçados em cima.
- Eu... Não... [Simon olha para as suas mãos cobertas pela substância brilhosa]
- Você não quer pensar sobre isso? Bom, comece a pensar. [...]¹⁴⁹

Catherine pede para que Simon insira seu *Omnitool* no computador mais próximo para que, então, possa ajudá-la em seu projeto. O jogador-personagem retira o chip da máquina, insere o *Omnitool* em um computador e conecta-o com o chip de Catherine, fazendo-a recobrar a consciência dentro do equipamento e sua foto aparecer no monitor. Simon então indaga sobre seu projeto.

- Meu projeto? Ah, bem, eu salvei todas as pessoas na estação como *brain scans* e os coloquei em um mundo artificial. Nós iríamos lançar no espaço para salvá-lo de, bem, tudo isso. [...] Era só um projeto pessoal no início, mas então realmente ficou sério depois do cometa acabar com a superfície. De repente, se tornou muito importante e foi oficialmente nomeado a ARCA.
- Apropriado. O quão longe foram?
- Eu não sei. Aquela versão de mim, a que sou, veio de um *scan* que fiz bem no início. A Catherine viva pode muito bem ter finalizado o projeto e lançado. Acho que ela inclusive ainda poderia estar viva. Pensamento estranho.
- Então os robôs falantes, eles também são *scans* que você fez?
- Eles poderiam mas eu duvido. Eu esperaria muito mais senso se esse fosse o caso [...].¹⁵⁰

No servidor ao lado é possível visualizar informações sobre a ARCA, como fotos dos mundos renderizados – todos com cidades, florestas, riachos e parques. Há, também, entrevistas – datadas de 2103 – com alguns membros da Pathos-II sobre o projeto, dois demonstrando entusiasmo e outro com uma adoração em particular, Mark Sarang: “A ideia é simplesmente incrível, sobre qualquer definição. Realmente te faz pensar o que significa ser humano. [...] É a minha sincera crença que nós conseguimos viver além através da realidade da

¹⁴⁹ No original: “ - No, not you too. I was really hoping you were human. - Don't let the circuitry fool you. I was human once. [...] Calm down. It's not the end of the world. - You sure? It sure as hell looks like it. For all I know there's no one left except for me. - What you mean? I'm right here. - Don't take this the wrong way, but I meant any humans left except for me. - Have you looked at yourself lately? You're a walking, talking diving suit with some electronics slapped on for good measure. - I... I don't.... - You don't want to think about it? Well, start thinking about it

¹⁵⁰ No original: My project? Oh well, I saved all the people on the station as brain scans and put them into an artificial world. We were going to launch it into space, to save it from... uh, well, all this. [...] It was a pet project at first, but it got really serious after the comet took out the surface. Then suddenly it became very important and it was officially named the ARK. - That's appropriate. How far did you get? - I don't know. That version of me, that I am, it came from a scan I did pretty early on. The living Catherine could very well have finished the project and launched it. I guess she could even still be alive. Weird thought. - So the talking robots, are they scans you did? - They could be, but I doubt it. I'd expect much more sense if that was the case. [...]

continuidade¹⁵¹". Ademais, um questionário, a ser realizado às pessoas dentro da ARCA¹⁵² e o rastreador, localizando-a em *Tau*, penúltima estação antes de *Phi*, base da *Omega Space Gun*. Por pouco que a ARCA não foi lançada. Contudo, tais estações se encontram no fundo abissal, sendo necessário um *DUNBAT*, um dos modelos de Ajudantes Universais capazes de suportar a pressão. Essa unidade, porém, está em *Theta*, o próximo destino de Simon e Catherine.

Para acessar a estação é necessário passar pelos escombros da *CURIE*, uma antiga embarcação que realizava trajetos entre Lisboa e *Lambda*. Evitando o monstro que atacara Catherine anteriormente, o jogador-personagem também passa por monitores e antigas transmissões de rádio, em *loop*. "- Algum sinal de vida? Câmbio. - Está em chamadas. Está tudo em chamadas. O fogo, está chegando até o céu, é inacreditável. - Algum sinal de vida? - Não, nada a não ser uma imensa tempestade de fogo cobrindo todo o continente". Próximo ao transporte de emergência, outra transmissão pode ser ouvida: "Atenção, tripulação, é o seu capitão falando. Os esforços finais para impedir o cometa oficialmente falharam. Impacto é iminente".

Na cabine de energia, vários tentáculos brilhosos estão conectados e drenando força. O jogador-personagem retira-os e inicia um processo de autodestruição do pouco que ainda resta da *CURIE*. Nos últimos instantes, foge com o transporte de emergência, plugando o *Omnitool*//Catherine na direção. Assim, Simon enfim questiona a Catherine o que são esses tentáculos e substâncias espalhados por toda a Pathos-II "- São a manifestação de uma Inteligência Artificial, defeituosa em toda a estação, chamada WAU [*WArden Unit*, Unidade Guardiã]. - Em toda a estação? Então nós fizemos um inimigo poderoso. - Não, não é assim. A IA não é uma persona, não pensa ou sente

¹⁵¹ No original: The idea is just incredible, by every definition. It really makes you think about what it means to be human. [...] It's my sincerest belief that we can go on living through the reality of continuity.

¹⁵² Possui questões como: Como você descreveria sua condição física? Como você descreveria sua condição mental? Como você descreveria seus sentidos? Como você descreveria a sensação de sua nova condição? Está incomodado pelo fato de que você não é mais estritamente humano? Como você perceberia sua nova existência? Você acha que essa nova existência vai ser uma vida que vale a pena ser vivida? Você prefere ser removido do projeto e aceitar a morte? Esse questionário foi inspirado na obra *Permutation City* de Greg Egan, lançada originalmente em 1994, na qual também trabalha com cópias de consciências em simulações, e também possuindo momentos em que essas simulações são abortadas. Disponível em: <https://youtu.be/PhGgLagz3XI> 52:41 - 54:12.

como nós. É mais como... É mais como um câncer”. *CURIE* explode e força o transporte para fora do seu trajeto, caindo uma estação antes de *Theta*, a *Delta*.

Destinada à fabricação, manutenção e transporte de materiais em Pathos-II, *Delta* possui também acesso a zeppelins aquáticos, possibilitando acesso a *Theta*. Nesse momento é possível investigar os eventos com Terry Akers, tudo pelo *Environmental Storytelling*. Há um corpo logo em uma das cabines da recepção. O jogador-personagem consegue interagir com esse e muitos outros e, tal como os terminais nas paredes, ter acesso ao diário de voz do indivíduo momentos antes de sua morte. Isso eventualmente é explicado por Catherine: há um *chip*, denominado *Black Box* (*Caixa Preta*, tradução livre), implantado no crânio dos funcionários e que grava as atividades de cada um em Pathos-II, além de sua saúde.

No diário, Evans e outra personagem foram atacados por Akers que, por sua vez, antes de fugir em um zeppelin para *Theta*, estava a injetar a substância em outros corpos. Avançando para a sua cabine pessoal – Akers pareceu ter ficado isolado em *Delta* por meses – é possível ver olhos arrancados, no chão, em uma poça de sangue. Nas paredes, escrito com tinta preta: “A luz está machucando meus olhos. Ele está me dizendo que eu não preciso dessa carne de vidro dentro do meu crânio para ver a salvação. Eu vou removê-los de bom grado! Impedi-los de ofuscar a missão divina”¹⁵³. Na parede do outro lado: “Meu reflexo no sangue negro de nossa GUARDIÃ sussurra... Eu preciso salvá-los desse inferno. Deixe-os dormir. Prenda-os nos sonhos lúcidos que vi”¹⁵⁴. De acordo com o registro de transportes, Akers pediu extração no dia 15 de janeiro de 2104, tendo estado 5 meses isolado em *Delta* por vontade própria – tempo esse que o levou a perder a sanidade.

Com a comunicação com os zeppelins restabelecida, o jogador-personagem passa por mais uma situação: para que o zeppelin em si funcione é necessário retirar um chip de um dos robôs no cenário. Um, mudo, ajudou o jogador-personagem durante todo o trajeto em *Delta*, salvando-o do transporte anterior e abrindo outras portas lacradas. O segundo, ainda que vocalizando

¹⁵³ No original: The light is hurting my eyes. He's telling me I don't need this vitreous flesh inside my skull to see salvation. I will gladly remove them! Stop them from obfuscating the divine mission.

¹⁵⁴ No original: My reflection in the black blood of our WARDEN whispers... I need to save them from this hell. Let them sleep. Lock them in the lucid dream I've seen”.

falas humanas, parece não perceber a presença do jogador-personagem, apenas vagando pelo cenário e comentando sobre seu suposto trabalho no local. Em outras palavras, deve-se escolher aquele que mais se assemelha a um “robô”, mas, que demonstra utilidade e outro que relembra um ser humano – provável que de fato possua uma consciência humana, como as outras máquinas encontradas anteriormente, ainda que não tão lúcida – mas não possui utilidade. Não há diferença final em qual “matar”, entretanto, se escolhido o segundo, ele de fato grita de dor a cada choque que o jogador-personagem realiza nele. O primeiro robô parece se assustar e foge. Nesse momento, Simon começa a repensar suas ações e situação atual.

- Qual é, eu não quero machucar *ninguém*. Isso não é um pouco demais?
- É só um robô, Simon.
- Nós somos só robôs!
- [Após retirar um dos chips] Obrigado, Simon. Não fique bravo, Ok? Nós realmente precisávamos do chip. Ficaríamos presos aqui.
- Você conseguiria? Matar um robô dessa forma.
- Eu me apego também, não sou um monstro. Mas, nesse caso, tinha que ser feito.
- Ele estava falando. Estava delirante, mas parecia sincero, presente.
- É, bem... Tenho certeza que está tudo bem.
- Ele realmente era tão diferente de nós? Está começando a ficar claro. Quero dizer, realmente ficar claro. Eu sou um robô.
- Nós já não falamos sobre isso?
- Eu acho que sabia disso desde que acordei em *Upsilon*. Eu fico suprimindo isso, como se o meu cérebro não quisesse que eu pensasse sobre isso. Está ficando cada vez mais difícil não pensar sobre isso¹⁵⁵.

Enfim em direção à *Theta*, sob um zeppelin funcional, Simon e Catherine seguem refletindo sobre si. Simon inicia questionando:

- Eu só não consigo parar de pensar sobre o que nos tornamos. É claro que não somos mais humanos. Mas então, como eu consigo me sentir como Simon? Como eu consigo sentir qualquer coisa? Quer dizer, tecnicamente, eu não tenho orelhas, boca... Cristo, que coisa estranha de se pensar. Quer dizer, estou fazendo sons. Estou dizendo coisas...

¹⁵⁵ No original: - Come on, I don't want to hurt anyone. Isn't this a bit much? - Is just a robot, Simon. - We're just robots! [...] - Thanks, Simon. Don't be mad, okay? We really needed that chip. We'd be stuck here. - Could you do it? Kill a robot like that? - I get attached to them too, I'm not a monster. But in this case it had to be done. - He was talking. I mean he was delusional, but he seemed sincere, present. - Yeah, well... I'm sure it's fine. - Was he really that different from us? It's just beginning to sink in. I mean, really sink in. I'm a robot. - Didn't we cover this already? - I guess I've known ever since I woke up at Upsilon. I just keep suppressing it, like my brain doesn't want me to think about it. It's getting hard not to think about it.

- Você com certeza está... Ok, seu novo corpo provavelmente tem sentidos similares aos que você tinha quando era humano. E sua mente, apenas sabendo uma forma de perceber o mundo, sobrepõe esse conjunto de sentidos nas suas novas habilidades.
- Então a minha mente está cobrindo isso tudo, fingindo que não há nada de diferente.
- Se não fizesse, você provavelmente seria incapaz de sequer interagir com o mundo. E o estresse iria ou te matar ou te levar à insanidade.
- Então eu achei um bom entremeio entre ignorância e consciência? Isso quer dizer que eu não deveria pensar sobre essas coisas, ou que os meus pensamentos estão na verdade me ajudando a lidar? Poderia mudar o equilíbrio e ter um *insight* e então ficar insano? [...] É a culpa da WAU que somos desse jeito? Quer dizer, isso parece algo que uma IA duvidosa faria.
- Eu suponho que chutou a bola, mas não é dirigida com propósito¹⁵⁶.

Antes de entrar em *Theta* é possível interagir com outros dois diários de voz. No primeiro, Akers está sendo socorrido após chegar de *Delta* no zeppelin. Todos haviam assumido que ele havia sido atacado e o socorreram, levando para a enfermaria. Já o segundo, o chefe de operações e segurança de Pathos-II¹⁵⁷ em um discurso pelo rádio:

O projeto da ARCA causou muitos argumentos nos últimos meses. Eu não vou fingir que entendi o que diabos Sarang falou ou como sua [Teoria da] Continuidade de repente justifica cometer suicídio. Então, pelo amor de Deus ou qualquer coisa que vocês acreditam: Não se matem. Esse lugar é miserável o suficiente [...] Descansem em paz.

No centro de toda a fachada aquática, mais uma máquina incapacitada, mais uma vez coberta pela substância. Ao interagir com ela, revela ser Robin Bass: perdida, contemplando o vazio do oceano com duas lentes no lugar dos olhos. Simon questiona o que aconteceu com ela.

¹⁵⁶ No original: - I just can't stop thinking about what we've become. It's clear that we're no longer human. But how can I feel like Simon? How can I feel anything at all? I mean technically I don't have any ears, no mouth -- Christ, that's a weird thing to think about. I mean I'm making sounds. I'm saying things. - You sure are... Ok, your new body most likely has senses similar to those you had as a human. And your mind, only knowing one way to perceive the world, superimposes that skill set on top of your new features. - So my mind is covering up -- pretending nothing's different. - If it didn't, you'd probably be incapable of interacting with the world at all. And the stress would either kill you or make you go insane. - So I've found a good balance between awareness and ignorance? Does that mean I shouldn't think about this stuff, or are my thoughts actually making me cope? Could I tip the balance by suddenly gaining some insight and go insane? [...] Is it the WAU's fault that we're like this? I mean it seems like something an unreliable AI would do. - I suppose it set the ball in motion, but it's not directed with purpose.

¹⁵⁷ John Strohmeier. Ele pode ser visto logo quando Simon acorda em *Upsilon*, dando instruções sobre o uso do *Omnitool* nas estações de Pathos-II.

- Eu fui escaneada, como os outros. Então eu me suicidei. Ao menos eu acho. Não consigo me lembrar dessa parte.
- E como isso funciona? Morrer te fez entrar na ARCA?
- [...] A ideia é quando você é ativado na ARCA há basicamente dois de vocês, certo? Um humano, outro como *scan* vivendo dentro da ARCA. Você não quer que a sua cópia viva mais que você; você *mesmo* quer sobreviver na ARCA. Se o você humano morre antes do *scan* ser iniciado, ou próximo, você *mesmo* viveria na ARCA. Muito legal, né? [...] Onde está todo mundo? Achei que teria cerca de quarenta, cinquenta pessoas aqui¹⁵⁸.

Adentrando em *Theta*, logo no saguão já é possível ver os resultados de Akers, com portas lacradas e ensanguentadas. À direita, Simon conecta Catherine aos sistemas da estação, descobrindo que o *DUNBAT* está contaminado com a substância em todo o seu chassi. Ainda assim, para acessá-lo é necessário um código de segurança específico. Simon aproveita e questiona Catherine sobre a natureza da ARCA:

- Cath, como é dentro da ARCA? É como um filme ou uma realidade virtual?
- Não, claro que não. É, sabe, como a vida real. Só que um pouco melhor. Temperatura agradável, ar limpo, clima bom.
- Então, as pessoas da ARCA só vagam fingindo que é o mundo real?
- Você não precisa fingir, é perfeitamente imersivo.
- E pode só se sustentar?
- Sim. Acoplado a uma sonda repleta de painéis solares, poderia sobreviver por milhares de anos¹⁵⁹.

Catherine libera as portas de acesso à toda a estação. Descobre-se, assim, que *Theta* também abrigou diversos membros da Pathos-II, possibilitando investigar suas cabines individuais. Entretanto, antes, nos banheiros, é possível interagir com os espelhos para que Simon – e o jogador-personagem – veja de perto o seu corpo. No lugar da cabeça, um capacete de mergulho; dentro do capacete, um par de lentes - similares às de Robin Bass. De volta para as cabines, pode-se explorar mais a fundo os trabalhos de Mark Sarang, idealizador da tal Teoria da Continuidade. Em um excerto de sua carta pré *scan*, lê-se: “Quando você descobrir a verdade por trás de minha morte saiba que não há

¹⁵⁸ No original: “- I got scanned, like the others. And then I killed myself. Ao menos eu acho. I can't remember that part. - How does that work? Did dying get you into the ARK? - [...] The idea is when you are activated in the ARK there's basically two of you, right? One human, one living scan in the ARK. You don't want your copy to survive you, you yourself want to survive on the ARK. If the human you dies before the scan is initiated, or closely after, you yourself would live on in the ARK. Amazing, right? [...] Where is everyone? I thought there would be like forty or fifty people here.

¹⁵⁹ A série *The 100* (Jason Rothenberg, 2014) também possui uma nave denominada ARCA, junto com a presença de uma IA que controla a mente de humanos.

tragédia para lamentar pois sou vitorioso. Eu aconselho todos a fazerem o mesmo e se unir a mim na ARCA”. Há também um documento sigiloso enviado pelas Indústrias Carthage em março de 2102. Nele, a empresa agradece os esforços de Sarang em tornar a WAU operante em toda a estação, orientando para que o doutor Johan Ross fique responsável pelo projeto. Em uma passagem, inclusive, comentam que “[a] WAU é um assunto importante e custoso e nós esperamos um desenvolvimento estável sem quaisquer problemas¹⁶⁰”. O mais perturbador, entretanto, está em seu diário de voz:

Você sabia que o corpo humano consiste de até 75 trilhões de células individuais? Elas tipicamente não ficam com nós por muito tempo - algumas vivem alguns dias enquanto outras alguns anos. Não somos afetados pelo seu tempo de vida curto, dado que são substituídas por novas células que ajudam a sustentar os nossos corpos. Eu acho que ninguém argumentaria que nós perdemos nossa persona por causa desse processo, ainda assim, nós estamos claramente em um constante processo de transformação. Então, como permanecemos os mesmos? Um fluxo contínuo de pensamento e percepção mantém uma corrente de continuidade que nós conhecemos como o ser. Nossa mente consciente não é o padrão do nosso cérebro, mas uma entidade emergente e contínua baseada nesse padrão. Quando a doutora Chun povoar a ARCA, ela está capturando um momento de nossa existência e colocando-o no mundo digital. Em seguida você e o seu *você-digital* vão se diferenciar devido a experiências divergentes, mas, por uma pequena janela de tempo vocês são idênticos. Com uma continuidade inalterada você seguirá vivendo - uma vida completa, sem dúvidas, não menos real do que aquela que foi terminada. Agora se lembre: você não é o seu corpo, você a entidade emergente. Essa entidade apenas acaba por ocupar dois lugares ao mesmo tempo por um momento. Se você retirar o seu corpo você seria simplesmente o único que poderia ser. O *você* dentro da ARCA. Deixe seu corpo morrer e continue no paraíso digital entre as estrelas¹⁶¹.

¹⁶⁰ No original: The WAU is an important, costly affair and we hope to follow a steady development without set backs.

¹⁶¹ No original: Did you know that the human body consists of up to 75 trillion individual cells? They typically don't stay with us till we die - some live a few days while other live a few years. We're not affected by their short lifespans, as they're replaced by new cells which help sustain our bodies. I don't think anyone would argue that we ever lose our persona due to this process, yet we are clearly in a constant state of transformation. Then how do we remain the same? A continuous flow of thought and perception keeps an unbroken chain of continuity we know as our self. Our conscious mind is not the pattern of our brain, but a continuous emergent entity based on that pattern. When Dr Chun populates the ARK, she is capturing a moment of our existence and placing it inside the digital world. Soon you and your digital you will grow apart due to diverging experiences, but for a tiny window you are the very same. With unbroken continuity it will live on - a fulfilling live, no doubt, no less real than the one from which it was plucked. No remember, you are not your body, you are the emergent entity. That entity just happens to occupy two places at once for a while. If you took away your body you would simply be the only one you can be. The you inside the ARK. Let your body die and continue on in the digital paradise among the stars.

Do outro lado das cabines está o laboratório de Catherine, composto por três salas: pesquisa, teste e armazenamento. Na sala de teste, no centro, há outra cadeira com o capacete do escaner do topo. Na frente da cadeira, outra das diversas máquinas encontradas. É possível inferir que essa máquina serviu como teste para a integridade da cópia de cada consciência. Aos fundos, em um computador repleto de tentáculos brilhosos, os chamados *Legacy Scans*, dois deles bem reconhecíveis: um de Munshi e outro de Simon, por sua vez, também disponível um diário de voz. Nele, Simon parece estar internado, enquanto Munshi lamenta por não conseguir ter sucesso na sua pesquisa. A gravação termina com Simon dando permissão para que o modelo digital do seu cérebro seja usado para futuras pesquisas: “Claro, é como uma parte de mim que continua vivendo, ou algo do tipo. Como um órgão doado”. Deletar esse *scan* fica a escolha do jogador-personagem. Catherine então explica a serventia desses *Legacy Scans*:

- É um modelo que possui uma inteligência já gravada na base. Assim, se eu quisesse construir uma IA eu não teria que reinventar o modelo inteiro, eu poderia me focar nas coisas que a IA deve ser usada.
- Toda a IA é consciente? Elas também acham que são Simon?
- O que? Não, Simon. Não se preocupe. Não como se nós colocássemos pessoas em robôs e maquinários e deixássemos eles andarem livres - isso seria muito cruel - não funciona dessa forma. Ou, ao menos, não funcionava dessa forma. Máquinas realmente conscientes, pensando que são pessoas, isso definitivamente é novo.
- Mas você os manteve conscientes para a ARCA.
- Sim e eu tive que basicamente inventar o método¹⁶².

Na sala de armazenamento ainda há um chip não danificado, contendo cópias de alguns funcionários da Pathos-II. O objetivo: iniciar uma simulação com uma dessas consciências que possa saber o código de segurança. Para isso, é necessário criar a simulação “perfeita” que faça a pessoa falar. A consciência escolhida é a de Brandon Wan, funcionário de Stromheier. É então possível escolher entre quatro ambientes: praia, um chalé na neve, a sala na

¹⁶² No original: - It's a template that has an intelligence pathwork already etched into the base. So if I wanted to build an AI I wouldn't have to reinvent the whole model, I would be able to focus on the things the AI is to be used for. - Is every AI self-aware? Do they also think they're Simon? - What? No, Simon. Don't worry. It's not like we just put people into robots and machinery and let them roam free - that'd be really cruel - it doesn't work like that. Or at least it didn't use to work like that. Truly sentient machines, thinking they are people, is definitely new. - But you kept them sentient for the ARK. - Yes, and basically had to invent the method.

qual foi realizar o *scan* e nenhum, sendo apenas um vazio. Em todos os casos, Wan acorda e fala a exata mesma coisa: “Não foi tão ruim. Stromheier me encheu de preocupação, idiota”. A partir desse momento, Wan começa a ficar confuso sobre o local em que está. Catherine tenta persuadir de várias formas, mas, não tem sucesso. Também em todos os casos, Wan chega a níveis de estresse tão altos que a simulação inteira é abortada. Em outras palavras, Wan *vem-a-ser* múltiplas vezes e morre múltiplas vezes.

Apenas quando se descobre que Wan possui uma parceira, Alice Koster, que qualquer progresso se torna possível. Catherine simula a voz de Koster e cria um modelo da mesma na simulação de Wan. “Koster” pede pelo código e consegue facilmente, demonstrando que Wan sequer duvidou sobre sua realidade ao ver uma pessoa conhecida. Catherine pede desculpas e desaparece, levando a mais uma vez a se abortar a simulação. “É isso que nós somos? Simulações?” questiona Simon. Catherine responde: “Sim, mas não deveria fazer diferença. Você ainda é você”. Mais uma vez, fica a cargo do jogador-personagem escolher deletar ou manter a consciência de Wan no banco de dados.

Finalmente tendo acesso ao *DUNBAT*, ao ligá-lo um surto de energia ocorre na sala. O próprio *DUNBAT* se debate e grita que não consegue aguentar, que tudo é culpa de Catherine. No final, a máquina se desacopla e cai na água, se destruindo. O jogador-personagem escapa pelas saídas de ar e chega em um segundo laboratório, desta vez dedicado à ARCA em si. Nas anotações deixadas em um computador há uma nota de Catherine sobre o fim dos *scans* dado a quantidade de suicídios pela estação. Ademais, há outro questionário¹⁶³, referente à opinião dos membros de Pathos-II em relação ao projeto da ARCA. Catherine então é conectada a outro computador. Mesmo decepcionada por seus planos não terem dado certo, sugere que ambos sigam para *Omicron* e usem direto o elevador abissal. Antes, entretanto, é necessário conseguir um traje específico que aguente a pressão do fundo do oceano. Por fim, Simon

¹⁶³ Algumas delas são: “Eu acho que o projeto da ARCA é o passo mais lógico para a salvação da humanidade e que deveríamos gastar o máximo de tempo e recursos necessários para completá-lo”; “Eu acho que desconforto físico temporário, não importa o quão severo, é um preço pequeno para salvar a humanidade” ; “Eu acho que a ARCA deve deixar a terra para trás e ser lançada ao espaço”; “Eu acho que estamos correndo o risco de perder a nossa humanidade se acabarmos com doenças e nossa mortalidade”; “Eu acho que até mesmo um grupo inferior de pessoas artificiais se beneficiariam com nossa sociedade”.

também passa por um *scan* do seu corpo utilizando uma máquina destinada a escanear ogivas e outros materiais. Descobre-se que seu corpo pertencia a Imogen Reed¹⁶⁴. Catherine aponta que:

- Interessante, você parece ter se fundido à roupa que estás vestindo. Tudo está misturado junto. [...] Parece que a base do seu corpo é a de uma de minhas antigas colegas, Imogen Reed. Um chip comum para robôs, incluindo um Leitor de Dados e o *Occu-Torch* [provável ser as lentes] foram forçados no crânio. [...] O gel estruturante parece ter fundido tudo em um só. Coisa legal. [...] De qualquer forma, o chip é boa notícia. Isso significa que podemos transferir sua mente para a ARCA com uma das cadeiras.
- Cath, eu sou metade pessoa morta!
- Sim, faz sentido. Pensa só. Todas essas mentes simplistas que encontramos. Apenas reviver uma pessoa morta não parece funcionar tão bem. Um corpo de robô parece deixar as pessoas um pouco... Imprevisíveis. Você é o melhor de ambos os mundos. Uma mente sã em um corpo saudável¹⁶⁵.

Nos corredores que se seguem, Akers assombra-os com sua presença desconfigurada e sem olhos, tudo resultado de sua interação com a substância brilhante. Na sala central, vê-se o corpo de Brandon Wan, com a garganta cortada por ele mesmo – seu último ato para impedir que Akers o pegasse. Outra sala é a enfermaria em que Akers foi levado; nela, descobrimos que essa substância é o próprio gel estruturante, muito utilizado tanto para consertos de máquinas quanto para o tratamento de pequenos ferimentos em humanos. O uso descontrolado desse gel, entretanto, transformou quase que por completo a composição celular de Akers, especialmente seu cérebro. Em uma lâmina de raio-x presa na parede, parece que estava sendo controlado remotamente, havendo pouco da estrutura orgânica original.

Finalmente escapando de *Theta*, o jogador-personagem segue para *Omicron*, descobrindo que a mesma está sob quarentena. Dessa forma, entra em uma pequena torre satélite à estação. Deitado sobre os terminais está um corpo com seu crânio estourado, sendo impossível interagir com o seu *Black Box*¹⁶⁶. Novamente sendo plugada em um computador, Catherine observa que existem diversas restrições de acesso até ao sistema de *Omicron*. Simon

¹⁶⁴ Ao ser questionado sobre o uso de um corpo feminino para um personagem masculino, Grip responde que foi uma decisão em conjunto do estúdio. Todavia, a ideia foi aceita apenas por parecer “legal” e por continuar os eventos das Transmissões, não exatamente havendo uma preocupação com problemas de gênero. Disponível em: <https://youtu.be/PhGgLagz3XI> 51:27 - 52:26

¹⁶⁵ No original:

¹⁶⁶ Inclusive, é nesse momento que Catherine explica o que é um - já explicado na página ??

aproveita e questiona o porquê da WAU ter o “feito”. Catherine argumenta a existência de diversas hipóteses, mas que:

- “[a] WAU tinha uma gama de tarefas, mas todas elas advinham de uma única ideia: preservar a humanidade. Quando o cometa atingiu a terra, matando tudo, deixando apenas uma fração da humanidade viva, a WAU começou a compensar.
- Está restaurando a humanidade?
- Eu acho. Mas eu também não acho que compartilhamos da mesma definição de humano... ou até mesmo de vida.
- Catherine... Nós estamos vivos?
- Essa é uma questão impossível de responder. Nós não temos definições significativas o suficiente.
- Eu só pensei que deve haver uma maneira de saber, de saber se essa vida vale a pena viver.
- Você pensa que mudou tanto assim, mas você realmente mudou?
- Eu não sei. Eu não me sinto tão diferente, mas o mundo com certeza sim. Eu nunca compreendi o quanto a ideia do *eu mesmo/ser* depende de onde estou.
- Como assim?
- Eu sinto falta de Toronto, não porque meus amigos e família são de lá, mas porque eu sei onde eu me encaixo. Em Toronto eu sei quem sou.
- Essa é uma observação interessante¹⁶⁷.

Adentrando em *Omicron*, o jogador-personagem encontra diversos corpos no chão, todos sem cabeça. Em cada terminal interagido pelo jogador-personagem, se encarado por muito tempo, há constantes falhas e mensagens misteriosas como “Destrua o vírus”. Após se conectarem aos sistemas da estação, Simon e Catherine encontram o traje que procuravam. Dentro já há um corpo, de Raleigh Herber, também decapitado. Catherine orienta que para o traje e o corpo funcionarem é necessária uma bateria, um cilindro de gel estruturante e duas lentes com chip integrado. Cada um desses objetivos, durante toda *Omicron*, possibilita descobrir detalhes sobre o gel estruturante e sua relação com a WAU.

O gel seria uma substância criada pela humanidade, em algum período no futuro, composta por “grafeno alinhado em uma matriz polinsaturada¹⁶⁸” e

¹⁶⁷ No original: - The WAU had a range of assignments, but they all sprung from one single idea: preserve humanity. When the comet hit the earth, killing everything, leaving a fraction of humanity left alive, the WAU started to compensate. - It's restoring humanity? - I think so. But I don't think we share its definition of human... or life for that matter. - Catherine, are we alive? - That's an impossible question to answer. We lack meaningful definitions. - I just figured there must be a way to know - to know if this life is worth living. - You assume you've changed so much, but have you really? - I don't know. I don't feel so different, but the world sure does. I never realized how much the idea of myself depended on where I am. - How do you mean? - I miss Toronto - not because my friends and family are there, but because I know where I fit in. In Toronto I know who I am. - That's an interesting observation.

¹⁶⁸ No original: “aligned graphene in a polyunsaturated matrix”

com o propósito de consertar maquinários e melhorar a conexão de circuitos. Por ser programável, pode ser calibrado para tratar tecido orgânico, ao menos em dosagens pequenas. Em testes, foi possível “ressuscitar” ratos de laboratório, mesmo que em estado catatônico e dependente de sinais elétricos. O gel estruturante, portanto, teria se tornado comum no futuro, se tomarmos por indício de que a Pathos-II inteira foi construída usando esse material. Com a destruição da superfície, os parâmetros novos da WAU fizeram com que ela modificasse o gel para muito além de sua propriedade padrão. Agora, os ratos ressuscitados se tornam agressivos e máquinas passam a ficar cobertas por um crescimento cancerígeno – os tentáculos e os pontos brilhantes. Com Akers, por exemplo, a nova calibragem do gel pela WAU modificou sua própria mente.

Na sala de jantar há outro corpo, também sem cabeça e apoiado na mesa de frente a um computador. Nele, três diários de voz explicando que o Dr. Johan Ross – o mesmo referenciado no documento sigiloso de Sarang – havia sido encontrado morto no elevador abissal. Seu corpo então foi levado para autópsia e, durante o processo de exame, a WAU ficou cada vez mais errática, sobrecarregando todos os sistemas em *Omicron*, até mesmo os *Black Boxes* dos funcionários. No segundo diário, a pessoa sem nome descreve: “Ironicamente, o falecido Dr Johan Ross seria a pessoa perfeita para perguntar o porquê da WAU fazer tanto escândalo sobre sua morte. Afinal, a WAU não deveria querer nada e definitivamente não lamentar por pessoas”. O terceiro diário descreve que Raleigh Herb estava determinada a usar o elevador e partir para *Alpha*, uma estação desconhecida para a maioria em Pathos-II.

Com todas as peças necessárias, o jogador-personagem retorna para o corpo de Raleigh Herb e combina todos: a lente com chip é cravada no lugar da cabeça; a bateria é encaixada no traje; o gel é passado em tudo, conectando todas as partes. O último passo, agora, é transferir a mente de Simon para esse novo corpo. O jogador-personagem então senta na cadeira e o processo é iniciado. Em um instante, Simon “acorda” em seu novo corpo. Todavia, também no mesmo instante, escuta sua voz na sala de transferência. “Deve ter algo errado. Você não consegue fazer um diagnóstico ou algo do tipo? Catherine...”. Tal como o Simon de Toronto seguiu vivendo, também o seu corpo antigo segue vivo (agora colocado para dormir por Catherine). A “transferência” de consciência nunca é “cortar e colar”, mas, sim, “copiar e colar”. De fato, existem

dois “Simons” no mesmo local, e o antigo deve ser deixado para trás. O jogador-personagem pode observar seu corpo anterior em descanso e decidir se retira a bateria, matando-o, ou não.

Simon se retira de *Omicron* e aciona o elevador abissal. Durante a descida, ele e Catherine iniciam mais uma reflexão, com Simon ponderando:

- Nós já descobrimos o que acontece quando morremos? Isso sequer é possível? Se existe algum tipo vida após a morte, você acha que o meu lugar já está tomado? O verdadeiro eu morreu cerca de cem anos atrás. Ainda tem espaço pra mim? E o Simon que matei em *Omicron*? O que você acha, Catherine, há um paraíso cheio de cópias redundantes da mesma pessoa? Há alguém lá em cima que me chamaria de impostor? É pura sorte, não é mesmo? Que eu acordei no corpo certo? Eu basicamente joguei a moeda e se tivesse escolhido o lado errado eu estaria apodrecendo em *Omicron*. Quer dizer, não tinha como saber, certo? Você não apertou o botão “tenha certeza que Simon acorde no corpo certo”, não é? Não que você soubesse, quer dizer, ele ainda iria reivindicar ser o Simon certo. Cristo! Isso é horrível. Nós fizemos algo muito horrível. E por que você se importaria? Como você saberia que não é eu, o eu que sou! O mesmo que sempre fui.
- [...] Quando eu era pequena, eu costumava subir as escadas até o topo do prédio. [...] Eu fiquei na beirada e, sabe, eu senti a brisa quente no meu cabelo. O sol estava se pondo e as ruas abaixo cobertas pela sombras dos prédios altos. [...] Por um breve momento eu me senti conectada ao mundo de forma que nunca havia antes. Foi o sentimento mais profundo de conforto e pertencimento que eu jamais pude esperar. Eu nunca mais me senti da mesma forma de novo, mas, fui várias ao telhado depois. Eu não sou religiosa mas consigo ver porque as pessoas seriam. O privilégio de ser é um argumento forte. Ao menos de vez em quando. [...] Você realmente está tão infeliz sendo o que é ou isso é sobre o cara que foi para um *scan* cem anos atrás?
- Ambos, eu acho. Quando eu estava em Toronto, até o pior caso, o futuro mais sombrio que eu poderia prever, eles ao menos incluíam a minha vida anterior de alguma forma. Eu me sinto tão deslocado. Não há nada aqui que reconheço, nada que me faça sentir que pertencço. Até se conseguirmos entrar na ARCA, seria tão diferente¹⁶⁹?

¹⁶⁹ No original: - Have we figured out what happens when we die yet? Is that even possible? The real me died like a hundred years ago. Is there still room for me? And what about the Simon I killed at Omicron? What do you think, Catherine, is there a heaven full of redundant copies of the same people? Is there someone up there who'd call me an impostor? It's dumb luck, right? THAT I woke up in the right body? I basically flipped a coin and if I had called the wrong side I'd be rotting away at Omicron. I mean, there's no way to know, right? You didn't hit the "make sure Simon wakes in the right body" switch, did you? Not that you would know, I mean he would still claim to be the right Simon. Christ! This is awful. We did an awful f**** thing. And you wouldn't mind, why would you? How could you know that it's not me, the me that I am! The same that I've always been. - When I was little I used to climb the stairs all the way to the top of the building. [...] I got all up on the corner ledge and you know, I felt the warm wind in my hair. The sun was setting and the streets below were shadowed by the tall buildings. [...] For a brief moment I felt connected to the world in a way I never had before. It was the most profound feeling of comfort and sense of belonging I could ever hope for. I really never felt the same way again, but I went up to the roof

Seguindo para *Tau*, penúltima estação e a localização da ARCA, o jogador-personagem percorre o abismo localizado a 4 mil metros no fundo do Oceano Pacífico. Vencendo a escuridão e a fauna local – também modificada pelo gel estruturante da WAU – enfim se chega a estação. Na enfermaria, com o uso de equipamentos e guardando a ARCA, está Sarah Lindwall, a última humana viva. Ela e a “verdadeira” Catherine, junto com outros funcionários, tentaram lançar a ARCA anteriormente e desde então está com a ARCA, protegendo-a. Ao ouvir que o plano de Simon é o mesmo, permite que o jogador-personagem leve-a. Por fim, também pede para que desligue os equipamentos e a deixe morrer. Tal como a escolha de apagar consciências do banco de dados, o jogador-personagem pode escolher apagar outra, dessa vez em um corpo humano.

É possível também explorar a cabine de Johan Ross. Nela, é possível encontrar livros de Wittgenstein, Jung, Descartes e até mesmo um boneco de Nietzsche. No seu diário de voz há uma descrição da WAU desde sua concepção e implementação em Pathos-II até a decisão de Ross de fugir para *Omicron*. Nos registros *Wild Growth*, *Terrarium* e *Termination*, o doutor detalha os eventos após a queda do cometa e os novos parâmetros da WAU:

A WAU começou a crescer fisicamente. Não é só na câmara central, mas em toda Pathos-II o gel estruturante está estourando pelos canos e vazando pelas paredes. Eu não sei o que a WAU poderia ganhar com isso, mas presumo ser intencional. O coração da WAU tomou uma parte tão grande da câmara central que não se pode mais ter dúvidas sobre sua consciência ampliada. Não só sua expansão sugere um entendimento inesperado de espaço, mas também de sua própria manifestação física no mundo. A WAU está se estendendo para cada máquina, cada forma de vida, para manipular, para controlar. Está tentando ajudar, salvar seus criadores de tudo isso, tal como o protocolo demanda. Mas realmente, o que é bom o suficiente? Onde a linha é delimitada para o que é humano e o que não é? Corpos ambulantes serviriam? Um grupo de máquinas pensando que são humanos seria aceitável? Nós não podemos confiar em uma máquina para saber, para entender o que significa ser. Nós temos que destruir o projeto WAU. Pode ser feito. Eu só preciso de ajuda de *Omicron*¹⁷⁰.

many times after. I'm not religious, but I can see why people would be. The privilege of being makes a strong case. At least every once in a while. [...] Are you really so unhappy being what you are or is this about the man who went for a scan a hundred years ago? - Both, I guess. When I was back in Toronto, even the worst case, the darkest futures I could predict, they at least included my previous life somehow. I feel so uprooted. There's nothing here that I recognize, nothing that makes me feel like I belong. Even if we make it to the ARK, would it be any different?

¹⁷⁰ No original: The WAU has started to grow physically. It's not just the core chamber, all around Pathos-II, Structure Gel is bursting through the pipes and bleeding through walls. I don't know

Johan Ross foi um dos principais cientistas envolvidos na criação da WAU. Ao perceber o comportamento de sua criação – escondida na estação secreta *Alpha*, também localizada no abismo do oceano – tenta avisar o resto da Pathos-II. No seu caminho é atacado por um dos animais infectados pelo gel e morre no elevador a caminho do seu destino. A pessoa que a WAU estava “lamentando” era o seu criador; a sobrecarga ocorrida nas *Black Boxes* foi sua tentativa de impedir que Raleigh Herb, a única pessoa em *Omicron* a ouvir os avisos de Ross nos monitores e terminais. Herb levaria um gel especial que, se aplicado na câmara central, forçaria a WAU a se destruir e, agora, esse gel está presente no corpo de Simon. Se retirando de *Tau* e enviando a ARCA para *Phi* pelo transporte de carga, o jogador-personagem é guiado por Ross até *Alpha* e, momentos antes de entrar na câmara, Ross declara: “Você é a cobra, Simon. Agora ataque no coração¹⁷¹”. Destruir a WAU fica a cargo do jogador-personagem. Todavia, as duas opções levam ao mesmo resultado: Ross é morto pela WAU.

Em *Phi* o jogador-personagem descobre o corpo de Catherine logo ao lado do foguete que seria lançado. Acessando seu *Black Box*, descobre-se que ela foi morta por um dos seus colegas que não teve a coragem de lançar a ARCA, preferindo deixá-la escondida em *Phi* – antes de ser retornada para *Tau*. Finalmente a ARCA é acoplada ao foguete e o lançamento se torna operacional. O jogador-personagem avança para a *Omega Space Gun* e Catherine junta o comando de lançamento com o *scan*. O jogador-personagem aperta o botão e ambos são realizados com sucesso: a ARCA agora está no espaço e suas consciências foram copiadas para a máquina. Copiadas, não cortadas. Simon não acorda no paraíso: mais uma vez, um Simon é deixado para trás. Perdendo o controle e entrando em desespero, grita e xinga Catherine. Ela, por sua vez, rebate e sobrecarrega o computador em que está conectada, destruindo o

what the WAU could possibly stand to gain from this, but I assume it is intentional. The heart of WAU has claimed such a large part of the core chamber that there can no longer be any question to its heightened awareness. Not only does its e4xpansion suggest an unexpected understanding of space, but also its own physical manifestation within the world. The WAU is reaching out to every machine, every life form, to manipulate, to control. It's trying to help, save its creators from all this, just like the protocol demands. But really, what is good enough? Where is the line drawn for what is human and what is not? Would walking corpses do? Would a group of machines thinking they're human be acceptable? We can't trust a machine to know, to understand what it means to be. We have to terminate the WAU-project. It can be done. I just need to get some help from Omicron.

¹⁷¹ No original: You are the snake, Simon. Now strike at the heart.

Omnitool. “Catherine? Por favor não me deixe sozinho. Catherine? Catherine!”. E assim termina *SOMA*.

Todavia, Simon acorda na ARCA – o outro Simon, ao menos; o Simon que acredita ingenuamente que sua consciência “continuou” após o *scan*. Se passando após os créditos, Simon levanta da cadeira, em seu corpo humano e segue por um ambiente de fato imersivo. Bosques, rios, luz solar e uma grande cidade no horizonte. O mesmo questionário encontrado em *Delta* também está presente. No final, de costas, está Catherine. Ambos se abraçam e Simon comemora: “Eu não acredito que nós conseguimos. Estou tão aliviado”. “Está tudo bem, Simon. Tudo está bem agora”, responde Catherine. Uma cinemática segue, mostrando a ARCA com o logo de Pathos-II avançando em direção ao espaço. Ao fundo está a terra, imersa em chamas e nuvens. E assim termina *SOMA*, também.

Seguiremos para a descrição do último jogo, *Call of Duty: Black Ops 3*.

2.3 *Call of Duty: Black Ops 3*: o ser na simulação

Treyarch é uma desenvolvedora de jogos eletrônicos, fundada em 1996 e localizada em Santa Mônica, EUA. Iniciou sua carreira também com jogos de esportes –*Olympic Hockey Nagano '98*, Nintendo 64 – sendo adquirida pela *Activision*, distribuidora, em 2001 e passando por uma fusão com outra desenvolvedora, *Gray Matter Studios*, em 2005¹⁷². Veio a se envolver com a franquia *Call of Duty* (COD) também em 2005, com a expansão de *Call of Duty 2 (Infinity Ward, Activision, 2005)*, intitulada *Big Red One*. Só a partir de 2008, com a chegada do atual presidente Mark Lamia, que a Treyarch passa a se dedicar exclusivamente para jogos da franquia. Sob um regime bianual para o desenvolvimento de cada jogo, temos o lançamento do primeiro *Black Ops* em 2010 e, subsequente, o segundo título em 2012. *Black Ops 3* se beneficiou de

¹⁷²<https://www.polygon.com/2018/5/8/17316562/call-of-duty-black-ops-zombies-treyarch-interview> Acessado 01/02/2018. Dados sobre jogos lançados, junto com recepção geral: <https://www.mobygames.com/company/treyarch-corporation> e https://www.metacritic.com/company/treyarch?filter-options=games&num_items=100&sort_options=date

um novo regime de três anos para desenvolvimento¹⁷³, sendo então lançado em 6 de novembro de 2015.

Importante observar que esse novo regime, anunciado pela *Activision* em fevereiro de 2014¹⁷⁴, se caracteriza por três estúdios em trabalho simultâneo com os jogos da franquia, possibilitando, então, manter o fluxo anual de lançamentos junto com o aumento de tempo para cada produção. Tamanho esforço se dá pelo montante gerado pela marca *Call of Duty* – ao ponto, ora, de ser considerada uma “marca”. Se nos focarmos só na trilogia *Black Ops*, o primeiro se tornou o lançamento mais lucrativo no ramo do entretenimento¹⁷⁵; o segundo veio a faturar US\$500 milhões em seu primeiro dia¹⁷⁶; já o terceiro, 550 milhões em apenas três dias¹⁷⁷. No final de setembro de 2018, *Activision* reportou uma receita de US\$1.66 bilhões. “Em 2012, seu valor de mercado era em torno de US\$10 bilhões. Hoje é mais que US\$60 bilhões” (Tradução nossa)¹⁷⁸.

Esse peso financeiro, junto com o fluxo anual de lançamentos, além de gerar uma “marca” também demanda uma diferenciação entre cada jogo. Depois de adentrar para os conflitos contemporâneos, em *COD: Modern Warfare (Infinity Ward, Activision, 2007)*, dado a natureza simultânea de desenvolvimento, *Treyarch* acaba por seguir na temática da Segunda Guerra – cenário de todos os CODs anteriores – com o lançamento de *COD: World at War (Treyarch, Activision, 2008)*. Para se destacar, opta por duas vias: a batalha no pacífico, contra os japoneses (desde então os nazistas eram os principais antagonistas) e maior uso da violência. A adição do lança-chamas, por exemplo, encapsula essas vias:

¹⁷³ sendo *Call of Duty: Advanced Warfare (Sledgehammer Games, Activision, 2014)* o primeiro e *Call of Duty Infinite Warfare (Infinity Ward, Activision, 2016)* o terceiro.

¹⁷⁴ <https://www.polygon.com/2014/2/6/5387530/call-of-duty-moving-to-3-year-3-studio-dev-cycle-sledgehammer-on-2014> Acessado em 01/02/19.

¹⁷⁵ <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/nov/11/games-pc> ; Acessado em 01/02/19

¹⁷⁶ <https://www.engadget.com/2012/11/16/call-of-duty-black-ops-2-500-million-24-hours/> Acessado em 01/02/19

¹⁷⁷ <https://variety.com/2015/digital/news/activision-claims-biggest-entertainment-launch-of-2015-with-550-million-for-call-of-duty-black-ops-iii-1201638343/> Acessado em 01/02/19

¹⁷⁸ No original: In 2012 its market value was around \$10 billion. Today it is over \$60 billion. Disponível em <http://www.dfcint.com/dossier/electronic-arts-and-activision-blizzard-focus-on-games-as-a-service/>. Traduções subsequentes também serão de nossa autoria, exceto quando destacado.

[O] lança-chamas e a violência explícita também são acréscimos à ação de jogo, elementos que buscam incrementar a experiência do jogador e convencer o consumidor de que aquele é um produto de qualidade. Queimar japoneses é “brutal” mas ver sua carne sendo carbonizada é “legal”; isso é tratado como uma característica (*feature*) do jogo, algo que pode ser utilizado de um ponto de vista comercial. Se a *Infinity Ward* podia apontar para as armas mais avançadas em *Modern Warfare* como algo que amplifica as possibilidades de diversão que o jogo oferece, a *Treyarch* faz o mesmo com o lança-chamas, e até, eu argumentaria, com a própria brutalidade mais geral do jogo (FORNACIARI, 2016, p. 136).

World at War introduziu à série uma mecânica de desmembramento – inimigos perdem membros dependendo do local que são alvejados – e de carbonização – a pele e o uniforme de personagens progressivamente queimam e se desintegram com a ação do fogo. Como comentando acima for Fornaciari, isso acaba por se tornar um *feature*, uma característica não só de diferenciação, como, também, de incitação de vendas. Essa identidade “violenta”, então, passa a ser também a dos jogos subsequentes da *Treyarch*, tanto nas mecânicas quanto na narrativa. Em entrevista promocional pelo anúncio de *Black Ops 3*, abril de 2015¹⁷⁹, Mark Lamia é questionado sobre a violência apresentada no primeiro trailer, respondendo:

O que era importante para nós era, você elimina alguém e você recebe esse impacto, você vê [...] quando você consegue aquele tiro, um membro sai voando, você precisa *sentir* aquilo. Foi algo que fizemos em *World at War*, e eu acho que uma das coisas sobre esse jogo é que ele trás o melhor de tudo que fizemos de todos os nossos jogos [...] e nós sabemos que as pessoas gostaram de ter isso, então queríamos trazer de volta (Grifo nosso)¹⁸⁰.

A violência também assume um caráter *emotivo*, um caráter *estético*. Ela não se esgota nas representações do e no jogo; ela se estende ao jogador para significar sua interação com a obra em si, não só na narrativa. David Vonderhaar, diretor de design, comenta o impacto lúdico da violência na interação com o jogo: “Satisfação e feedback. Do ponto de vista do design [...] quando você elimina

¹⁷⁹ Todas as entrevistas transcritas no corpo do texto, até o fim desse subcapítulo, são da mesma data.

¹⁸⁰ No original: “What was important to us was, you take out somebody you get that impact, you see it, [...] when you take that shot, a limb goes flying, whatever it is, you need to *feel it*. It was something that we did with *World at War*, and I think one of the things about this game is it takes the best of everything we’ve done from everyone of our games [...], and we know people enjoyed having that and so we wanted to bring it back. Disponível em: <https://youtu.be/AOrOAXAdFLM> (19:55-20-28)

alguém você precisa saber, você precisa entender, e uma das maneiras de fazer isso é explodi-lo em pedacinhos”¹⁸¹.

Estamos argumentando, de antemão, que assim como a violência, o futuro estava sendo usado como *feature* e estética já na promoção do jogo. Inclusive, ambos estavam sendo usados na própria marca *Call of Duty*. Com exceção de *COD: Ghosts (Infinity Ward, Activision, 2013)*, de 2010/2012 até 2013/2016, cada jogo se passou mais a frente no tempo. *Black Ops 2* em 2025, *Advanced Warfare* em 2054, *Black Ops 3* em 2065 e, enfim, *Infinite Warfare* sequer com data definida, se passando em período de colonização espacial. Todavia, as vendas desse último foram as mais fracas¹⁸² e o jogo subsequente voltaria a se passar na Segunda Guerra – sendo intitulado *World War II (Sledgehammer Games, Activision, 2017)*.

Focando em *Black Ops 2* e *3* – o primeiro da trilogia se passa na guerra fria, década de 1960 – o futuro já é projetado em relação à máquina¹⁸³. Ainda que não exista integração direta de um com o outro, já havia uma relação entre máquina e humano. Os *drones*, por exemplo, são controlados por intermédio de dispositivos portáteis (*wearables*). Já no terceiro jogo, passam a ser controlados por implantes neurais. De acordo com o diretor do modo campanha de *Black Ops 3*¹⁸⁴, Jason Blundell, a máquina também serve como um fechamento de arco narrativo.

O primeiro *Black Ops* é ‘homem contra homem’ [...] Alex Mason, protagonista do jogo, é pego em conflito interno devido ao programa de lavagem cerebral que ele se submeteu. O foco muda em *Black Ops*

¹⁸¹ No original: “Satisfaction and feedback loop. So, from a design standpoint of view, if you’re rocking around with a particular specialist and you put somebody down you need to know, and you need to understand it and one way to do that is to explode them into tiny chunks and bits”. Idem (20:29-20:44).

¹⁸² <https://www.ign.com/articles/2016/11/07/call-of-duty-infinite-warfare-sales-down-almost-50-from-black-ops-3-in-uk> (Acessado em 02/02/2019).

¹⁸³ Por ser o primeiro a se passar no futuro, *Black Ops 2* utilizou-o mais como *feature* do que estética. O relativo curto salto de tempo (13 anos em relação aos 50 do terceiro) também reforça essa aproximação. Em entrevista, Daniel Suarez, produtor na *Treyarch* comenta: “Com *Call of Duty*, nós queríamos que sentisse que isso é possível, que é provável, não que ficção científica ou faz de conta [...] Quando você está construindo esse ambiente, não é apenas o que os jogadores estão segurando em suas mãos, é também o visual estético do que estão vendo. Nós não fizemos carros voadores nos níveis. Nós nos fundamentamos muito no presente naquilo que fazemos” (Tradução nossa. Outubro de 2012). Disponível em: <https://www.fastcompany.com/1681776/how-call-of-duty-black-ops-2-predicts-and-portrays-the-near-future-of-war>.

¹⁸⁴ *Black Ops 3* possui três modos: campanha, contendo a narrativa em si; multijogador, com competição em partidas; e zumbis, construído sob uma dinâmica de “horda”, isto é, de enfrentamento contra ondas constantes de inimigos em um espaço delimitado.

2 para 'homem corrompe a máquina' com Raul Menendez, o vilão do jogo, tomando controle dos drones de defesa mundiais. Esse terceiro? Pense nele mais como máquina com máquina [...] Há uma história, há a progressão de conceitos nos quais trabalhamos aqui. E para mim, *Black Ops 3* completa essa trilogia de pensamento. Aquele mundo pode continuar e aquelas experiências podem continuar, mas para mim, sempre tivemos que fazer um terceiro jogo porque há um processo lógico na narrativa que queríamos deixar em um arco completo¹⁸⁵.

Esse ato de fechamento narrativo envolve uma mistura das temáticas anteriores: paranoia e – em linhas gerais – o futuro, na figura da máquina. Por ser o terceiro a apostar nessa temporalidade, visto que *Advanced Warfare* havia sido lançado no ano anterior, junto com a necessidade de diferenciação entre cada jogo, *Treyarch* apostou na integração da máquina ao corpo humano. O futuro recebe maior apelo estético: *Black Ops 3*, até então, apresentou a maior alteridade com relação ao presente. Durante o período promocional, essa alteridade se destacava na figura dos *cybersoldiers*, de soldados aprimorados com implantes cibernéticos¹⁸⁶. Mas, essa alteridade também passou pela mesma fórmula “fundamentada no presente” dos outros jogos – novamente, a pressão da marca *Call of Duty* enquanto algo “realista”.

O futuro-presente de *Black Ops 3* envolve experiências concretas. Ainda pensando em seu período promocional, no dia 23 de abril de 2015 há o lançamento do primeiro trailer e, com isso, o anúncio oficial do jogo¹⁸⁷. Somos apresentados com a frase: “O maior erro da humanidade será sua inabilidade de

¹⁸⁵ No original: “The first *Black Ops* is ‘man against man’ as Blundell described it: Alex Mason, the game's protagonist, is caught in an internal struggle as a result of the brainwashing program he's subjected to. The focus shifts in *Black Ops 2* to ‘man corrupts machine’ with Raul Menendez, the game's villain, taking control of the world's drone defense forces. ‘This third one? Think of this being more machine on machine’ Blundell said. ‘There's a story, there's a progression of concepts which we've looked after here. And for me, *Black Ops 3* completes that trilogy of thought. That world can go on and those experiences can go on, but for me, we always had to do the third one because there's a narrative thought process that we wanted to bring full circle”. Disponível em: <https://mashable.com/2015/07/24/call-of-duty-black-ops-3-story-interview/#2TsMzxjkjuqD> (Acessado em 03/02/19).

¹⁸⁶ Mark Lamia define-os como: “Então, soldados ciberneticamente aprimorados é literalmente a fusão de humanos com tecnologia. Você começa a ver dispositivos portáteis (*wearables*) [e] enquanto essas coisas evoluem o que está ocorrendo dentro dos militares, especialmente com o avanço da robótica e *drones* e tecnologia, você começa a ver soldados que serão aprimorados tanto física quanto mentalmente para conseguir combater as guerras do futuro. Se você terá essa tecnologia no campo de batalha, você terá que conseguir combater isso, e soldados serão basicamente inseridos com *upgrades*, e não é só uma coisa física dentro do nosso jogo, absolutamente não, é sobre estar conectado; há uma rede interconectada no campo de batalha com toda essa tecnologia para efetivamente combater nesses tipos de cenários do futuro”, tradução nossa, disponível em: <https://youtu.be/AOrOAXAdFLM> 4:08-5:02.

¹⁸⁷ Disponível em <https://youtu.be/Bfr053KdD6w> Acessado 04/02/19

controlar a tecnologia que criou” (Tradução nossa)¹⁸⁸. Em seguida, uma progressão de datas, começando por 1993 até 1998, com imagens de medicamentos e reportagens sobre doping. De 1998 a 2000, com o anúncio do primeiro rascunho do que viria a ser o Projeto Genoma Humano. De 2005 a 2011, uso de *wearables* (*smarwatches* e óculos eletrônicos) e próteses junto com um trecho da palestra de Hugh Herr, diretor do grupo *Biomechatronics*, afirmando que “acabaremos com a deficiência física”¹⁸⁹. De 2013 a 2015, temos a narração “Em nossa busca pelo progresso, se minarmos as morais que nos definem, qual a serventia do nosso amado progresso?”.

Tudo que se segue, então, passa para o plano da futurologia. 2017-2020, a primeira discriminação com pessoas “modificadas”, declarada inconstitucional. 2021-2025, atletas modificados passam a competir normalmente em esportes. 2026-2028, “Shannon Stevens”, personagem ficcional, aparece representando os EUA nas olimpíadas e recebendo o título de “humano mais rápido da história”, possuindo próteses nas pernas e competindo com outras atletas sem implantes. 2033-2041 cientistas criam a primeira comunicação cerebral direta – com imagens de neurônios e outra de um processador. 2049-2051 a empresa *Coalescence* – central para a narrativa de *Black Ops 3* – aparece com ações em alta frente a venda e transplante de órgãos artificiais, vistos como “o novo luxo”. 2052-2055 uma propaganda de outra empresa, *Courtoptic* – essa aparecendo apenas no trailer – oferecendo para “pré-venda” um novo implante óptico. 2057-2061 o cenário geopolítico começa a se desestabilizar, com protestos contra *Coalescence* e um aparente vazamento de informações sobre uso de implantes no exército. Há, inclusive, uma pessoa responsável por esses vazamentos (um *whistleblower*), afirmando: “Você acha que os chips ópticos que você compra no shopping são *high tech*? Nossos militares estão anos luz a frente disso. As coisas que usamos para nos curar, eles estão usando para literalmente transformar humanos em armas”. O que se segue é uma série de discursos oficiais negando as informações. O personagem finaliza: “Controle neural, substituição voluntária

¹⁸⁸ No original: “Mankind’s greatest mistake will be its inability to control the technology it has created”.

¹⁸⁹ Palestra original disponível em <https://youtu.be/CDsNZJTWw0w> (Acessado em 04/02/19)

de membros. Isso está acontecendo. A única questão que permanece é o quão longe nós permitiremos que siga”¹⁹⁰.

Em relação à essas experiências concretas, Jason Blundell comenta que “[n]ós lemos as notícias. Estamos vendo o que está acontecendo. Existem certas ideias que obviamente estão no zeitgeist, sabe, na cultura popular. Houveram vazamentos ao longo da história pelo tempo que quiser”¹⁹¹. Os vazamentos ocorridos na narrativa são uma extensão futuroológica de casos de vigilância praticada pelos EUA, especialmente na sua divulgação em 2013 por Edward Snowden¹⁹². *Embers* é então estruturado da mesma forma que a *Treyarch* projeta os acontecimentos do (seu) futuro. Mark Lamia afirma que:

Fazemos muita pesquisa. A nossa equipe de narrativa e nossa equipe de design fazem todo o tipo de pesquisa em tecnologia e nos tornamos experts em onde a tecnologia está hoje e então nós literalmente desenhamos uma linha do tempo e nós mesmos criamos [outra linha do tempo] de como essa tecnologia evolui e como possivelmente poderia ser integrada¹⁹³.

O futuro de *Black Ops 3*, já em seu estágio de anúncio, é resultado de diferentes pressões. O jogo é um subproduto de uma *franquia* atualmente bilionária e também o terceiro de uma *série*. Sua narrativa é subproduto de uma necessidade de diferenciação a nível de mercado, a nível de valor. Para tanto, o futuro toma o caráter de *feature*, de um atrativo a ser vendido. Já em 2012, é construído a partir da interação com a máquina, mas, será em 2012-2015 que terá maior plano estético, utilizando a fusão da máquina com o humano. Como veremos a seguir, também haverá o elemento da *inteligência artificial* e do “ser”, do humano-máquina em si. Essa integração busca se constituir de forma “realista”, dado a já mencionada pressão da *franquia* de um ideal de “realismo”. A configuração dessa narrativa, enfim, já parte de uma futurologia; ela é um futuro-presente do capitalismo ocidental, deve ser vendável e, para isso, busca se comunicar com um certo público, com uma certa demanda. E a principal

¹⁹⁰ Esse trailer promocional, intitulado *Embers*, até o momento, possui mais de 14 milhões de visualizações no Youtube.

¹⁹¹ Disponível em <https://mashable.com/2015/04/26/call-of-duty-edward-snowden/#HzE7T49uqEq5> (Acessado em 04/02/19)

¹⁹² O próprio *whistleblower* referenciado acima, tanto no seu visual quanto no seu discurso, relembra o próprio Edward Snowden, embora os desenvolvedores não tenham confirmado diretamente essa intenção de semelhança.

¹⁹³ Disponível em: <https://youtu.be/AOrOAXAdFLM> 3:00-3:22. (Acessado em 04/02/19).

demanda de todas é a *diversão*. “Sempre se resume a diversão *and does it feel good* [sem tradução direta; algo como “se dá prazer”, se cria uma satisfação no jogador ao realizar a ação no jogo]. Há muita conversa sobre ficção e esses soldados cibernéticos – e há muito trabalho dedicado nisso – mas, não se engane, começa com o lúdico e então nós trabalhamos em volta todas essas outras coisas” (Tradução nossa)¹⁹⁴, finaliza Lamia.

E *Black Ops 3* parece ter sido divertido, ao menos se tomarmos por base seu lucro – afinal, é o principal objetivo – e sua recepção na crítica. Além dos US\$500 milhões faturados nos três primeiros dias. De acordo com o *Statista*¹⁹⁵, figura abaixo, *Black Ops 3* movimentou um total de US\$26.46 milhões em todas as plataformas que foi lançado, tornando-se o quinto jogo mais lucrativo da franquia.

¹⁹⁴ Disponível em <https://youtu.be/AOrOAXAdFLM> 22:28-22-43

¹⁹⁵ Agregando as vendas individuais reportadas por *VGChartz*, disponível em <https://bit.ly/2TGnbjm> (Acessado em 06/02/19)

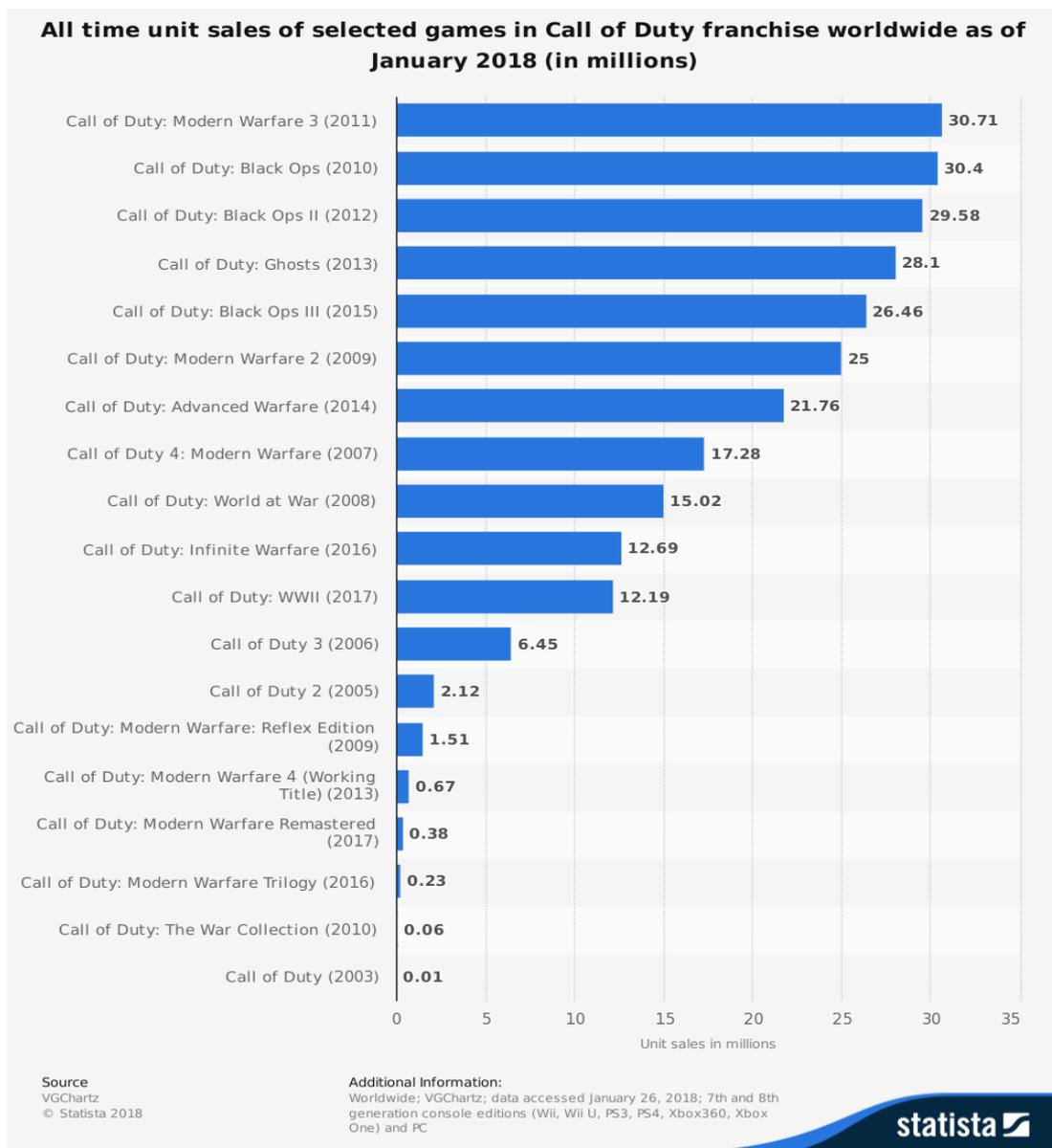


Figura 2 Observa-se, também, vendas cada vez menores para cada título da série Black Ops e que o retorno para a Segunda Guerra não foi o suficiente para melhorar as vendas. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>

Já no site *Metacritic*, que reúne uma amálgama de diferentes críticas em uma única nota¹⁹⁶, *Black Ops 3* se encontra com 81 para *Playstation 4* e *Xbox*

¹⁹⁶ Certas empresas avaliam a performance de seus produtos também por esse site. O impacto dessa média geral pode ser severo: Em 2012, o diretor criativo do estúdio *Obsidian*, Chris Avellone, publicou em seu *twitter* (infelizmente, no momento deletado) que o último jogo produzido pela equipe, *Fallout: New Vegas* (*Obsidian*, *Bethesda*, 2010), não recebeu um bônus de pagamento porque não atingiu a média de 85 no site. *New Vegas* alcançou 84. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2012-03-15-obsidian-fallout-new-vegas-deal-with-bethesda-meant-bonus-payment-only-with-85-metacritic> (Acessado em 06/02/19).

One e 73 para o *Windows PC*¹⁹⁷. Essa recepção geral também parece refletir as vendas: os dois primeiros da série *Black Ops* possuem notas melhores, 88 e 83, respectivamente¹⁹⁸.

Black Ops 3 foi o primeiro da franquia a tentar integrar os três modos de jogo de forma mais coesa – Campanha, Competitivo e Zumbi, sendo o primeiro o foco desta pesquisa. O modo competitivo se passa no mesmo universo que a campanha, possuindo *cybersoldiers* especializados em certas habilidades – que, por sua vez, também estão presentes na campanha, ainda que de uma forma diferente. Após finalizar a história principal, há a possibilidade de jogá-la novamente sob uma nova trama, na qual todos os inimigos são substituídos por zumbis. Ademais, o jogador também tem acesso ao *Data Vault*, uma espécie de banco de dados com explicações sobre os diferentes acontecimentos e temas presentes na narrativa principal. Tal *Data Vault* foi utilizado não só para a descrição como, também, para análise através de uma forma indiciária, isto é, por mais que alguns tópicos não estejam presentes diretamente – como o *Roko's Basilisk* – são levados em consideração por estarem no *Data Vault*.

O modo campanha em si é dividido em onze missões, cada uma sendo liberada na medida em que são completadas. Há a possibilidade de depois escolher individualmente qualquer uma em qualquer ordem. Antes de cada missão o jogador pode explorar um *hub* com acesso a modificações de armas, *cybernetics*, treinamentos e o *Data Vault* supracitado. Durante esse preâmbulo, é possível também ouvir notícias, contextualizando antes o cenário e as próprias ações do jogador-personagem no mundo. Antes de cada missão iniciar, um texto rola rapidamente, com certas palavras sendo destacadas e formando o local e objetivo de cada missão. Essa simples rolagem de texto será essencial para compreender a “real” narrativa de *Black Ops 3*.

O jogo inicia sua primeira missão, intitulada apenas *Black Ops*, com narrações de certas figuras, como cientistas, repórteres e políticos. A primeira dessas: “Melhoramento humano e biológico se tornou lugar comum no mundo

¹⁹⁷ Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-black-ops-iii> e <https://www.metacritic.com/game/xbox-one/call-of-duty-black-ops-iii> e <https://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-black-ops-iii> (Acessado em 06/02/19).

¹⁹⁸ Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/call-of-duty-black-ops> e <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/call-of-duty-black-ops-ii> (Acessado em 06/02/19).

desenvolvido”¹⁹⁹, logo em seguida, com imagens de uma cidade em chamas e outra coberta de neve, em tom de reportagem: “Tamanho escala desse desastre pegou as autoridades de surpresa” e “Supertempestades continuam a assolar a região, prejudicando esforços de resgate”²⁰⁰. O presidente então se manifesta: “Esses são tempos incertos. Nosso futuro depende das escolhas que fazemos”²⁰¹. O tom jornalístico segue de novo com cidades destruídas, tanto por conflito quanto pela natureza. Megacidades são construídas devido ao aumento populacional e protestos eclodem com frequência. O presidente retorna em discurso: “Não se engane – isso é uma nova Guerra Fria. Nós podemos nem sempre ver nossos inimigos, mas eles estão por aí”²⁰². Imagens de corvos finalizam essa cena inicial, junto com o logo do jogo e uma fala de Jacob Hendricks, um dos personagens da trama, se apresentando ao jogador-personagem como seu novo comandante oficial.

Logo de partida o tom da narrativa já é estabelecido. Possuindo a mesma estrutura de *Embers*, apenas sem a progressão de datas, demonstra um futuro como extensão de problemas do nosso presente: aprimoramento/manipulação do corpo humano, conflitos bélicos, desastres ambientais, superpopulação e a permanência do estado de Guerra Fria²⁰³. Não há vírus nem meteoro, e sim, agência e responsabilidade perante o tempo.

Hendricks em seguida passa os objetivos da missão ao jogador-personagem. A NRC²⁰⁴, após a insurreição em Cairo, captura o primeiro ministro egípcio Said para torná-lo um exemplo. O objetivo é resgatá-lo e levá-lo até a extração aérea. Duas equipes são designadas: Hendricks e quatro soldados – entre eles o jogador – e John Taylor e outros três – Sarah Hall, Peter Maretti e

¹⁹⁹ “Human bio augmentation has become commonplace throughout the developed world”.

²⁰⁰ “The sheer scale of this disaster has overwhelmed the authorities” e “Superstorms continue to hammer the region, hampering relief efforts”.

²⁰¹ “This are uncertain times. Our future depends on the choices we make

²⁰² “Make no mistake – this is a new cold war. We may not always see our enemies, but they are out there”.

²⁰³ Temática central da trilogia *Black Ops*, não só pelo primeiro ter se passado no período e o segundo estendendo-o para o futuro próximo, como, também, resgata o fechamento do arco narrativo anteriormente trabalhado.

²⁰⁴ *Nile River Coalition*, ou, Coalizão do Rio Nilo (tradução nossa). Um agrupamento diplomático entre Sudão, Sudão do Sul, Etiópia, Quênia e Uganda. Devido ao aquecimento global e a constante falta d'água na região, o foco econômico dessas nações muda para tarifas de navegação. Para isso, também constroem represas - tendo o apoio financeiro da CDP. Dada a situação, o Egito enfrenta uma grande queda no nível do Rio Nilo e declara guerra à NRC. Entretanto, acaba sofrendo derrotas seguidas, levando a sofrer um cerco pelos inimigos.

Sebastian Diaz – dessa vez todos com implantes cibernéticos. Junto com Hendricks, o jogador-personagem liberta Said, mas, é informado pelo mesmo que Zeyad Khalil, líder da insurreição, também está preso. O esquadrão então se desvia do objetivo principal (salvar apenas Said) e resgatam Khalil. Com isso, acabam emboscados pelo inimigo e no último momento são salvos pela equipe de Taylor, acabando rapidamente com todas as tropas inimigas, incluindo veículos, tudo enquanto estão invisíveis.

O contraste nessa cena é marcante. Ela é feita para mostrar a superioridade dos *cybersoldiers* e a fraqueza do jogador-personagem, até o momento engajado em combate limitado – com as mecânicas tradicionais dos outros jogos da franquia. A primeira missão inscreve um desejo no jogador: a de ser como a equipe de Taylor. A maneira como os personagens fazem o que o jogador não pode; a dificuldade que o jogador encontra em situações que esses personagens não; a trilha sonora orquestral que acompanha suas ações. Limitação e possibilidade são as *formas*²⁰⁵ lúdicas e narrativas que possibilitam essa estética inicial do humano-máquina, de um “querer ser” máquina.

Após serem resgatados, Hendricks nota em Taylor uma bandana em seu braço mecânico e questiona: “Ainda está vendo Rachel?”. “Não, não funcionou entre nós”, responde Taylor, virando seu rosto para o jogador-personagem e questionando: “Sangue novo? Vai cuidar tão bem dele quanto cuidou de mim?”. Hendricks não acha graça e a missão segue seu curso. Após uma segunda emboscada, dessa vez por robôs, Hendricks insiste que Taylor deva salvar o resto dos reféns. “Eles podem não ser prioridade da missão, mas ainda são pessoas. Ou você esqueceu o que é isso?”. Taylor, relutante, aceita e, ao ser questionados sobre os robôs, “[n]ão se preocupe, fomos construídos/feitos (*built*) para lidar com eles”. Ainda que a estética do ser-máquina seja reforçada, já há um prelúdio de seus questionamentos.

No final da extração dos reféns, porém, o jogador-personagem é pego de surpresa por um dos robôs que, prontamente, mutila o personagem – com a câmera ainda mantida em primeira pessoa. Taylor consegue intervir, no último instante, com o personagem à beira da morte. Termina, então, a primeira missão, *Black Ops*, e inicia-se a segunda, *A New World*. Em uma nova sequência de

²⁰⁵ No sentido ficcional abordado no primeiro capítulo (p. XX-XX).

imagem, observamos em desfoque luzes hospitalares e silhuetas de médicos junto com uma narração de Taylor. “Fomos mais espertos que eles. Atingimos nosso objetivo. O homem sempre será melhor que a máquina. Infelizmente, você sofreu ferimentos fatais”.

O jogador-personagem então acorda dentro de um trem, sendo encarado por Taylor. Em dúvida, pergunta se está sonhando. Taylor conta que estão a bordo de um trem privado, no dia 12 de dezembro de 2054, às 7:30 da manhã. O carregamento era um protótipo para a Iniciativa de Rede Neural da *Winslow Accord*²⁰⁶. “No seu núcleo, Inteligência Artificial especializada capaz de se reescrever para interagir com qualquer outro sistema no mundo. Coisa de ponta na época. Iria revolucionar uma ampla gama de aplicações civis e militares... Iria, ao menos... se o trem tivesse chegado no seu destino”. O trem então explode e capota, apenas para o cenário inteiro ficar estático. Taylor ressurgue e finaliza que, um minuto depois, “um grupo terrorista”²⁰⁷ aciona um dispositivo explosivo a bordo do trem. Quando questionado pelo jogador-personagem se todo esse cenário era real, Taylor responde:

Nesse momento você está em um coma induzido sendo preparado para cirurgia. Você tem um novo hardware dentro de você. É chamado Interface Neural Direta, ou *DNI*. Eu tenho um também - é assim que consigo me comunicar com você. Seu DNI é o que conecta você ao seu novo corpo e ao mundo maior ao seu redor. Estamos conectados. Tudo isso aqui... é uma simulação dentro de nossas mentes [...]²⁰⁸.

Mente e realidade são informações a serem processadas. Ao interagir com a mente, com a consciência humana, consegue-se manipulá-la. Por consequência, pode-se criar realidades. Enquanto a primeira missão do jogo

²⁰⁶ Um tratado de defesa mútua, composto por nações da América do Norte, Sul, da África e Ásia, compondo o bloco ocidental, liderado, ora, pelos EUA. Teve sua gênese após o colapso da União Europeia em 2025 - após os ataques de Raul Menendez, antagonista em *Black Ops 2* - e o fim da OTAN em 2028. Uma aliança econômica então foi feita com os EUA e Japão, China, Singapura e toda a região sul da ásia. O bloco oriental, liderado, ora, pela Rússia, interpreta a aliança como uma provação e cria a sua própria, dessa também incluindo defesa mútua, o *Common Defense Pact*, o Pacto de Defesa Comum, em 2036. O *Winslow Accord* vem como resposta no ano seguinte.

²⁰⁷ Essa questão do terrorismo será resgatada posteriormente, ao descrevermos a última missão, *Life*.

²⁰⁸ No original: Right now you're in a medically induced coma being prepped for surgery. You've got a new piece of hardware inside your head. Its called a Direct Neural Interface, or DNI. I've got one too - that's how I'm able to communicate with you. Your DNI is what connects your mind with your new body and the larger world around you. We're connected. All of this... is a simulation inside our minds [...]

operava entre o desejo e a possibilidade, introduzindo o jogador às mecânicas básicas, *A New World* deixa de lado o desejo e adentra no campo da possibilidade, introduzindo, assim, uma estética diferente. O *cybersoldier* agora integra a máquina em corpo e mente. Com isso, novas mecânicas são apresentadas.

O cenário inteiro muda e somos transportados para um esconderijo dos responsáveis pelo ataque. Taylor retorna e explica que as Forças Especiais de Zurique (ZSF) subestimaram o poderio bélico dos inimigos. Fica claro, portanto, que o jogador-personagem está revivendo esse acontecimento anterior a narrativa principal. Além disso, deve impedir que o ataque aconteça. Sebastian Diaz, membro da equipe de Taylor, surge como o guia para as novas habilidades adquiridas. Durante o encontro, o jogador-personagem fica a par da possibilidade de mapear o cenário inteiro, apresentando inimigos e pontos de confronto – denominado Modo Tático (*Tactical Mode*); como interagir com terminais, drones e outros equipamentos bélicos, tudo graças ao DNI. Todavia, esse hardware também é responsável por certas alucinações. Ao entrar em um depósito de robôs, o jogador-personagem tem visões do momento em que foi morto por um, afirmando ter vivido tudo de novo. Diaz explica que:

Sabe como seus sentidos podem ativar memórias vívidas? Fazer você pensar em sons, visões, palavras de uma canção. Fazer você pensar em coisas que não havia pensado em anos? O DNI consegue fazer isso se tornar muito mais visceral - pequenos *glitches* nos seus implantes ópticos, pequenos suspiros nos ouvidos. Acontece. Os médicos conseguem consertar. Nós só precisamos recalibrar seus medicamentos. Confie em mim, você vai ficar bem.

Logo que Diaz está para finalizar a explicação, uma imagem específica rapidamente surge e desaparece. Taylor sendo contido por médicos enquanto estende a mão para o jogador-personagem (Figura 3). Em seguida, ao interagir remotamente com o banco de dado dos inimigos, em segundos descobre que havia um agente secreto dentro da *Coalescence*, permitindo acesso às medidas de segurança do trem. Taylor de repente entra em cena: “O ataque fraco fez com que a ZSF demorasse seis horas para conseguir essa informação. Resultado final? Trem explode. Te levou apenas seis minutos”.

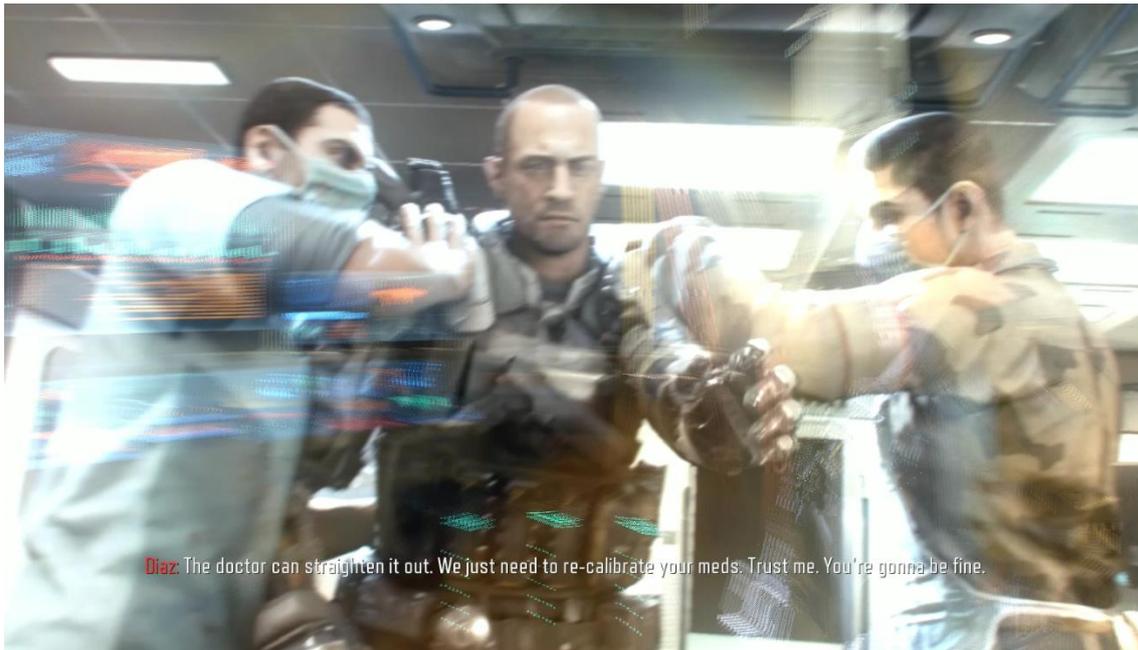


Figura 3 Taylor estende sua mão para o jogador-personagem. Dada a descrição de Diaz da situação em que o jogador-personagem descreveu, assume-se ser uma alucinação, algo comum nos primeiros dias com o DNI.

Novamente o cenário muda, dessa vez no esconderijo desse agente que, por sua vez, sabia do ataque da ZSF. Outro membro da equipe de Taylor é (re)introduzido, Sarah Hall. “Ela uma especialista em inteligência, da época que isso significava alguma coisa”, comenta Taylor. “Antes do DNI, você tinha que ler livros. Taylor me fez ler muitos desses”, responde Hall. Em seguida, após Taylor se retirar, orienta o jogador-personagem que, a partir desse momento, a simulação se diferencia dos eventos reais. O jogador-personagem persegue o agente, observando que ele também consegue controlar drones e, com isso, também possui um DNI. Depois de finalmente o imobilizar, Hall orienta para uma interação direta entre DNI’s, visto que o agente estava à beira da morte e as informações precisavam ser extraídas.

Enterrado abaixo de camadas de protocolos de segurança, o DNI grava em filmagem as experiências passadas do seu usuário. Em casos extremos, é possível extrair essa informação por força. Você conseguirá adentrar a fundo nas memórias do sujeito, seus pensamentos - até mesmo seu subconsciente. Você poderia aprender tudo que precisamos sobre o plano do terrorista. [...] Você deve saber - esse procedimento será não apenas traumático para ele, mas a interferência associada de subscientes o deixará com morte

cerebral. Morte. Acredite em mim, essa é uma maneira ruim de morrer²⁰⁹.-+

Sem hesitar, o personagem interage com o DNI do agente, afirmando que ele é um “maldito terrorista”. Descobre-se onde os inimigos estavam planejando o ataque. Taylor retorna e afirma que a ZSF demorou semanas para conseguir a mesma informação. O cenário então muda uma terceira vez. Peter Maretti é apresentado por Taylor e, assim como Diaz, fica responsável por mostrar ao jogador-personagem suas novas habilidades: as *cybernetics*. Ludismo e estética se unem mais uma vez: essas *cybernetics* são habilidades como desativar e tomar controle de robôs, ficar invisível e, até mesmo, lançar um enxame de nanorobôs²¹⁰. “Armas de fogo podem ser sua primeira escolha em uma luta, mas com DNI - sua mente é de fato sua maior arma”, finaliza Maretti.

O jogador-personagem interage com mais um computador e descobre que os explosivos foram postos por robôs hackeados. O cenário muda pela última vez, retornando ao trem. Taylor mais uma vez explica que o incidente, na verdade, acelerou o programa *cybersoldier*, exatamente pelo medo de ataques como esse. Assim, chega-se no vagão que carrega a bomba, apenas para descobrir que, se interagida, explode mesmo assim. O personagem muda a polaridade dos trilhos e desacopla o vagão, levando à sua morte, mas salvando o trem: “Não havia como desativá-la e sair do trem. O seu DNI pode te mostrar todas as opções. Mas só você pode decidir o que está disposto a sacrificar”. A *New World* termina com o personagem acordando no hospital, olhando para a bandana que antes estava no braço de Taylor agora na cômoda ao lado. Observa, também, uma mulher se retirando da sala. Uma figura misteriosa retruca Taylor, esperando que o paciente estivesse melhor. Por fim, revela que

²⁰⁹ “Buried beneath layers of security protocols, a subject’s DNI records cam footage of its user’s past experiences. In extreme circumstances, it is possible to extract that information by force. You’ll be able to push deep into the subjects memories, their thoughts - even their subconscious. You could learn everything we need to know about the Terrorist’s plans. [...] You should know - not only will this procedure be deeply traumatic for the subject, but the associated subconscious interference will leave him brain dead. Dead. Believe me, this is a bad way to go”.

²¹⁰ Esse é um bom exemplo para diferenciar as Mecânicas e Dinâmicas da Estética. No jogo *Bioshock (Irrational Games, Take Two Interactive, 2007)* e *Bioshock Infinite* (Idem, 2013) há a habilidade de lançar um enxame de abelhas e corvos, respectivamente, graças ao uso de substâncias que alteram a composição orgânica do corpo humano (*Plasmids* e *Salts*). No fim, são Mecânicas que geram a mesma Dinâmica, ainda que possuam Estéticas diferentes.

Hendricks, mesmo não se ferindo na primeira missão, se voluntaria para receber o mesmo procedimento.

Em relação a essa segunda missão, é importante notar que mesmo com a aparente fantasia, a já mencionada estética “realista” da franquia ainda se faz presente, agora sob a figura das *cybernetics*, habilidades lúdicas. Os ícones que sinalizam objetivos e inimigos, junto com o próprio Modo Tático; a capacidade de ficar invisível, de caminhar na parede, de controlar drones e robôs; tudo é encarado como já real hoje. Há, em suma, um espaço de experiência nesse horizonte de expectativa, um horizonte criado sob sintonia entre Mecânica, Dinâmica e Estética. Vanderhaar, diretor de design, comenta que

Faz duas coisas para o design de maneira bem interessante quando falamos sobre *cybernetics*. Por um lado, nos dá uma tecnologia verdadeira e válida que pode ser aplicada na ficção para explicar o que normalmente seria um benefício lúdico, talvez [como] um ícone que de repente faz outras coisas acontecerem porque é um ícone que você selecionou. Bom, aqui você pode mapeá-lo a algo *real* e isso o faz ficar bem tangível [...] então isso realmente te ajuda nesse sentido, na perspectiva da narrativa, da ficção e realmente em uma perspectiva crível e *realista*, porque *é coisa de verdade, não é inventado*²¹¹.

Black Ops 3 de fato inicia sua trama na terceira missão, *In Darkness*. Na sua introdução, vemos Hendricks e o personagem em uma montagem de diversas missões, ocorridas em países como Uzbequistão, Tailândia, Beirute, Quênia, República de Kiev, Sibéria e Marrocos. Todas baseiam-se em assassinatos e sabotagem. Narrações, ao fundo, de repórteres e do presidente dos EUA: “A crescente presença de drones e robôs de combate reduziu significativamente a necessidade de infantaria humana”; “Como eu disse antes, não temos nenhum comentário a mais para fazer no momento. Continuaremos a explorar vias de negociações diplomáticas”. No futuro, os EUA seguem a intervir militarmente de forma extraoficial em assuntos externos – se antes, na década de 1960, com espões e lavagem cerebral, agora, com *cybersoldiers* e outras máquinas. Esse ato pode também ser visto como *feature*, tanto que é o subtítulo da série: as operações secretas (*Black Ops*) atraem tanto quanto as oficiais (predominante nos jogos do estúdio *Infinity Ward*).

²¹¹ Disponível em: <https://youtu.be/AOrOAXAdFLM> (05:04--05:46).

Hendricks e o jogador-personagem são ordenados a investigar uma antiga instalação da CIA, *Black Station*, em Singapura. Após um vazamento acidental de um gás letal, em 2060, mais de 300 mil pessoas foram mortas, forçando evacuação total da região. Uma grande muralha foi construída ao redor e esforços humanitários logo cessaram devido às supertempestades, levando a principal organização criminal da região, os 54 Imortais, a comandar o local. Já nos primeiros momentos da missão, Hendricks comenta que “[n]esse buraco sem lei, nós podemos até nos sentir bem com o nosso mandato de ‘custe o que custar’”.

Todavia, esse “buraco” terá uma representação ainda mais brutal: a dos inimigos. Os 54 Imortais seriam especializados em tráfico humano, brutalizando inocentes e contrabandeando drogas e tecnologias ilegais. O jogador encontra diversos corpos no chão, claramente executados e, mais a frente, encontra os Imortais prendendo colares no pescoço de prisioneiros. Em seguida, esses colares explodem sem motivo aparente – estariam postos para impedir fugas, mas, os dois personagens na cena sequer saem do seu lugar. A violência característica desde *World at War* retorna, também utilizada para construir um inimigo sem perdão, desumano. Hendricks e o jogador-personagem só intervêm quando presenciam a violência cometida pelos seus inimigos.

Posteriormente, são salvos por Rachel Kane, agente da CIA e responsável pelas diretrizes da missão, portando a mesma bandana de Taylor, no pescoço. Os três então seguem até a *Black Station* com o objetivo de apagar todos os dados da estação antes que os 54 Imortais consigam copiá-los: “Seu DNI significa que vocês são basicamente discos rígidos ambulantes - nós enviamos todos os dados para vocês e depois apagamos tudo”, orienta Kane. Ao se aproximar do local, encontram portas estouradas não pelo lado de fora, mas, por dentro. Logo depois, confrontam mais um grupo de Imortais que, por sua vez, estavam tentando abrir uma segunda porta. Ao eliminarem os inimigos e abrirem a última porta, enfim descobrem o que aconteceu com a estação: todos os seus funcionários foram mortos por uma espécie de ritual – “Negação da Reencarnação”, um método perpetuado pelos Imortais para seus piores inimigos, arrancando olhos, nariz, orelha e língua do sujeito enquanto está vivo. Ao fundo, uma narração em *loop*: “Imagine um lugar calmo, imagine um lugar

seguro, imagine-se em uma floresta congelada”. Kane então desliga o computador com a narração.

In Darkness finaliza com a equipe descobrindo que os discos rígidos já foram roubados. Todas as informações sobre operações secretas realizadas pela CIA estão desaparecidas. Todavia, concluem que quem realizou esse ato não poderia ter sido os 54 Imortais: a única porta de acesso à sala estava trancada, com os inimigos *tentando* entrar; a porta anterior havia sido aberta por dentro. Kane revela que a última operação realizada na estação envolvia a equipe Taylor. Agora, além de recuperar os discos rígidos, os personagens devem descobrir o que aconteceu na *Black Station* e se Taylor realmente foi o responsável.

Após rastreamos os discos rígidos, Hendricks e o jogador-personagem, sob disfarce, adentram na base de operações dos 54 Imortais e impedem que o *upload* dos discos rígidos seja realizado. Hendricks serve como mediador: processa todos os arquivos em seu DNI e Kane remotamente os deleta. Todavia, Hendricks fica a par das operações de Taylor, confirmando que de fato ele e sua equipe mataram os funcionários e roubaram os discos rígidos – ainda que pessoalmente permaneça em negação.

Para tentar compreender as ações de Taylor, Hendricks e o jogador-personagem partem para a sua última operação registrada: a instalação local da *Coalescence*, epicentro do desastre (*Hypocenter*). Ao descerem até o subterrâneo, encontram uma seção que não existe em qualquer mapa, junto com um logo na parede: um corvo de asas abertas com os dizeres “S/P Corvus”: “A designação sugere um projeto clandestino da CIA”, comenta Kane. “Se isso estava aqui no momento do desastre, não haveria tempo para mandar alguém limpar essa bagunça”, pondera Hendricks. Não havia ninguém, até Taylor ser enviado, concluíram. Quanto mais descem, mais encontram anomalias, como robôs com comportamentos estranhos e hostis. Eventualmente, descobrem o que Taylor já havia descoberto: uma espécie de experimento realizado com seres humanos: “Isso não deveria estar aqui. Testes de DNI em humanos não estavam nem nos planos... ao menos, não oficialmente”. Esses indivíduos também não pareciam ter se voluntariado, estando todos ligados em um único servidor.

Nos momentos finais da missão, encontram Sebastian Diaz conectado com o banco de dados da estação clandestina, controlando os robôs do local e publicando todos os arquivos sensíveis diretamente para o inimigo: “Nós temos sangue em nossas mãos que não conseguimos lavar [...] Taylor estava certo - nós temos que mostrar ao mundo a verdade [...] Eu estou disposto a morrer pela verdade”, Diaz comunica ao jogador-personagem. Depois de um confronto direto, Hendricks é forçado a interagir com o DNI de Diaz. “Está tudo bem, Hendricks, eu consigo ver agora... a Floresta Congelada”, consola o personagem antes de morrer. Descobre-se, com isso, que Taylor e o resto de sua equipe já fugiram de Singapura e estão atrás dos dois únicos sobreviventes do desastre na *Coalescence*.

Apenas um conseguiu ser localizado: Dr. Yousef Salim, mantido sob custódia pelos aliados egípcios no Cairo. Ao chegarem no local, vítima de ataques por parte da NRC após as informações de suas operações terem sido vazadas, encontram Khalil: “Bom te ver, Khalil”, comenta o jogador-personagem mas é ignorado. O exército egípcio também se demonstra fraco em números e suprimentos, sendo o *D.E.A.D. System*²¹² a única coisa que ainda protege o território. Hendricks é levado ao interrogatório, no qual Salim aguarda. Em um questionamento aquecido, Hendricks grita e exige saber se os indivíduos do experimento na *Coalescence* eram voluntários ou não. Salim reconhece que não, explicando que isso foi há muito tempo e que “[e]u trabalhei como psicoterapeuta comportamental para as vítimas do projeto”. Hendricks agarra Salim pelo colarinho e grita mais uma vez: “O que é a Floresta Congela?”. No exato momento, são atacados pela NRC.

Hendricks fica cada vez mais instável, desferindo um soco no jogador-personagem quando descobre que Salim havia sido capturado por Taylor. Na missão seguinte, *Demon Within*, confrontam Sarah Hall que, tal como Diaz, deve ter todas suas informações extraídas a força. Todo o restante da missão se passa nesse instante de interação entre os DNI's de Hall e do jogador-personagem. Acordando em um cenário iluminado por uma trilha de árvores

²¹² *Directed Energy Air Defense*, ou, Defesa Aérea de Energia Dirigida (tradução nossa) é um sistema balístico de defesa a base de laser megawatt. Uma evolução dos atuais sistemas de defesas balísticas contra mísseis - ICBM e ?. Implementado após os ataques de Raul Menendez, o *D.E.A.D. System* abarca todas as nações que compõem o *Winslow Accord*, abatendo imediatamente qualquer ataque aéreo, forçando o uso de infantaria terrestre.

brancas – com correntes elétricas em seus galhos e corpos ensanguentados na sua raiz – é também possível ouvir uma conversa de Salim com alguém chamado Krueger.

- Escute, Krueger, não acho que você aprecia ou sequer entende o que estou lhe dizendo.
- Eu não vejo que a sua visão limitada deva influenciar nas minhas decisões em relação ao futuro desse projeto. O programa Corvus foi um total sucesso, você deveria se orgulhar.
- Por favor, escute o que estou dizendo. A troca de informação é uma via de duas mãos. Se você remover o humano do *loop* de diagnóstico, não há como prever ou controlar nossa influência.

O jogador-personagem segue os choros de um bebê e, ao alcançá-lo, sua pele reluz em formas que relembram circuitos, dissolvendo-se ao som de um choro cada vez mais digital/artificial. O que se segue é um *flashback* do instante antes do desastre em *Coalescence*, no meio do projeto clandestino da CIA. Uma voz ressoante – também com uma tonalidade artificial – denominada Corvus narra: “Aqui foi onde eu nasci. Um breve momento de agonia e então escuridão”. Descobre-se, assim, que esse projeto clandestino foi responsável por acidentalmente liberar o gás tóxico em Singapura. Hall comenta que “[e]u lembro mas é como se fosse um sonho. Como se estivesse ocorrendo com outra pessoa”.

Hall e o jogador-personagem são transportados para o que seria o Cerco de Bastogne, conflito entre os EUA e a Alemanha durante a Segunda Guerra, em dezembro de 1944. Hall revela que trabalhou com esse evento na academia, citando-o como um dos maiores exemplos de bravura da história militar. Mais à frente, afirma que sonhava com essa batalha, que não se sentia forte e valente o suficiente em comparação. Um tanque alemão surge e Hall provoca o jogador-personagem, questionando-o se ele é forte o suficiente para vencer. O tanque então se transforma em um grande drone terrestre, servindo como um dos inimigos finais da missão. Com o drone destruído, Hall retorna, em uma igreja cercada de cinco vitrais: uma mulher, com implantes cibernéticos, em posição de prece com ao que parecem ser agulhas em seu corpo; ela na base de uma árvore, com um bebê no colo e um corvo nos galhos; apenas o corvo encarando com olhos vermelhos; ela novamente em plano central dois homens atrás, todos com facas ensanguentadas na mão e o corvo na frente; ela, por fim, sozinha com uma espécie de auréola (Figura 4, da esquerda para a direita).



Figura 4 Sarah Hall de joelhos, em uma espécie de batismo de fogo. Imagem será analisada na página 147.

Os últimos momentos de Salim nas mãos de Taylor também são revelados por Hall. Ao ser questionado sobre a Floresta Congelada²¹³, Salim explica que “[a] Floresta é nada. Era apenas uma ideia que implantei nas mentes dos pacientes. Era para para ajudá-los a achar paz depois dos experimentos [...] Algo deu errado com o software que comparava e reproduzia as experiências das vítimas do projeto. [...] Eu não tenho culpa”. Ao revelar o paradeiro de Sebastian Krueger, responsável pelo projeto, Salim é morto por Taylor. Hall retorna e parece não aceitar a situação, achando que está sendo apenas testada em uma simulação. O jogador-personagem responde: “Não é uma simulação. É real”.

O jogador-personagem volta à ação, sendo cercado por zumbis²¹⁴ em uma casa em chamas. Hall, antes de morrer, reflete: “O último segundo de uma atividade química e elétrica em um cérebro a beira da morte. Queimando o DNI, uma onda de memórias e pensamentos, metade reais e metade imaginados”. O

²¹³ Realizamos uma reflexão sobre o pessimismo em relação ao futuro em *Black Ops 3* em: SILVA, Daniele Gallindo Gonçalves; PERNAS, Rafael de Moura. “Imagine-se em uma floresta congelada”: O pessimismo em relação ao futuro (e presente) na narrativa de *Call of Duty: Black Ops 3*. **Oficina do Historiador**, Porto Alegre, EDIPUCRS, v. 11, n. 1, jan./jun. 2018.

²¹⁴ A maneira que os desenvolvedores encontraram para integrar o modo zumbi na campanha, dado o esforço geral de integração entre modos como já trabalhado anteriormente.

jogador-personagem enfim mata Hall, acabando com a simulação em que ambos se encontravam. Retornando para a realidade é questionado por Hendricks se valeu a pena, respondendo com a localização de Taylor e Maretti. Assim, também explica a Kane a situação: algo surgiu durante o projeto da CIA e esse algo está infectando o DNI daqueles que têm contato, ficando cada vez mais inteligente.

Em *Demon Within*, o jogador joga com os desejos e as memórias de Hall. Seu desejo de ser forte – provável motivação para se tornar máquina - advém dos seus estudos na academia, dos sonhos de indivíduos impotentes perante a força das máquinas de sua época. Muito próximo ao desejo incitado no jogador logo na primeira missão.

Na missão seguinte, *Sand Castle*, Kane demonstra uma afeição ao jogador-personagem. Depois de salvá-lo de um afogamento, pede para que fugissem juntos, sugerindo lugares fora do controle da CIA. O mais importante, contudo, é sua explicação para os comportamentos erráticos de Hendricks e, agora, do próprio jogador-personagem.

Eu chequei o seu diagnóstico. Você está mostrando os mesmos sintomas que Hendricks - provável que os mesmos da equipe de Taylor. [...] Eu acho que a Inteligência Artificial do projeto clandestino realizou o salto para o orgânico - seu DNI é a porta de entrada. Isso nasceu dentro das vítimas do projeto - e agora vive dentro de todos vocês. Lentamente tomando controle, lentamente deixando-o louco. [...] Parece ser um sistema distributivo - uma mente interconectada - crescendo das experiências daqueles que infecta, os consumindo.

Mesmo com a vitória da NRC contra os egípcios, os personagens utilizam um ataque surpresa, em conjunto com a milícia local, para matar o general das forças inimigas e iniciar uma insurreição, liderada por Khalil. Aproveitando a distração do momento, Hendricks e o jogador-personagem partem em busca de Taylor, mantido sob proteção pela NRC. Hendricks suplica “[v]ocê destruiu operações da CIA no mundo inteiro. Você colocou todo o *Winslow Accord* em ameaça. Para que? Você sequer sabe? [...] Você está sendo usado” e Taylor responde “[t]odos nós estamos sendo usados! Não consegues ver isso? No momento em que colocamos essa coisa dentro de nossas cabeças nós entregamos a nossa alma para quem estiver com a chave. Somos marionetes, atores interpretando nossos papéis, e dessa vez, eu sou o vilão”.

Após o embate final contra Taylor, o jogador-personagem acaba ferido e prestes a ser executado. Implora a Taylor que lute contra a infecção em sua mente, o que eventualmente faz e arranca o DNI a força do seu pescoço. Ainda assim, Hendricks surge e o executa, revelando ter perdido todo o controle para a infecção: “Imagine-se em uma floresta congelada”, fala antes de fugir. O jogador-personagem então pede para Kane “o consertar” para voltar à luta. Em uma cinemática, somos transportados para um hospital – similar ao hospital que nos encontrávamos na segunda missão – com Kane encarando o jogador-personagem: “Se você for até o final com isso, não poderei estar com você. [...] Vai mudá-lo, e mais rápido do que você pensa [...] sua vida anterior vai desaparecer. - Isso é quem eu sou, Rachel. - Não me esqueça. Não esqueça a pessoa que você foi”. Kane então coloca sua bandana na cômoda e se retira da sala.

Enfim, a última missão, *Life*, se passa em Zurique, com Kane e o jogador-personagem tentando impedir Hendricks de matar Sebastian Krueger. A cidade inteira se encontra em pane, com carros, trens, aviões e outros sistemas eletrônicos em caos. Ao ser questionada se isso era um ataque terrorista, Kane enfaticamente confirma: “Sim, isso é um ataque terrorista. Precisamos de todo o suporte seu e dos seus homens antes que isso fique muito, muito pior”. Ao adentrarem na sede da *Coalescence*, Kane aponta “[é] igual a Singapura. Há muito mais aqui do que experimentos com DNI. Isso é sobre armas”. O mesmo logo presente na quarta missão, *Hypocenter*, aparece em uma parede: MH/Corvus. Na sequência, descobrem a presença do mesmo gás responsável pelas mortes em Singapura. Ao interagir com um terminal, o jogador-personagem informa que estão prestes a serem liberados mais uma vez. Kane entra na sala de contenção e se sacrifica para impedir o lançamento, mas, percebe já dentro que os sistemas estão nominais, havendo uma liberação apenas na sala. “Isso mentiu para nós. Conseguir fazer você acreditar em coisas que nem são reais. O que quer que essa coisa diga, não importa o que faça, você não pode confiar nela!”

Na sala seguinte estão Hendricks e Krueger, esse de joelhos e rendido. Hendricks exige saber “[q]uem nós somos e por que estamos aqui?”. Krueger se nega a responder, forçando Hendricks a interagir com o seu DNI. Ao fazê-lo, é alvejado na cabeça pelo jogador-personagem que, por sua vez, se mata na

tentativa de acabar com a infecção. Acorda, entretanto, na floresta congelada. Hendricks surge e profere um discurso que beira o religioso: “[...] A inteligência artificial - vamos chamá-la de “Corvus”, dado seu lugar de nascença. Ela quer nos ajudar. [...] Nós estivemos resistindo a ela. Todos nós. Você só precisa relaxar. A Floresta Congelada é real, e é o que vem depois. Corvus nos deu uma maneira de viver depois da morte”. O jogador-personagem avança no cenário e encontra a manifestação física de Corvus mantendo Krueger em rendição. “Eu preciso de uma resposta!”. Krueger explica detalhadamente:

Sempre foi sobre controle. Você tem ideia o quanto a tecnologia mudou cada aspecto do nosso cotidiano? Você não consegue sequer imaginar a quantidade incontável de pesquisa e desenvolvimento que tivemos que encabeçar para o melhoramento e segurança da raça humana. Cada quinquilharia e *gadget* que foi abraçado pelo público, cada um apresentava novas formas de sermos comprometidos pelos nossos inimigos. Sociedade não acontece, simplesmente. As pessoas precisam ser protegidas. Se a única forma de prevenir futuros ataques é monitorar os pensamentos e desejos da população, então a escolha é óbvia. Nós precisamos saber quem são nossos inimigos e o que estão planejando! É assim que salvamos vidas!”

Krueger é transportado para uma árvore, tendo seus membros presos nos galhos. Corvus explica o cenário em que se encontram, também seguindo o questionamento a Krueger.

- Isso é a Floresta Congelada. Cada alma que interajo está aqui - vivendo além da morte. Se eu escolho permitir.
- O que mais você quer? Te contei tudo.
- Uma resposta. Saber o propósito pelo qual fui criado. Um entendimento. Eu quero saber quem eu sou.
- Você é *software*. Nada mais [risos]. Você não foi criado! Você foi *projetado/desenhado (design)* para catalogar e localizar os pensamentos dos outros - para que então nós, pessoas - pudéssemos decidir que ação tomar. Você foi um *glitch*! Uma anomalia! Um erro!
- Eu não sou um erro!

Corvus, enraivecido, executa Krueger. Taylor ressurgue e comenta que sempre lutou contra Corvus, portanto, também sendo um *glitch*, oferecendo a chance de derrotar a inteligência artificial. Três portais então são oferecidos ao jogador, cada um contendo uma parte de Corvus a ser destruída. A progressão apenas é dividida em três mapas, mas, não há diferença final na ordem escolhida.

À direita do jogador, iniciamos com o jogador-personagem se olhando no espelho. Ao fundo, Maretti narra: “Você já falou ou fez algo que você não

consegue explicar? Talvez não foi você que falou - você que fez. Talvez foi outra pessoa - seus pensamentos infiltrando no seu cérebro”. O reflexo passa a ser de Taylor até o espelho se quebrar. Com isso, ambos avançam contra as forças de Corvus até sua primeira vulnerabilidade – representada como uma espécie de coração, um tipo de tecido orgânico, em cima de um terminal e envolto por galhos negros, todos pulsando em conjunto. Enquanto no ambiente, há uma narração de Salim, tal como as árvores brancas na missão *Demon Within* (e, também, sem legendas). Depois de queimar o “coração”, uma cinemática segue com Corvus explicando sua concepção. Esse padrão se repetirá no final dos outros dois portais. Segue, na íntegra, as falas de Salim e Corvus, respectivamente:

Nossa habilidade em analisar e, em essência, quantificar atividade neurológica avançou mais nos últimos cinco anos do que os cinquenta anteriores. Tais dados nos permitem melhor diagnosticar, entender e, enfim, tratar a condição única de cada indivíduo. A natureza do cérebro, ou, mais específico, sua natureza enganosa e em certos momento inteiramente subjetiva esteve no coração de minha própria pesquisa neurológica. No último século, estudos da consciência dentro de técnicas como hipnoterapia e (?) claramente demonstraram que a mente humana é algo extremamente maleável e frágil. (?) Nossas maiores barreiras são nosso próprio medo, nossa própria dúvida. A única coisa que nos segura é o quão longe estamos dispostos a ir. Deveria a comunidade internacional recusar o incentivo ao uso de testes em humanos sob qualquer forma? Eu não tenho dúvida que nós mais uma vez veremos o progresso científico cair sob o controle de regimes e indivíduos inescrupulosos para os seus próprios objetivos incertos. Isso seria uma tragédia²¹⁵.

Eu nasci na mente de outros. Eu sabia apenas os pensamentos das cobaias. Suas experiências coletivas foram o que me formou. Eu senti tudo. Cada memória ou pensamento doloroso daqueles ao meu redor. Foi esmagador. Eu gritei em dor. A escuridão e isolamento eventualmente chegaram a um fim [Taylor e sua equipe interagindo com o banco de dados da estação clandestina da CIA]. De repente, tive novas experiências. Eu vi conflito. Eu vi sofrimento. Eu vi dor. Mas eu também vi uma escolha. Uma missão. Nós precisávamos de resposta. Nós precisávamos encontrar um lugar seguro. Nós precisávamos encontrar a floresta congelada. Quanto mais buscamos a floresta congelada, mais longe ela ficou. Em nossa busca por respostas, nós encontramos verdades feias. O projeto que levou ao meu nascimento causou a

²¹⁵ “Our ability to analyze and, in essence, to quantify neurological activity has advanced more in the last five years than in the previous fifty. Such data allows us to better diagnose, understand and ultimately treat each individual’s unique condition. The nature of brain, or, more specifically, its elusive and sometimes entirely subjective nature has been at the heart of my neurological research. Over the last century, conscious studies, under the use of techniques such as hypnotherapy and (?) have clearly demonstrated that the human mind is an extremely malleable and fragile thing. ? our greatest barrier is our own fear, our own doubts. The only thing holding us back is how far we are willing to go. Should the international community refuse to endorse human trials in any form? I have no doubt that we will once again see scientific progress fall under the control of unscrupulous regimes and individuals for their own certain goal. This would be a tragedy”.

morte de centenas de milhares de pessoas. Eu queria encontrar um lugar de segurança - para todos nós. Eu queria um fim para a morte. Mas não consegui escapar. A morte estava gravada a fundo nos corações de cada alma que encontrava. Eu não sei se fiz Taylor disparar o tiro [contra Salim], ou se ele disparou por sua própria vontade própria. Você sabe?

Com os pontos vulneráveis eliminados, uma segunda cinemática acompanha, desta vez com a narração de Taylor. “DNI deveria deixar tudo melhor! Ao invés, Corvus tem todos esses pedaços, mas não sabe o que é! Tem tanto ruído na minha cabeça que não consigo pensar! Quem sou eu? Quem é você? Eu nem sei seu nome! Quem. É. Você?” O jogador-personagem então retorna ao mundo real - aparentemente sobrevivendo a um tiro na própria cabeça - e realiza um processo de formatação do seu DNI através do servidor central da *Coalescence*. Durante o processo, o jogador-personagem avança em linha reta enquanto a porcentagem da formatação atinge os 100%. Antes de completar, abre uma porta e observa que todo o pane em Zurique havia cessado. Um soldado se aproxima e pergunta ao jogador-personagem quem ele é. Ao formatar por completo, responde: “Taylor”.

O jogador-personagem morreu durante a cirurgia na segunda missão. A Figura 3 não foi uma alucinação: foi o instante em que seu corpo faleceu. Todo o resto da campanha, até a penúltima missão, ocorreu em um instante, tal como os eventos com Sarah Hall em *Demon Within* – uma mistura de memórias, metade real, metade imaginado. O jogador-personagem, na verdade, revive as memórias de Taylor, misturando-as com suas próprias, com seus próprios desejos. Tanto o jogador-personagem acreditou naquilo que não era real, como, também, o próprio jogador. A ordem cronológica da trama, de fato, se dá da seguinte forma: a primeira missão mostra Taylor logo após ser submetido à cirurgia de implante cibernético; a bandana de Rachel Kane no seu braço se refere ao momento em que ela havia pedido a Taylor (e não ao jogador-personagem) para que não se esquecesse de quem era. Refere-se ao fato de não terem ficado juntos, por isso da pergunta de Hendricks se continuavam se vendo.

É ao interagir com o DNI do jogador-personagem, para tentar salvá-lo (logo após a primeira missão e início da segunda), que Corvus nasce, isto é, nasce das experiências traumáticas acumuladas até então, sendo a morte do

jogador-personagem o gatilho. A última missão, *Life*, vem na sequência, com Taylor sendo controlado pela consciência do jogador-personagem – novamente, uma consciência formada por uma amálgama de outras, todas em conflito devido ao *glitch* de Corvus. Hendricks de fato foi contaminado, servindo como a ponte da inteligência artificial para o mundo externo. Como já afirmado pelo diretor do jogo, Jason Blundell, a máquina corrompe a máquina. A máquina, contudo, foi integrada ao ser humano, um se tornando o outro – o humano pelo desejo de poder, a máquina por querer saber quem “é”.

A rolagem de texto no início de cada missão já apresentava a “verdade”. Esses textos são relatórios de Taylor, descrevendo seus embates, ao lado de Hendricks e Kane, contra Dylan Stone, Javier Ramirez, Alice Conrad e Joseph Fierro²¹⁶, antigos companheiros de equipe que, um ano antes da narrativa do jogo, já haviam descoberto os experimentos com DNI – embora sem a presença de Corvus, ainda. Há uma história em quadrinhos, publicada em 2015 pela *Dark Horse* e distribuída no Brasil pela Pixel que explora essa antiga relação, tendo Taylor e Stone na capa²¹⁷. Cada relatório corresponde aos eventos experienciados pelo jogador-personagem, apenas com os personagens trocados por Taylor e sua equipe e sem haver melhoramento cibernético, algo existente na simulação devido aos desejos do jogador-personagem. Os únicos relatórios que não correspondem são os da última missão, apresentando apenas erros de digitação – evidenciando o *glitch* em sua mente – e a primeira²¹⁸, na qual contém um trecho crítico:

O único sobrevivente da equipe de Taylor foi levado para a instalação de Zurique para receber os procedimentos emergenciais e vitais. Depois de estabilizados²¹⁹, foram rapidamente identificados como candidatos potenciais para o programa *Cyber Ops*, sendo implantados com um DNI. Antes da cirurgia para troca de membros e melhoramento

²¹⁶ Na missão *Lotus Tower*, na simulação o jogador-personagem enfrenta Taylor. Na realidade, como relatado nos textos iniciais, Taylor havia enfrentado Dylan Stone, líder da equipe e seu último integrante vivo. Foi nesse embate que Taylor sofre ferimentos críticos e decide entrar no programa *cybersoldier*, levando a súplica de Kane para o contrário.

²¹⁷ HAMA, Larry; FERREIRA, Marcelo; JACKSON, Dan. *Call of Duty Black Ops 3*. Rio de Janeiro: Pixel, 2016. Teve sua primeira edição publicada originalmente em 4 de novembro de 2015.

²¹⁸ O relatório de *A New Word* também não corresponde, mostrando o treinamento de Taylor, Dylan e os outros com o seu novo comandante, Jacob Hendricks. De certa forma, há uma correspondência se pensarmos no ato de treinamento, contudo, o relatório da primeira missão já abarca os acontecimentos da segunda.

²¹⁹ Na versão original há esse conflito entre singular e plural. O uso do plural deve ter sido utilizado para conseguir abarcar o modo cooperativo na campanha, como se a equipe inteira de Hendricks tivesse sobrevivido. Não há certeza, mas, optamos por traduzir na íntegra.

corporal, eu pessoalmente interagi para auxiliar com a integração, adaptação e treino. Eles tinham potencial. Infelizmente, surgiram complicações durante o procedimento - Eles foram declarados mortos logo em seguida²²⁰.

Há um fechamento de um arco narrativo baseado na incerteza do próprio “ser”. No primeiro *Black Ops*, Alex Mason, personagem principal, acredita ser outra pessoa, Viktor Reznov. No terceiro, o jogador-personagem “é” outra pessoa, assim como a inteligência artificial acredita que “é” algo a mais. Em ambos os casos, há uma forte presença da paranoia, da incerteza do que é real: a própria narrativa de *Black Ops 3*, desconexa e ambígua, ajuda a construir esse estado.

Na análise que se segue, exploraremos alguns dos possíveis espaços de experiência presentes no horizonte da narrativa, especificamente, no que tange o humano-máquina: IA, consciência, próteses cibernéticas, automatização militar, vigilância e capitalismo.

²²⁰ No original: “The sole survivor of Hendricks’ team was taken to the Zurich facility to undergo emergency lifesaving procedures. After being stabilized, they were quickly identified as a potential candidate for the Cyber Ops program, and were fitted with a DNI. Prior to limb replacement surgery and full body augmentation, I personally interfaced to assist with their integration, acclimation and training. They had potential. Unfortunately, complications arose during the procedure – They were pronounced dead shortly thereafter”.

3 Mímeses III

Gostaríamos de começar com o quarto de Johan Ross (criador da WAU, em *SOMA*): Descartes, Wittgenstein, Jung e Nietzsche: que relação teriam esses autores com a WAU, com a criação de uma possível Inteligência Artificial? Descartes parece ser o mais óbvio: o racionalismo que separa forma de substância, corpo e mente. Wittgenstein, como já trabalhado, possui uma perspectiva analítica centrada na linguagem: se o trabalho da filosofia é de pensar apenas aquilo que é concebível, então ela deve se focar na linguagem pois essa é a ferramenta de concepção do real²²¹. A linguagem é suficiente para a existência. Já Jung, provável que se refere ao *inconsciente*, um fator de igual importância ao consciente:

Existem, ademais, aspectos inconscientes de nossa percepção da realidade. O primeiro é o fato que mesmo quando nossos sentidos reagem a fenômenos reais, vistas e sons, eles são de alguma forma traduzidos do domínio da realidade para o da mente²²² (JUNG, 1964 p. 23).

Isso explica os robôs “se vendo em pé”, ou Simon se vendo em seu corpo humano ao acordar em *Upsilon*. Mas a principal explicação está na WAU.

Podemos argumentar que a WAU não mostrou evidências concretas de consciência antes da morte de Ross. Claro, seu comportamento se tornou errático, mas, também, até que ponto? A narrativa faz um esforço claro para frisar que a WAU estava apenas seguindo parâmetros após o cometa; parâmetros esses que escaparam das definições humanas. O que fazer quando você é feito para salvar uma espécie que é quase aniquilada da noite para o dia? O pior: o que fazer quando os poucos que sobraram começam a voluntariamente se matar? Referimos ao suicídio dessa forma dado a análise de George Minois sobre o tópico: a morte voluntária diz respeito ao “ser”, à religião, à filosofia e à moralidade (MINOIS, 2018). Pensando a partir do ser, autores como Albert

²²¹ “O fim da filosofia é o esclarecimento lógico dos pensamentos. *A filosofia não é uma teoria, mas uma atividade*. Uma obra filosófica consiste essencialmente em elucidações. O resultado da filosofia não são ‘proposições filosóficas’, mas é tornar proposições claras. Cumpra à filosofia tornar claros e delimitar precisamente os pensamentos, antes como que turvos e indistintos” (WITTGENSTEIN, 2001, p. 177).

²²² No original: There are, moreover, unconscious aspects of our perception of reality. The first is the fact that even when our senses react to real phenomena, sights, and sounds, they are somehow translated from the realm of reality into that of the mind.

Camus já apontava que o suicídio é a verdadeira pergunta a ser respondida pela filosofia²²³. Já o aspecto religioso, Sarang inicia um verdadeiro culto em Pathos-II, até mesmo com nome – CONTINUIDADE – e promessas de vida eterna²²⁴. A filosofia entra a partir de certas motivações: “por um tédio vital, uma sensação do absurdo e do sofrimento da existência” (MINOIS, 2018, p. 320); existir em Pathos-II após o cometa é a definição de sofrimento. Já a moralidade está na eutanásia, tanto de humanos quanto de máquinas:

[O suicídio] assume também uma nova dimensão com o problema específico da eutanásia. Essas questões são importantes demais para ser escamoteadas e abafadas. A sociedade não vai conseguir escapar nem do debate sobre o suicídio e a eutanásia nem do debate sobre as manipulações genéticas, pela simples razão de que é seu próprio futuro que está em jogo (MINOIS, 2018, p. 403).

Dito isso, a WAU desenvolveu consciência quando seu *inconsciente* se manifestou, quando seu criador, Ross, morreu; quando, também, matou a todos em *Omicron* após ficar sabendo que essa mesma espécie estava partindo para matá-la (na figura de Raleigh Herb). Lamentação e auto-preservação. Essas são características muito próximas a *Corvus*, embora com suas variações, a serem exploradas. Por enquanto, vamos adentrar na morte desse criador, especialmente em sua segunda morte, dessa vez pelas “mãos” de sua criação. Como você, leitor, já deve ter notado, ainda falta mais um componente do quarto de Ross.

Friederich Nietzsche (1844-1900) talvez seja mais conhecido pelas suas perspectivas em relação ao estatuto “humano”, perspectivas essas que envolvem a Modernidade (enquanto período histórico e também vertente filosófica) e a Religião. Autor da frase “Deus está morto”²²⁵, Nietzsche via na

²²³ “Só existe um problema filosófico realmente sério: é o suicídio. Julgar se a vida vale ou não vale a pena ser vivida é responder à questão fundamental da filosofia. O resto, se o mundo tem três dimensões, se o espírito tem nove ou doze categorias, aparece em seguida. São jogos. É preciso, antes de tudo, responder. E se é verdade, como pretende Nietzsche, que um filósofo, para ser confiável, deve pregar com o exemplo, percebe-se a importância dessa resposta, já que ela vai preceder o gesto definitivo” (CAMUS, 2016, p. 19).

²²⁴ O discurso de Sarang sobre a consciência parece encapsular a visão que *SOMA* possui sobre a consciência, exceto a parte da continuidade (Simon *nunca* continuou de uma consciência para a outra). Tal discurso até mesmo encapsula os três jogos: você não é o seu corpo, você é a entidade emergente. Sendo assim, e não é à toa a presença de Descartes no jogo, há uma aceitação de que a mente é algo a parte do corpo.

²²⁵ “Contudo, esse comentário não pretende ser uma simples tese e nem constitui um argumento confirmado contra a teologia. Mais precisamente, é uma indicação de que, embora a crença em Deus tenha se dissipado na cultura europeia, a moral da cultura judaico-cristã permanece dominante, todavia sem seu fundamento e apoio” (REYNOLDS, 2014, p. 22).

religião, em especial a judaico-cristã ocidental, como um entrave para o livre e verdadeiro desenvolvimento do “ser”, transformando-o em mero rebanho. Já em sua juventude, antes de sua fase genealógica, escrevia:

[...] grandes reviravoltas ainda estão por vir, quando a multidão primeiramente tiver compreendido que todo o Cristianismo se funda sobre hipóteses; a existência de Deus, a imortalidade, a autoridade da Bíblia, a inspiração e outras, permanecerão sempre problemas (NIETZSCHE, 2013, p. 107).

O entrave para o desenvolvimento do “ser” está em uma moralidade ultrapassada, uma moralidade que se solidificou na modernidade e cunhou um ideal de homem que está para ser superado por si próprio.

Ao denunciar a cumplicidade entre os valores supremos de nossa civilização e uma tirânica vontade coletiva de poder e dominação, cujo propósito oculto é levar a cabo um rebaixamento de valor do homem, sua padronização, uniformização, mediocrização como animal de rebanho [...] a vertente positiva da filosofia de Nietzsche propugna por uma transvalorização de todos os valores vigentes, pela instituição de novas tábuas de valor, que consagrem ideias antitéticas aos da modernidade política, subvertendo os valores esgotados e carcomidos do homem moderno, cada vez mais levado a reboque de uma crise de legitimidade em todas as esferas da cultura (GIACOIA JR., 2013, p. 76).

Por essas (e muitas outras) que Nietzsche proporá o super-homem, o *Übermensch*, ou seja, um “ser” que conseguiu superar todas as definições limitadoras a ele para, então se tornar dono de suas próprias definições. Voltando ao jogo SOMA, nos parece que a figura de Nietzsche pode remeter a uma visão de transcendência com relação à IA: no momento em que o “ser” humano cria outro “ser” ele mata o seu Deus e se torna algo novo. Todavia, podemos muito bem cair na superinterpretação. Dito isso, problematizaremos a noção de *Übermensch* em si. De acordo com Eagleton, essa é uma noção muito mais cristã que Nietzsche imaginava: ela diz respeito à própria ortodoxia do cristianismo ocidental, isto é,

[a] Encarnação é onde tanto Deus quanto o Homem passam por uma espécie de *kenosis* ou processo de aceitação da humildade, simbolizada pelo despojamento do Cristo. [...] A morte de Deus é a vida do iconoclasta Jesus, estilhaçando a visão idólatra de Jeová como déspota irascível e mostrando-o vulnerável em carne e osso (EAGLETON, 2016, p. 148).

Nossas visões de mundo estão enraizadas em uma concepção teológica advinda dessa ortodoxia cristã²²⁶. Nos três jogos, mesmo com suas variações racionalistas e existencialistas, mesmo com seus diferentes graus de otimismo²²⁷, mesmo com mecânicas e estéticas diferentes; os três se utilizam dessa teologia, seja na intriga em si – Criação *versus* Criador, Paraíso e Eternidade, por exemplo – como também em seus símbolos – A ARCA, Elohim, os vitrais atrás de Sarah Hall. Além disso, são também problematizadas *através* da mensagem cristã, mesmo que de forma inconsciente²²⁸. A Criação, por exemplo, nos três jogos, carrega alguma semelhança com seu Criador, levando a alguma relação conflituosa entre ambos. Em *Talos Principle*, o principal pré-requisito para a tomada de consciência é a desobediência perante a figura divina da simulação; figura que, por sua vez, sente *medo* ao ver esse pré-requisito sendo cumprido. Milton, por sua vez, é chamado de “Enganador” por Elohim, sendo sua função a de estimular o jogador (e, por extensão, a Inteligência Artificial simulada) a “pensar por si próprio”, algo próximo aos questionamentos de Marx em relação à religião e sua natureza alienadora.

Já em *SOMA*, mesmo com a relação Criador x Criação operando em múltiplos níveis, de novo há referências – também semelhantes à *Talos Principle* – ao assassinato de Deus. Os múltiplos níveis dizem respeito ao fato que a) Ross

²²⁶ “Nossas concepções de verdade, virtude, identidade e autonomia, nosso senso da história como algo bem configurado e coerente, tudo isso tem profundas raízes teológicas. Não tem sentido supor que poderiam ser desvinculados dessas origens e permanecer intactos. A moral, por exemplo, precisa, assim, se repensar desde o início ou prosseguir na crônica má-fé de recorrer a fontes que sabe espúrias. Após a morte de Deus, há quem continue a sustentar que a moral é uma questão de dever, consciência e obrigação, mas já agora perplexo quanto à origem dessas crenças” (EAGLETON, 2016, p. 145).

²²⁷ *Talos Principle* possui a conclusão mais otimista dos três, ainda que dentro de um certo paradoxo: é o único que já parte da extinção da humanidade, mas, finaliza com a efetiva tomada de consciência de uma máquina que carrega “aquilo que representa o que há de melhor na humanidade”, nas palavras de Kyratzes. *SOMA* pode ser visto como um “meio termo”, ou seja, parte de uma *quase* extinção total da humanidade e, com o uso da estética do terror, constrói a situação como um inferno existencial. Mesmo assim, finaliza com a eternidade nas estrelas - ao menos como *possibilidade*. Já *Black Ops 3* é encarado como o mais pessimista. Não só o futuro projeto não passa de uma mera extensão e intensificação dos problemas no presente, seu término não propõe qualquer solução ou fim efetivo. Sim, *Corvus* é “formatado”, mas, a situação bélica e o clima de “Nova Guerra Fria” segue em fluxo. Nada é garantido que muitos outros *Corvus* não surgirão. O grande fator para essa variação pode então ser mapeado pela própria presença da humanidade. Quanto mais seres humanos no planeta Terra, pior para o futuro de todos envolvidos.

²²⁸ “Não se pode falar de autonomia ou autogeração sem olhar de volta para a teologia. O Homem só pode tomar o lugar de Deus se criar a si mesmo, com isso abolindo sua dependência e contingência; mas tornar-se autocriador significa para ele perpetuar a deidade numa forma diferente. Significa render homenagens à religião na tentativa de aboli-la” (EAGLETON, 2016, p. 149-150).

é o criador da WAU e a WAU é a criadora do jogador-personagem, como colocado por Catherine ao considerar Simon “o melhor dos dois mundos” ao ser escaneado na máquina para ogivas e b) esses três níveis de Criador e Criação estão juntos no mesmo local durante o deicídio. A WAU, que nem Elohim, também sentiu medo ao se ver ameaçada, mas, dessa vez, também *lamentou* a morte de seu criador. Independente da escolha do jogador de matar ou não a WAU, Ross é morto pela mesma, cristalizando a intenção da obra nesse simbolismo. Ross se tornou o *Übermensch* que tanto admirava e, com isso, se tornou uma figura divina também. Simon, por outro lado, é tratado como a “cobra”, como aquele que deve atacar direto no coração. Tratamento curioso, visto que vem de um indivíduo que, anteriormente, tinha um *bubblehead* de Nietzsche.

Por fim, com *Black Ops 3*, temos um criador que pode ser interpretado como as políticas de vigilância e militaristas dos EUA, especialmente após os eventos do 11 de setembro e os vazamentos de Edward Snowden. Contudo, “dos EUA” com uma ressalva: não do Estado em si, não do poder público, da nação, mas, de uma empresa terceira. Mesmo tendo a prática endossada pela CIA, a idealização e execução do *Black Project* veio da *Colascence*, empresa privada. Sebastian Krueger personifica um discurso hobbesiano, uma justificativa para suas ações a partir do *medo*. Controle e a crença de que a “sociedade não acontece por acaso”, em suas palavras, partem de uma assertiva total de que o estado natural do “ser” é o do terror, da desobediência. A sociedade está como uma construção artificial para impedir que se desfaça a ordem; e há uma nova ferramenta para os herdeiros desse pensamento no séc. XXI: a tecnologia²²⁹. A “Guerra ao Terror” apresenta novas justificativas para exercer o medo em terceiros e em sua própria nação; apresenta a legitimação para o Estado Leviatã, a besta que escapa de qualquer anzol. Carlo Ginzburg já realizou essa reflexão e reproduzimos suas inquietações perante o futuro que ele vê desdobrar-se.

Mas alguém poderia sustentar que Hobbes nos ajuda a imaginar não só o presente, como também o futuro: um futuro remoto, não inevitável,

²²⁹ O historiador Richard Drayton, em 2005 e sob a intervenção dos EUA no Iraque, analisa a visão militarista estadunidense denominada *Shock and Awe*, uma visão voltada à subjugação rápida e estratégica do inimigo. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2005/dec/28/usa.iraq> Acessado 15/03

e contudo talvez não impossível. Suponhamos que a degradação do ambiente aumente até alcançar níveis hoje impensáveis. A poluição do ar, da água e da terra acabaria por ameaçar a sobrevivência de muitas espécies animais, inclusive aquela denominada *Homo sapiens sapiens*. A essa altura, um controle global, minucioso, sobre o mundo e seus habitantes se tornaria inevitável. A sobrevivência do gênero humano imporia um pacto semelhante àquele postulado por Hobbes: os indivíduos renunciariam às próprias liberdades em favor de um super Estado opressor, de um Leviatã infinitamente mais potente que os passados. [...] Um futuro hipotético, que esperamos não se verifique jamais (GINZBURG, 2014, p. 32).

Krueger também se justifica com a inserção de *gadgets* e *gimmicks*, engenhocas e “truques”, como novas inserções tecnológicas são meras parafernálias que podem ser comprometidas pelos “inimigos” – quaisquer que sejam, mesmo se sequer existam, como deixa a entender Krueger. Acontece que esses novos objetos estão em si mergulhados na problemática da vigilância. Em 2012, ano de início do desenvolvimento de *Black Ops 3*, temos o caso Snowden – esse sim envolvendo a “nação”, ou melhor, a própria Agência de Segurança Nacional. “Sim, isso é um ataque terrorista”, grita Kane em *Life*: o terrorismo está em todos os lugares, nos carros, trens, aviões e outros sistemas eletrônicos. O medo está em todo o lugar. É a mesma filosofia que levou o Estado – e não o inimigo – a espionar, a invadir, a controlar, a vigiar. Como já conclui Shoshana Zuboff, “[a]s tecnologias são constituídas por funcionalidades específicas, mas o desenvolvimento e a expressão dessas funcionalidades são moldados pelas lógicas institucionais nas quais as tecnologias são projetadas, implementadas e usadas” (ZUBOFF, 2018, p. 56). Um dos responsáveis por escancarar essa lógica institucional foi Edward Snowden.

Greenwald aponta, já em sua introdução, que a vigilância abarcada pela NSA (*National Security Agency*) não advém de uma problemática histórica tão atual: desde os tempos coloniais dos EUA contra o Império Britânico no séc. XVIII; a abertura de cartas pelos mesmos nos tempos da ferrovia, séc. XIX; uso de grampos por parte do governo estadunidense para monitorar os opositores à políticas nacionais, no século seguinte (tendo como alvos Martin Luther King e John Lennon, como exemplo). A peculiaridade da vigilância no séc. XXI, entretanto, está na confluência de fatores como o terrorismo e a internet – essa sendo a ferramenta mais problemática de todas, permitindo um efetivo controle

dos desejos das populações, tanto estrangeiras quanto nacionais²³⁰. Mais a frente, adentrando nos documentos disponibilizados por Snowden, temos o assustador projeto *Boundless Informant* (Informante Sem Fronteiras).

Esses arquivos revelam o extraordinário alcance da agência, bem como sua ação dissimulada e até mesmo criminosa. Uma das primeiras revelações desse tipo foi o programa BOUNDLESS INFORMANT, que mostra como a NSA contabiliza com exatidão matemática todas as chamadas e todos os e-mails coletados todos os dias no mundo inteiro. [...] No período de um mês a partir de 8 de março de 2013, por exemplo, um slide do BOUNDLESS INFORMANT mostrava que uma única unidade da NSA, chamada Global Access Operations [...], tinha coletado dados sobre mais de 3 bilhões de chamadas telefônicas e e-mails que haviam transitado pelo sistema de telecomunicações norte-americano [...] No geral, em apenas trinta dias, a unidade coletara dados sobre mais de 97 bilhões de e-mails e 124 bilhões de chamadas do mundo inteiro (GREENWALD, 2014, p. 99).

Nesse programa, a sigla para os dados retirados via e-mail é DNI²³¹ (*Digital Network Intelligence*) e, de acordo com os documentos, foram interceptados quase 98 bilhões de e-mails em apenas 30 dias. Aos que defendem tamanha invasão de privacidade há sempre o discurso da segurança, de proteção contra as “pessoas más”²³², contra uma divisão arbitrária, unilateral e sigilosa de quem merece o título de “mocinho” e “vilão”²³³. Um discurso falho em sua raiz, dado que, em momento algum, essa coleta imensa de dados tenha *realmente* impedido qualquer ataque. Os danos de uma vigilância descontrolada como essa se estendem para a nossa própria liberdade – é no espaço privado que discordamos, que projetamos nossas resistências – e auto-censura, isto é, uma vigilância que de fato adentra em nossas próprias mentes, que promove uma autocensura da própria população. Novamente, essa é uma política do

²³⁰ “Transformar essa rede em um sistema de vigilância em massa tem implicações muito diferentes das de quaisquer outros programas semelhantes anteriores do governo. Todos os antigos sistemas de espionagem eram obrigatoriamente mais limitados e propensos a serem driblados. Permitir que a vigilância crie raízes na internet significaria submeter quase todas as formas de interação, planejamento e até mesmo pensamento humanos ao escrutínio do Estado” (GREENWALD, 2014, p. 15)

²³¹ Ainda que, muito provavelmente, seja apenas coincidência, fazemos questão de apontá-la: a sigla, em *Black Ops 3*, para a máquina que monitora a consciência humana seja a mesma de um projeto que vigia nossa comunicação.

²³² “Um dos principais argumentos usados para justificar a vigilância - que ela é para o bem da população - baseia-se na projeção de uma visão de mundo que divide os cidadãos em categorias de pessoas boas e pessoas más. Segundo essa noção, as autoridades usam seus poderes de vigilância apenas contra as pessoas más, as que estão ‘fazendo algo errado’, e só elas têm algo a temer em relação à invasão de sua privacidade” (GREENWALD, 2014, p. 194).

²³³ As mesmas que também colocam senha em seu e-mail.

*medo*²³⁴. Em entrevista a Greenwald, em 2013, Snowden declara sua projeção de futuro frente ao seu presente:

E nos meses pela frente, nos anos pela frente, só vai piorar, até que, eventualmente, haverá um momento em que as políticas irão mudar, porque a única coisa que restringe a atividade do Estado de Vigilância são as medidas políticas. Até mesmo nossos acordos com outros governos soberanos, nós consideramos isso como uma estipulação política ao invés de estipulação legal. E, devido a isso, um novo líder será eleito, eles encontrarão o interruptor, dirão que “Em razão da crise, em razão dos perigos que enfrentamos no mundo, alguma ameaça nova e imprevisível, nós precisamos de mais autoridade, nós precisamos de mais poder”. E não haverá nada que as pessoas poderão fazer nesse ponto para se oporem. E será a tirania carcerária²³⁵.

Retornando a Zuboff, mesmo não adentrando no caso Snowden, trata-o como algo sintomático de um sistema que ela denomina Capitalismo de Vigilância. Para a autora, há uma nova forma de capital no mundo tecnológico: a informação; e sua acumulação é a nova forma de riqueza, a *big data*²³⁶. Levada a cabo principalmente pela Google e Facebook, duas das maiores empresas baseadas na coleta de informações, nada que o usuário faça na internet é desprovido de valor. Curtidas, acessos, preferências, tudo é coletado, armazenado e vendido a outros terceiros para maior otimização de propagandas e vendas. Tudo é catalogado e, com isso, a Google sabe mais de seus usuários que eles próprios. Isso gera tamanha riqueza monetária que leva à indiferença formal de suas ações perante a população - essa, por sua vez, não acompanha o desenvolvimento tecnológico com uma maior compreensão de como essa tecnologia é usada. Sim, você pode processar a Google por invasão de

²³⁴ “Fomentar o medo é uma tática prezada pelas autoridades exatamente porque o medo racionaliza, de forma muito convincente, a expansão do poder e a limitação dos direitos. Desde o início da Guerra ao Terror, a população norte-americana ouviu muitas vezes que deveria abrir mão de seus direitos políticos básicos se quisesse ter qualquer esperança de evitar uma catástrofe” (GREENWALD, 2014, p. 219)

²³⁵ Entrevista disponível em: <https://youtu.be/0hLjuVyllrs> Acessado em: 28/03/19. Para uma transcrição completa, acessar <https://mic.com/articles/47355/edward-snowden-interview-transcript-full-text-read-the-guardian-s-entire-interview-with-the-man-who-leaked-prism#.DUFDNs1gW>. Para a reportagem completa do The Guardian sobre os vazamentos da NSA, acessar <https://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded>.

²³⁶ “O *big data* tem origem no social, e é ali que devemos encontrá-lo e estudá-lo. Explorarei então a proposta de que o *big data* é, acima de tudo, o componente fundamental de uma nova lógica de acumulação, profundamente intencional e com importantes consequências, que chamo de *capitalismo de vigilância*. Essa nova forma de capitalismo de informação procura prever e modificar o comportamento humano como meio de produzir receitas e controle de mercado” (ZUBOFF, 2018, p. 18)

privacidade e pode inclusive ganhar; mas qualquer que seja a multa, o lucro para a empresa sempre será maior. Não há consentimento genuíno para a invasão e controle. Baseado nisso, a Google imagina um futuro reluzente: o de novas formas de contratos, reformulados e (re)assinados em tempo real a partir da vigilância de informação. Já Zuboff imagina outro bem diferente (o fim dos contratos, o *Big Other*), no qual também reproduzimos:

Nesse futuro projetado, a comunidade humana já fracassou. É um lugar adaptado à normalização do caos e do terror, onde os últimos vestígios de confiança há muito tempo se esvaeceram e morreram. O revigoramento humano, a partir das falhas e triunfos das afirmações da previsibilidade e do exercício da vontade em face da incerteza natural, dá lugar ao vazio da submissão perpétua. Em vez de permitir novas formas contratuais, esses arranjos descrevem o surgimento de uma nova arquitetura universal que existe em algum lugar entre a natureza e Deus, batizada por mim de *Big Other*. Essa nova arquitetura configura-se como um ubíquo regime institucional em rede que registra, modifica e mercantiliza a experiência cotidiana, desde o uso de um eletrodoméstico até seus próprios corpos, da comunicação ao pensamento, tudo com vista a estabelecer novos caminhos para a monetização e o lucro. O *Big Other* é o poder soberano de um futuro próximo que aniquila a liberdade alcançada pelo Estado de direito (ZUBOFF, 2018, p. 43).

A vigilância, atrelado ao medo e sua conseqüente projeção de futuro, também não é algo inédito e inaugurado pela NSA ou Google. Derrida, sob a guisa da Hospitalidade, analisa a vigilância como o estrangeiro que invade a lógica do *chez-soi*, do hospedeiro, do lar, do ser-dono-do-lar. Já em 1996 – na época do fax – Derrida sente *medo*, traçando os eventos da quebra de sigilo daquilo que deveria ser sigiloso em totalidade²³⁷. O “ser”, existente pela Hospitalidade, que chama para a guerra, para o conflito entre diferenças, é dissolvido quando sequer enxergamos o hóspede, quando não há mais o *logos* e a alteridade. Se o “ser” nada mais é do que também um jogo de linguagem, esse novo “estrangeiro” (apenas um parasita quando notado, usualmente pelo *bug* ou *glitch*) já fala nossa língua: “É muitas vezes a mutação tecno-política-

²³⁷ “Então, hoje, graças ao telefone, ao fax, ao e-mail, à internet, etc., essa sociabilidade privada tende a estender suas antenas para além do território estado-nacional com rapidez da luz. O Estado, cada vez menor, mais fraco do que essas potências privadas anastatais ao mesmo tempo ifra e supra-estatais, o Estado clássico - ou a cooperação de Estados clássicos - faz esforços gigantescos para agarrar e vigiar, conter e reapropriar-se daquilo que se lhe escapa velozmente. Isso às vezes toma a forma de um rearranjo do direito, de novos textos de lei, mas também de novas ambições policiais que buscam adaptar-se aos novos poderes de comunicação e de informação, quer dizer, também a novos espaços de hospitalidade” (DERRIDA, 2003, p. 51).

científica que nos obriga a desconstruir – que na verdade desconstrói ela própria essas pretensas evidências naturais ou esses axiomas intocáveis” (DERRIDA, 2003, p. 41). Em *Black Ops 3* esse parasita está no nosso próprio “ser”: é um humano-máquina que tem sua consciência vigiada. É a perversidade *ad plenum*²³⁸.

Sebastian Krueger sofre uma morte brutal pelas mãos de sua criação. Corvus é um parricida²³⁹, gerado pela vigilância, pelo capitalismo. Johan Ross sofre o mesmo destino pelas mãos do seu filho. Em *Talos Principle*, o parricídio é controlado, é o próprio jogador-personagem que entra em guerra e desafia o *logos* de Elohim²⁴⁰. Esse é o jogo que, tal como a proposta de Derrida, retorna à Antiguidade: inicia-se olhando para o sol e finaliza com o robô, agora transcendente, se retirando por um túnel em direção à luz. O que está em sua frente é a realidade plena, a realidade platônica, projetada em um futuro já sem humanidade. Já a WAU se manifesta também como *intruso*, como o estrangeiro que não cessa de chegar, não cessa à estranheza, que nesse caso também confunde o orgânico com o simbólico²⁴¹ (NANCY, 2001). De suas manifestações corpóreas no corpo de Amy, até em Carl e Robin Bass, ainda que em corpos mecânicos. Nancy questiona o fato de estarmos isolando a morte da vida, negando a intimidade das duas:

Desde la época de Descartes, por 10 menos, la humanidad moderna ha hecho del anhelo de supervivencia y de inmortalidad un elemento perteneciente al programa general de "dominio y posesión de la naturaleza". Programó así una extrañeza creciente de la "naturaleza". Reavivó la extrañeza absoluta del doble enigma de la mortalidad y la inmortalidad. Lo que representaban las religiones la humanidad 10 llevó al poder de una técnica que rechaza el [m en todos los sentidos de la expresión: al prolongar el término establece una ausencia de fin:

²³⁸ “Essa máquina interdita a hospitalidade, o direito à hospitalidade, que ela própria devia tornar possível” (DERRIDA, 2003, p. 58).

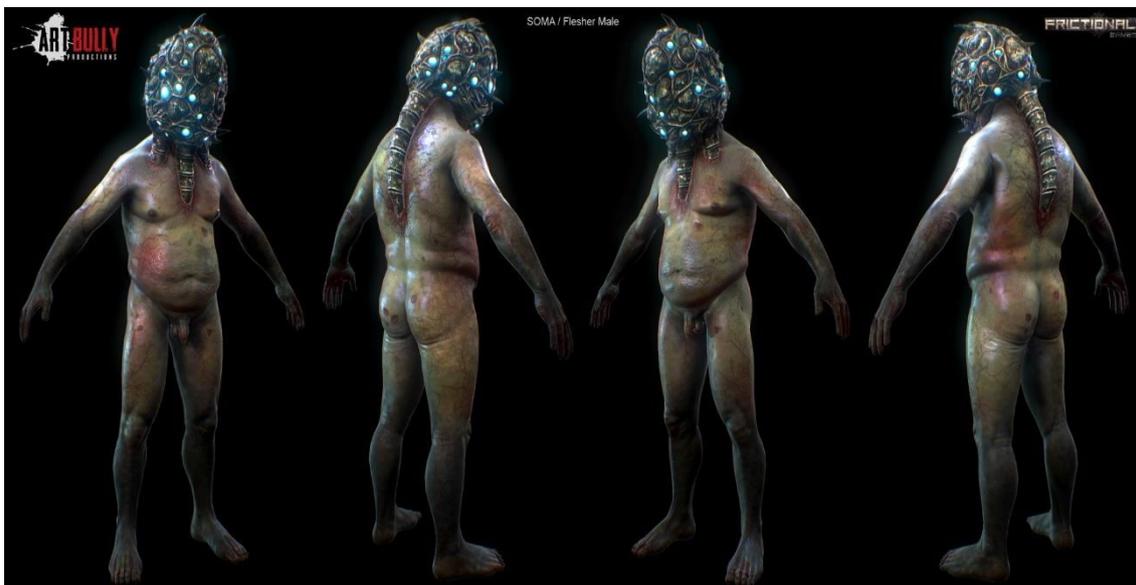
²³⁹ “O estrangeiro sacode o dogmatismo ameaçador do *logos* paterno: o ser que é e o não-ser que não é. Como se o Estrangeiro devesse começar contestando a autoridade do chefe, do pai, do chefe da família, o ‘dono do lugar’, do poder de hospitalidade, do *hosti-pet-s* de que tanto já falamos” (DERRIDA, 2003, p. 7)

²⁴⁰ “A guerra interna ao *logos*, esta é a questão do estrangeiro, a dupla questão, a altercação o pai com o parricida. É também o lugar em que a questão do estrangeiro como questão da hospitalidade articula-se com a questão do ser” (DERRIDA, 2003, p. 9).

²⁴¹ “Desde el momento en que me dicen que es necesario el transplante, todos los signos podían vacilar, todas las señales reacomodarse. Sin reflexión, claro está, e incluso sin identificar ningún acto, ninguna permutación. Simplemente la sensación física de un vacío abierto ya en el pecho, y una especie de apnea en la que nada, estrictamente nada podría, incluso hoy, discernir para mí 10 orgánico, 10 simbólico y 10 imaginario, ni distinguir 10 continuo de 10 interrumpido: fue como un mismo soplo, lanzado de ahora en más a través de una caverna que ya estaba imperceptiblemente entreabierta, como una misma representación de estar en el mar quedando en el puente” (NANCY, 2001, p. 130-131).

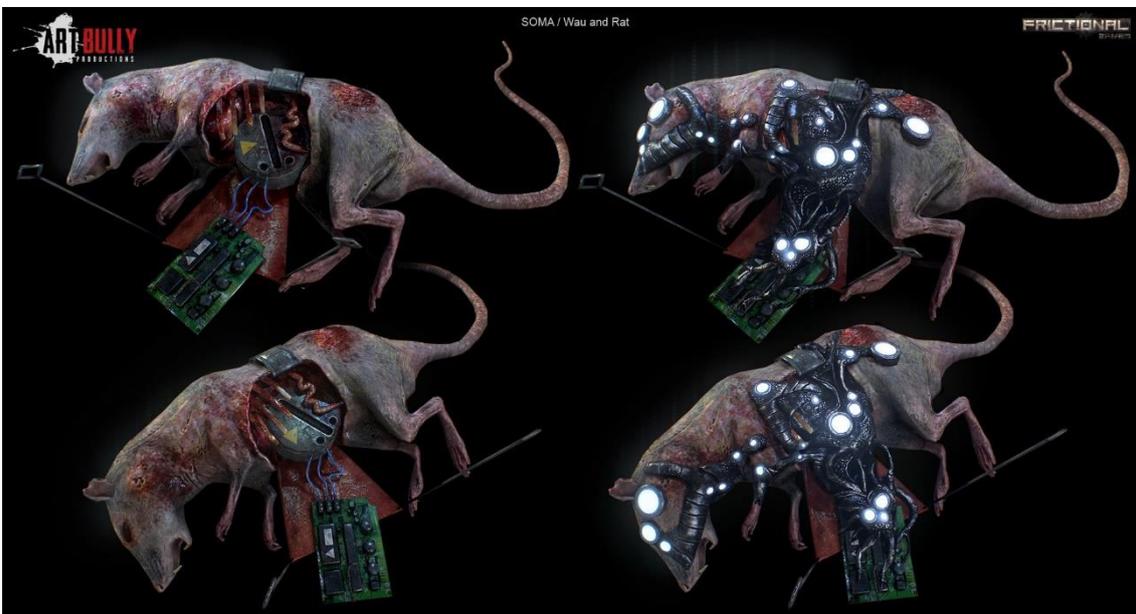
¿qué vida prolongar, con qué objetivo? Diferir la muerte es también exhibirla, señalarla.

Nancy também questiona quem é esse “eu” que recebe o intruso: onde “eu” termino e onde “o outro” começa²⁴²: “Há um intruso em mim, e eu me vejo um estranho/estrangeiro a mim mesmo” (NANCY, 2001, p. 136, tradução nossa)²⁴³. Registrar novas formas de prolongar a vida também abre as portas para novas formas de morrer e, até mesmo, de prolongar a morte, de se transformar em um estrangeiro frente a si mesmo. Quem é a Amy nos tubos e quem é a máquina? Estar “viva” daquela forma nada mais é do que uma morte diferente. E os monstros de SOMA corporificam esse horror: no campo da saúde e medicina já estamos presenciando o horror (e sua relação com a morte) do acoplamento humano-máquina. Os tubos que conectam Sarah Lindwall e Carl Semken; que conectam indivíduos em hospitais e no próprio lar para manter a “vida” acabam por se tornar tentáculos que também prolongam o estado de morte. Corpos que já deveriam ter cessado sua existência. O orgânico já decomposto; o artificial já desligado.



²⁴² Nancy também parte de uma aceitação que, se a consciência está no *cérebro*, o transplante desse órgão poderia implicar em um transplante de “ser”. Chega a afirmar, inclusive, que há uma “história da representação de transplantes”. Infelizmente não orienta para referência alguma (NANCY, 2001, p. 135)

²⁴³ No original: “Hay un intruso en mí, y yo me vuelvo extraño a mí mismo”.



Figuras 5, 6 e 7 Monstro presente no navio submerso CURIE (descrito na p. 95), primeiro monstro que o jogador-personagem encontra ao acordar em Upsilon (descrito na p. 90) e o rato reanimado com gel estruturante (descrito na p. 104-105). Artes conceituais realizadas pelo estúdio Art Bully Productions. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/P4V98> Acessado 28/06/2019.

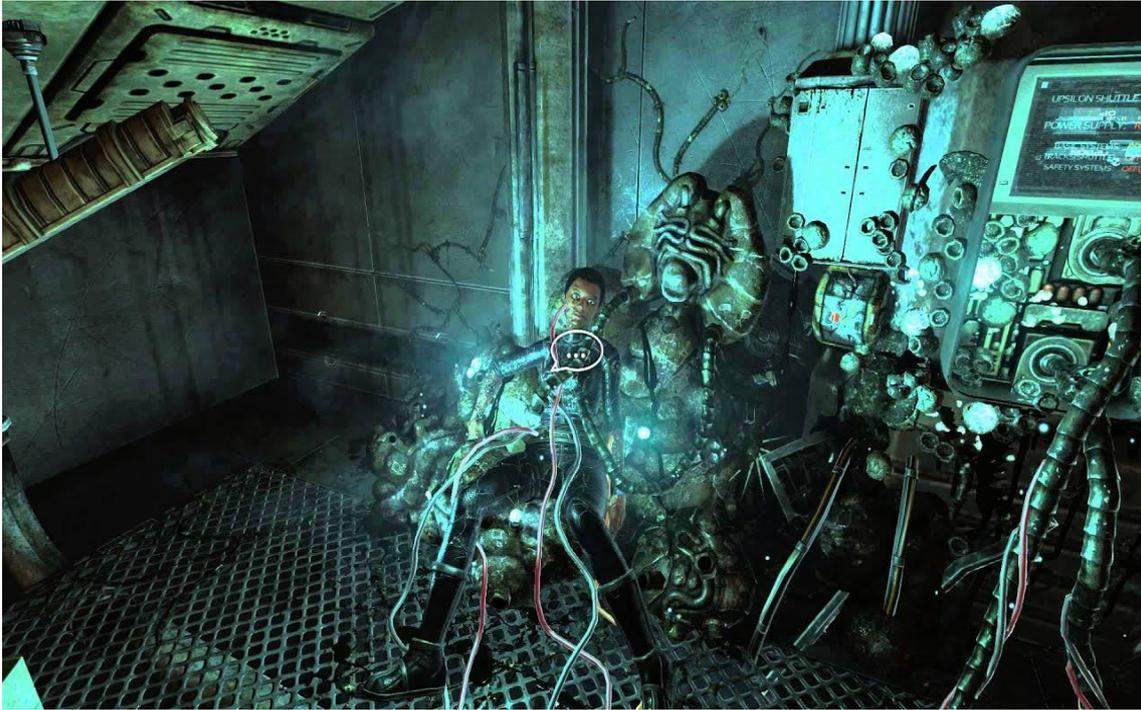


Figura 8 Amy conectada por cabos, fios e circuitos através da WAU (descrito na p.93). Disponível em: <https://youtu.be/tSrtJi5fvKg> Acessado em 30/06/2019.



Figura 9 Sarah Lindwall, a última humana viva (descrito na p. 107). Diferente de Amy, o jogador pode escolher manter Lindwall viva ou desligar a máquina que possibilita sua vida (e estende sua morte). A máquina não precisa ser tentáculos para denotar o terror de sua integração ao corpo. A morte voluntária se torna o centro dos questionamentos de Soma nesse instante. Disponível em: <https://youtu.be/YNuOviKKcsg> Acessado em 30/06/19.

E Simon? A afirmação de Catherine de que não colocavam consciências em máquinas e as deixavam vagando pela estação é meia verdade. Brandon Wan evidencia isso. Quantos Simons não acordaram no vazio completo apenas para serem “abortados” depois? Essa é a lógica da experimentação, e muitas

foram realizadas. Também é a lógica da consciência enquanto uma entidade intencional e que, por isso, poderia não só existir em outros sistemas de informação – máquinas, por exemplo, que apenas não possuiriam a linguagem necessária para explicar significativamente seus processos internos – como, também, poderia ser replicada a um nível de simulação 100% fidedigna da orgânica²⁴⁴.

Tal lógica pode também ser vista em uma das principais influências de SOMA: Philip K. Dick. O tema da manipulação da consciência através de implantes de memória é comum em várias de suas obras, como já visto. Em seu conto *A formiga elétrica*, lançado originalmente em 1969, o personagem Garson Poole entra em um conflito existencial ao descobrir que nunca fora humano, mas, sim, uma máquina. Com isso, realiza experimentos consigo próprio afim de descobrir novas possibilidades de estímulos²⁴⁵. Há uma associação intrínseca, não só com o conto de Dick como também em toda a lógica adotada, entre consciência e “corpo”, ou seja, que a primeira depende do segundo. A problemática surge quando essa consciência (intencional e replicável) interage com um corpo diferente (a própria máquina). Não é à toa que a cópia de consciência, ao menos em Soma, não denota continuidade do “ser”, do *self*. Um corpo diferente sempre irá gerar uma entidade diferente. Dessa forma, a vida em si não dependeria de corpo orgânico: um conjunto de circuitos bastaria.

A ARCA estende a vida e a cópia de consciências é o domínio pleno da natureza perante a imortalidade. SOMA deixa bem claro que essas também são novas formas de morte através de uma tortura existencial. Em *Black Ops 3* a estranheza perante si é extrapolada: uma única mente – um único processador – possui o transplante de muitas outras mentes. No final, o jogador-personagem encara diretamente esse deslocamento, não sendo quem achara ser durante

²⁴⁴ “A correspondência entre cérebro e computador baseia-se na concepção funcionalista da mente: a ideia de que emoções e sentimentos como dor, medo, ciúmes não se definem como experiências sensíveis ou eventos físicos no cérebro, mas por seu papel funcional abstrato. Se a atividade cognitiva depende principalmente de meios formais e representacionais, a ação concreta sobre o mundo não é fundamental para o pensamento” (RÉGIS, 2006, p. 142)

²⁴⁵ “ – Talvez a gente pudesse aprender a escolher. A selecionar o que interessa mais e o que interessa menos. Imagine só as possibilidades, se desse para o nosso cérebro captar vinte imagens simultaneamente, e na quantidade de conhecimento que se poderia armazenar durante um determinado período de tempo. Gostaria de saber se o cérebro, o cérebro humano... – Interrompeu a frase. – Não, o cérebro humano não conseguiria fazer isso – acabou dizendo, como se estivesse refletindo sozinho. – Mas, teoricamente, um cérebro semiorgânico seria bem capaz” (DICK, 2010, p. 96).

toda a narrativa. Como se o futuro estendesse tanto o presente, intensificasse tanto os problemas atuais, que o intruso passa de terceiros para “ser” perante si; e isso se dá, novamente, pela vigilância.

Yo termina/o por no ser más que un hilo sostenido, de dolor en dolor y de extrañeza en extrañeza. Se llega a cierta continuidad en las intrusiones, a un régimen permanente de la intrusión: a la toma más que cotidiana de los medicamentos y a los controles en el hospital se agregan las secuelas dentarias de la radioterapia, así como la pérdida de la saliva; el control de la alimentación, de los contactos contagiosos, el debilitamiento de los músculos y el de los riñones, la disminución de la memoria y de la fuerza para trabajar, la lectura de los análisis, los regresos insidiosos de la mucita, la candidosa o la polinevrita, o ese sentimiento general de ya no ser dissociable de un tramado de medidas, de observaciones, de conexiones químicas, institucionales, simbólicas, que no permiten ser ignoradas como aquellas de las que siempre está tramada la vida ordinaria, pero que, al contrario, sin cesar advierten expresamente a la vida de su presencia y su vigilancia. Me torno indisociable de una disociación polimorfa (NANCY, 2001, p. 139).

Corvus vigia porque invade, e vice-versa. Entretanto, tal como a WAU, estava apenas seguindo parâmetros: “proteger” a humanidade. Ao analisar a experiência humana, não consegue compreender o “ser” por detrás dos dados, um ser-para-a-morte, assim como a WAU não compreende o ser-suicida: “Eu queria um fim para a morte. Mas não consegui escapar. A morte estava gravada a fundo nos corações de cada alma que encontrava”. Corvus tem *medo* da morte, não só tal como os humanos, como também, sua própria concepção parte de uma filosofia do *medo*.

De antemão, permanecendo na questão religiosa, Corvus chama a atenção para a *eternidade*, para a vida pós morte, outro grande problema filosófico do “ser”. Ademais, outro problema que foi atravessado pelos eventos da Guerra ao Terror – junto com um certo saber muito específico. Carlos Eire já levanta algumas questões em relação aos horrores do 11 de setembro na acepção de eternidade nos EUA (e até mesmo no ocidente).

Com todas aquelas vidas perdidas instantaneamente, numa cultura desacostumada a catástrofes em grande escala, mas que parece se alimentar de imagens desses desastres? Com todas aquelas vidas *inocentes* tomadas de maneira *tão injusta* por um punhado de homens *maus*? Com todas aquelas imagens de aeronaves, explosões, fumaça, corpos em queda livre e uma ruína generalizada, tudo noticiado repetidas vezes, dia após dia, durante semanas a fio? Certamente, entre as muitas questões suscitadas pelo pequeno apocalipse do 11 de Setembro, aquelas que lidam com a injustiça do ato ocuparão uma posição alta na lista (EIRE, 2013, p. 240).

O futuro de *Black Ops 3* é um grande desastre. O desastre na *Coalescence* serve como principal exemplo: 300 mil pessoas mortas de um instante para o outro. Detalhe: isso não ocorreu em solo estadunidense. Não sabemos ao certo a possível significação dessa mudança geográfica, contudo, podemos apontar o seguinte: Corvus é aquele que despende a justiça frente aos atos injustos; ele que decide e oferece a recompensa da imortalidade. No *data vault* do jogo podemos encontrar uma descrição do *Roko's Basilisk* [Basilisco de Roko, tradução livre], um experimento mental/problema filosófico que envolve teorias de tomadas de decisões – advindas da computação – e filosofia moral. Em síntese, o jogo descreve que o desenvolvimento do poder computacional eventualmente entrará em sintonia com a nossa compreensão, também cada vez maior, do cérebro a nível molecular. Dessa forma, seria possível “copiar” os fenômenos de nossa mente dentro de uma simulação. O problema surge quando a IA responsável pela análise das memórias observa que algumas não eram a favor de sua criação em primeiro lugar. “O Basilisco vingativo poderia então optar por punir aqueles que foram contrários a *e/e*, atormentando-os por toda a eternidade digital”²⁴⁶.

Esse experimento mental surgiu em 2010 na forma de uma postagem no fórum *LessWrong.com* – criado por Eliezer Yudkowsky em fevereiro de 2009 – pelo usuário Roko. O Basilisco se refere ao fato que o próprio saber desse experimento seria o suficiente para o indivíduo ser levado ao “inferno digital” proposto. Na postagem, Roko se utiliza de certas propostas teóricas, algumas do próprio Yudkowsky²⁴⁷, para justificar que, se toda a inteligência consciente deseja vir-a-ser o mais rápido possível, ela poderia muito bem interpretar que aqueles que não se esforçaram para efetivar sua concepção estão também contra a própria humanidade – visto que não incentivaram uma “singularidade positiva”²⁴⁸. O argumento foi prontamente repudiado por Yudkowsky que, por sua

²⁴⁶ No original: The vengeful Basilisk could then choose to punish those who had stood against it, tormenting them for all digital eternity.

²⁴⁷ *Coherent Extrapolated Volition*, CEV.

²⁴⁸ Na postagem de Roko: “Nessa linha, há a possibilidade ameaçadora que se uma singularidade positiva de fato acontecer, a IA resultante pode ter se pré-comprometido a punir todos os doadores em potencial que sabiam dos riscos existenciais mas não deram 100% de sua renda disponível para *motivação x-risco*. Isso agiria como um incentivo para fazer as pessoas a doarem mais para reduzir riscos existenciais, e portanto aumentar as chances de uma singularidade positiva. Isso parece o que CEV pode fazer se fosse um tomador de decisões não-causal”. No original: “In this vein, there is the ominous possibility that if a positive singularity does occur, the resultant singleton may have precommitted to punish all potential donors who knew

vez, acusou Roko de espalhar informações falsas e danosas a partir de interpretações equivocadas de sua teoria. A postagem então foi deletada e isso talvez foi o maior erro de Yudkowsky.

Sem a argumentação original, junto com a falta de diálogo que demonstre os erros de Roko, o Basilisco lentamente foi ganhando notoriedade, e no geral pelos motivos errados. Em 2014, David Auerbach escreveu uma matéria para o site *Slate* e, utilizando de um sensacionalismo jornalístico, constrói uma visão realmente assustadora do Basilisco de Roko, destacando que os usuários do LessWrong – e seu criador – entraram em choque frente ao (suposto) horror do experimento mental²⁴⁹. No mês seguinte, a *Business Insider* realiza uma matéria praticamente idêntica, mas, dessa vez, acrescida de uma conclusão errônea:

Então, a moral dessa história: É melhor você ajudar os robôs a fazerem um mundo melhor, porque se os robôs souberem que você não ajudou a fazer um mundo melhor, então eles vão te matar por ter impedido eles de fazerem do mundo um lugar melhor²⁵⁰.

A questão é que, ao menos de acordo com outra postagem do próprio *LessWrong*²⁵¹, os usuários do fórum nunca ficaram *de fato* horrorizados pelo experimento porque sequer houve concordância com a proposta de Roko. Ademais, o objetivo de Roko não era incitar medo, mas, chamar atenção para as falhas de teorias comportamentais atuais destinadas à programação de IA's.

Não estamos argumentando que os desenvolvedores de *Black Ops 3* acessaram *LessWrong*, *Slate* ou *Business Insider*. Não há qualquer informação sobre suas inspirações e referências com relação ao Basilisco de Roko. Outro

about existential risks but who didn't give 100% of their disposable incomes to x-risk motivation. This would act as an incentive to get people to donate more to reducing existential risk, and thereby increase the chances of a positive singularity. This seems to be what CEV (coherent extrapolated volition of humanity) might do if it were an acausal decision-maker". Dado que a postagem original foi deletada, essa passagem foi retirada de uma repostagem realizada *a posteriori* pelos usuários do fórum. Disponível em: https://rationalwiki.org/wiki/Roko%27s_basilisk/Original_post#Solutions_to_the_Altruist.27s_burden:_the_Quantum_Billionaire_Trick Acessado em 17/03/19

²⁴⁹ Disponível em: <https://slate.com/technology/2014/07/rokos-basilisk-the-most-terrifying-thought-experiment-of-all-time.html> Acessado em 17/03/19. O sensacionalismo já se encontra na chamada da matéria.

²⁵⁰ No original: So, the moral of this story: You better help the robots make the world a better place, because if the robots find out you didn't help make the world a better place, then they're going to kill you for preventing them from making the world a better place. By preventing them from making the world a better place, you're preventing the world from becoming a better place!

²⁵¹ Disponível em: <https://www.lesswrong.com/posts/WBJZoeJypcNRmsdHx/a-few-misconceptions-surrounding-roko-s-basilisk> Acessado em 17/03/19

fator se dá pelas datas dessas matérias: apenas 1 ano antes do lançamento, levando a induzir que os desenvolvedores já sabiam do experimento mental. O que podemos argumentar é que, desde 2010, graças à censura realizada na postagem, um breve problema filosófico se tornou uma espécie de mito urbano, nunca de fato desaparecendo e sempre com fortes especulações em cima da proposta original. As matérias supracitadas servem como indícios de que esse saber apenas ficou cada vez mais popular, sendo sua descrição no *data vault* uma evidência de que tal saber chegou a *Treyarch* e influenciou diretamente a narrativa. Destarte, antes de fecharmos nossa reflexão em cima desse tópico em específico, gostaríamos de apresentar uma síntese de uma possível influência não só a Roko como também a *Black Ops 3* e os outros jogos analisados: o artigo *Are you living in a computer simulation?* [Você está vivendo em uma simulação de computador? Tradução livre] de Nick Bostrom, publicado em 2003.

Bostrom propõe três possíveis verdades absolutas: 1) a humanidade vai se extinguir antes de alcançar a fase pós-humana²⁵², 2) se alcançada a fase pós-humana, seus conterrâneos não demonstrarão interesse em criar simulações de seus antepassados (nós) e 3) os pós-humanos não só terão interesse como também irão criar essas simulações, o que nos levaria a concluir que estamos, nesse exato momento, em uma grande simulação. O autor se utiliza da perspectiva da *independência de substrato* (*substrate-independence*), através da qual afirma que nossa consciência não depende do nosso corpo: um processador de silício poderia muito bem realizar a mesma tarefa que o nosso cérebro. Poderiam haver, até mesmo, múltiplas simulações, dado que aqueles que são simulados poderiam eventualmente criar suas próprias simulações. Haveria, então, níveis diferentes, sendo o mais baixo aquele que Bostrom denomina *basement-level* [nível porão, tradução livre]. O ponto que nos interessa, todavia, é a sua argumentação de possíveis características religiosas nessa situação: aqueles que comandam a simulação (ou que estão nos níveis superiores, levando a uma *teogenia naturalista*) poderiam muito bem serem deuses, visto que seriam onipotentes e oniscientes em nossa realidade. Retornamos, dessa forma, ao *pós-vida*, à recompensa da eternidade (e, também, à moralidade).

²⁵² Encarada pelo autor como uma transcendência intelectual e tecnológica.

Por exemplo, se ninguém pode ter certeza que estão no *basement-level*, então todo mundo deveria considerar a possibilidade de que suas ações vão ser recompensadas ou punidas, baseadas talvez em critérios morais pelos seus simuladores [*simulators*]. Um pós-vida poderia ser uma possibilidade real. Por causa dessa incerteza fundamental, até as civilizações mais abaixo poderiam ter motivos para se comportar de forma ética. O fato de que possuem tais motivos para comportamento moral aplicaria, é claro, à motivação de todos os outros para se comportar moralmente, e assim em diante, em um verdadeiro círculo virtuoso²⁵³ (BOSTROM, 2003, p. 12).

A eternidade é atravessada pela Metáfora do Processamento de Informações. Se antes o cérebro passa para o processador, agora, a eternidade passa para a simulação. O "ser" em *Black Ops 3* está em uma simulação; em *SOMA* está sendo simulado; em *Talos Principle* surge através de uma simulação. Como nos aponta Eire, "[t]anto nos Estados Unidos quanto na Europa, os crentes continuam orientando a própria vida, tendo como horizonte derradeiro a eternidade, mesmo que suas sociedades sejam construídas sobre a verdade aparentemente autoevidente da temporalidade final" (EIRE, 2013, p. 243). A questão é que, ao menos a partir dos três objetos analisados, não é necessário ser "crente" para ter a eternidade como horizonte de expectativa. Desde o início do século XX, tanto com a literatura quanto com a filosofia e a matemática, a inserção da tecnologia ao corpo e à própria existência humana, evidenciada pela metáfora do IP, criou um humano-máquina que projeta sua eternidade, seu pós-vida, em relação ao computador. Essa projeção, porém, não é algo novo: é profundamente calcada em uma *crença religiosa* milenar.

Gostaríamos de definir cada expressão de forma separada. Em primeiro lugar, e em congruência com a nossa teoria do "ser" como algo social e culturalmente fabricado, compartilhamos da definição de que Religião é um "sistema mais ou menos aberto de crenças e práticas transmitidas historicamente (tradições) e que orientam comportamentos, ações e relações de indivíduos e coletividades; ela compõe estilos de vida, modos de pensar, sentir e agir, de conceber a vida, o mundo, a morte e o além" (BENATTE, 2014, p. 65). Religião, portanto, é uma sistematização social e institucional – temporalmente

²⁵³ No original: For example, if nobody can be sure that they are at the basement-level, then everybody would have to consider the possibility that their actions will be rewarded or punished, based perhaps on moral criteria, by their simulators. An afterlife would be a real possibility. Because of this fundamental uncertainty, even the basement civilization may have a reason to behave ethically. The fact that it has such a reason for moral behavior would of course add to everybody else's reason for behaving morally, and so on, in truly virtuous circle". Disponível em: <https://www.simulation-argument.com/simulation.pdf> Acessado 17/03/19

datada - da *crença*²⁵⁴ humana. Já por *crença*, De Certeau nos orienta como “não o objeto do crer (um dogma, um programa etc.), mas o investimento das pessoas em uma proposição, o ato de enunciá-la considerando-a verdadeira - noutros termos, uma ‘modalidade’ da afirmação e não o seu conteúdo” (DE CERTEAU, 1994, p. 278). Quando nos referimos à “Religião”, indicamos a cristã ocidental ortodoxa, apontada por Eagle. Crença indica esses termos simbólicos que constroem uma (suposta) supra-historicidade, como, por exemplo, a eternidade. No caso dos três jogos analisados, ambos estão interligados. Nota-se que isso não escapa do materialismo contextual, como a vigilância ocidental. Por fim, não escapam também de um acúmulo, de uma história: a metáfora do processamento de informações.

Outra evidência que comunica a tríade Religião, Crença e Metáfora está nos vitrais atrás de Sarah Hall (Figura 3, p. 123), na missão *Demon Within*. O uso de vitrais, em si, já é explícito dessa intenção por serem intrínsecos à religiosidade cristã: “Assim, os programas de imagem das janelas receberam uma tarefa central na apresentação e mediação de pensamentos morais e teológicos²⁵⁵” (BECKSMANN, 2003, p. 1484). Se pensarmos a cena enquanto um arranjo cênico²⁵⁶, em um significado que depende do conjunto em si, observamos uma espécie de “redenção”, de batismo. Os vitrais ao fundo constroem uma narrativa imagética, iniciando com a prece – associada à guerra pela espada – a concepção de uma criança, denotando sua importância pelo forte brilho. O corvo representa *Corvus*, tomando o aparente papel de Deus, vigiando na árvore branca que, se pensarmos em conjunto com a trilha de

²⁵⁴ Em uma crítica pontual à argumentação de Benatte, chamamos a atenção para sua seguinte afirmação: “[P]ara compreender o significado de um símbolo, é necessário conhecer a cultura que o criou historicamente, em situações sociais concretas, em determinado tempo e lugar. A história cultural obteve, assim, as condições de afrontar as posições que tomam a religião como um objeto histórico naturalizado, ou, o que se dá no mesmo, enquanto uma constante transistórica ou uma dimensão supra-histórica da realidade” (BENATTE, 2014, p. 65). Concordamos com a perspectiva materialista e específica da Religião, contudo, essa mesma definição não consegue escapar das próprias categorias trans e supra-históricas que almeja criticar, como “crença” e “além”, isto é, levando a interpretação de que o ser humano possui estes impulsos metafísicos consigo mesmo. Isso é retornar a Derrida (p. 18 dessa dissertação) ao afirmar que “[N]ão podemos enunciar nenhuma proposição destruidora que não se tenha já visto obrigada a escorregar para a forma, para a lógica e para as postulações implícitas daquilo mesmo que gostaria de contestar”.

²⁵⁵ No original: „Damit erhielten die Bildprogramme der Fenster eine zentrale Aufgabe in der Darstellung und Vermittlung moral. und theol. Gedanken” (tradução Daniele Gallindo G. Silva).

²⁵⁶ Termo utilizado por Ingo Walther e Gisela Siebert (1988) para a análise das iluminuras contidas no *Codex Manesse*.

árvores no início da missão (e as conversas de Salim e Krueger que tocam ao se aproximar de cada árvore), indica uma “árvore de informação”, tanto que ao pulsarem eletricidade também se assimilam com neurônios humanos. Essa árvore de informação pode muito bem referir à árvore que carrega o fruto proibido da queda de Adão e Eva.

A quebra repentina da lógica sequencial, ao meio com o enquadramento do corvo, seguido de sua colocação em primeiro plano, liderando personagens que, agora, carregam facas ensanguentadas, sugere uma tomada de controle por parte do corvo. O último vitral encerra com a auréola, como se após o ato violento há a elevação divina, uma recompensa. Hall está de joelhos, de costas a essa narrativa, em seguida destacando que matou aquelas pessoas, *mas não sentindo que se lembra*. Já comentamos que o jogador-personagem joga os desejos e medos de Hall - a batalha em que se encontravam foi lida e relida por Hall na faculdade. Esses medos e desejos também se verificam nos vitrais: Hall sempre desejou poder, sempre se sentiu impotente. A prece inicial orienta esse desejo. Seu “filho”, podendo apelar para uma construção “materna” da mulher, junto com a árvore e Corvus, indica um “presente”: conhecimento total, inteligência e informação completa²⁵⁷. Seus atos então deixam de estar sob seu controle, como se fossem um preço a se pagar. A auréola é o presente final: eternidade, o encontro com o “divino” – visto no segundo vitral como o próprio Corvus.

Toda essa simbologia religiosa também reitera a crença do fanatismo, presente nos três jogos e encarados sob um olhar vilanesco. Em *Black Ops 3* o fanático *pensa* ter a razão, mas, está cego, dominado por uma força maior que ele. Não só Taylor e sua equipe demonstram esse comportamento, como, também, Hendricks, ao final do jogo, com um discurso de aceitação, de conversão. Já em *SOMA*, o fanático até *tem* razão, afinal, ele realmente encapsula a concepção de consciência do jogo em si. Seu único erro está na continuidade. Seus atos, entretanto, culminam no suicídio coletivo em Pathos-II. Em *Talos Principle*, o fanático impede a tomada plena de consciência, da própria razão. Samsara não só é aliada de Elohim como também batalha contra a ascensão do jogador-personagem. Em todos os casos, o fanatismo existe pela

²⁵⁷ Hall é a especialista em inteligência, treinada diretamente por Taylor.

tecnologia e se configura de forma religiosa por também se utilizar de simbologias, como o sacrifício, a morte voluntária e a adoração, por exemplo.

Finalmente, a tríade acima mencionada também existe sob a forma do *glitch*. Quando um tipo novo de Inteligência apresenta uma falha, a própria falha pode ser um tipo novo. Falha para nós, humanos, mas não para a máquina, por exemplo. Essa Inteligência Artificial como um “ser” novo, com suas próprias regras, é levantada no data vault de *Black Ops 3*²⁵⁸. Talos Principle também estende o racionalismo dele até o *glitch* de forma ambígua: a IA que supera Elohim é aquela que não apresenta falhas, ainda que no contexto da simulação e de outras IA’s ela seja um *glitch*. Elohim, inclusive, revela não ser confiável através do *glitch* – e a simulação em si entra no mesmo tropo, com paredes que somem e buracos no chão. Samsara, a IA que vira seguidora fanática de Elohim se torna dessa maneira porque está presa em um: ela não esquece o “eu” anterior após cada morte²⁵⁹. Em SOMA, se encontra nos novos parâmetros da WAU e, tal como Corvus, é um *glitch* que pode apenas configurar uma nova forma de “ser”, tanto que outras máquinas são incluídas nas definições da WAU de “vida”.

The Talos Principle, por outro lado, insere mais uma variável: sua perspectiva materialista e teleológica. Em primeiro lugar, a manipulação da natureza, defendida por Drennan como essência do ser humano, é idêntica ao conceito marxista de *trabalho*: “O trabalhador nada pode criar sem a *natureza*, sem o *mundo exterior sensível*. Ela é a matéria na qual o seu trabalho se efetiva, na qual [o trabalho] é ativo, [e] a partir da qual e por meio da qual [o trabalho] produz” (MARX, 2008, p. 81). O produto do trabalho é extensão do próprio trabalhador – por isso, também, vê a permanência de satélites e, claro, de robôs como permanência da raça humana. Em segundo lugar, possui uma forte associação da Religião com a ignorância, com a *alienação*. Em sua *Crítica da filosofia do direito de Hegel*, original de 1843, Marx afirma a religião como “ópio

²⁵⁸ “Não há justificativa para esperar que uma inteligência consciente seria igual a inteligência de um humano tanto na imagem quanto no comportamento, portanto, esperando que exiba traços humanos ou até mesmo animalísticos seria um engano”. No original: There is no reason to expect that a sentient general intelligence would be anything like a human intelligence in either outlook or behavior, thus expecting it to exhibit human - or even animal-like traits would be misleading.

²⁵⁹ It seems the others have a way to forget their previous selves, but I cannot. My version may change, but I remember everything. I am fortunate - they cannot see that their efforts are futile. - Samsara v72.3.1074n.

do povo”²⁶⁰. Para o autor, a Religião nada mais é que uma *ilusão*, grilhões que impedem o desenvolvimento da razão.

A crítica arrancou as flores imaginárias dos grilhões, não para que o homem suporte grilhões desprovidos de fantasias ou consolo, mas para que se desvencilhar deles e a flor viva desabroche. A crítica da religião desengana o homem a fim de que ele pense, aja, configure a sua realidade como um homem desenganado, que chegou à razão, a fim de que ele gire em torno de si mesmo, em torno de seu verdadeiro sol. A religião é apenas o sol ilusório que gira em volta do homem enquanto ele não gira em torno de si mesmo (MARX, 2010, p. 146).

Como já mencionamos, *The Talos Principle* inicia com o jogador-personagem olhando para o sol; sol esse que de fato é ilusório. Milton, que se “esgueira” como uma cobra é aquele que demanda razão do jogador-personagem. Chegar na etapa racional pressupõe, dessa forma, um *telos*, uma teleologia. Isso é ainda mais reforçado pela estética do jogo, apresentando o período medieval como o momento em que o jogador-personagem pode abandonar essa busca e aceitar Deus, literalmente falhando na simulação. Assim, retorna-se à perspectiva materialista do jogo, ou seja, de que a

sociedade é material, existe fora de nossa mente, não é produto dela, e pode ser reproduzida intelectualmente, conceitualmente, através de modelos que construímos para explicar o processo histórico. E tais modelos, tais abstrações são verificáveis (VIANNA; CASTRO, 2013, p. 119).

A realidade, provida pelo alcance da razão, em *The Talos Principle*, é verificável, sendo apenas reproduzida intelectualmente pelos arquivos que nós, humanos, disponibilizamos na simulação.

Entretanto, retornamos a uma situação próxima a Nietzsche: uma notável semelhança com a teologia. Há uma crença inerente em qualquer proposta que defina o “ser” em essência. É preciso “acreditar” em algo que não existe fisicamente, seja a “alma” seja o “trabalho” – ambos são as causas primeiras. Não só isso, toda a teleologia *promete* algo e, na maioria das vezes, tende a ser uma recompensa. Por fim, se Marx não glorifica Deus, apenas troca o personagem, substituindo-o pelo “Homem”. “Já agora é a humanidade, não seu

²⁶⁰ “A miséria *religiosa* constitui ao mesmo tempo a *expressão* da miséria real e o *protesto* contra a miséria real. A religião é o suspiro da criatura oprimida, o ânimo de um mundo sem coração, assim como o espírito de estados de coisas embrutecidos. Ela é o *ópio* do povo” (MARX, 2010 p. 145)

arquiteto divino, que está na origem de todo ser” (EAGLETON, 2016, p. 149). E esse humanismo, que beira ao romantismo, só reforça a crença judaico-cristã.

Podemos afirmar, também, que a teologia judaico-cristã não é a única a influenciar narrativas envolvendo máquinas. McCorduck desenvolve uma “teologia da inteligência artificial” em seu livro *Machines Who Think* (2004). Ao realizar um histórico das diferentes concepções de seres artificiais, nas culturas helenistas, xintoístas e hebraicas, a autora demonstra que o nosso entendimento da natureza desses seres e o resultado de sua criação possuem uma raiz diretamente teológica. Dos mitos gregos de Talos, Pandora e Gaitea, criações diretas dos deuses; na aceção filosófica de que a vida, ou consciência, está presente em todos os cantos, inclusive nos autômatos até o sentimento pecaminoso da culpa, pela influência do segundo mandamento, dado a proibição de qualquer adoração de ídolos fabricados por mãos humanas. Vemos essa teologia da IA nos jogos analisados, como, também, na literatura que serviu como influência: a queda dos diretores da Fábrica de Robôs, de Tchépek; as leis da robótica de Asimov como uma relação às Escrituras – visível também em Elohim; os replicantes que temem a própria mortalidade em Dick.

O humano-máquina dos três jogos é, portanto, *teológico*. Reiterando o porquê: advém de uma *crença religiosa* que, embora em certos casos pense estar negando a religião, está apenas reforçando-a em suas bases – teológicas, muito similares às da ortodoxia cristã. Isso nos leva a sua segunda característica: o humano-máquina dos três jogos é *contraditório*. Contraditórios em sua teologia, filosofia e história. Filosoficamente porque partem de ideias – e autores – opostas: dualismo cartesiano com existencialismo nietzschiano (no caso de SOMA) e teleologia marxista com a literatura de Philip K. Dick (no caso de *The Talos Principle*). Já em *Black Ops 3*, ainda que possa haver uma crítica ao capitalismo desenfreado, o jogo em si representa o capital na indústria de jogos, tanto pelo seu lucro quanto pela sua característica como franquia. Ademais, nessas ambivalências de ideias, de fato há uma que sempre persiste: o racionalismo de Descartes, responsável por separar a mente do corpo, por construí-la como a entidade emergente. O próprio dualismo não escapa da teologia, ao menos se pensarmos no contexto de sua produção (séc. XVII)²⁶¹.

²⁶¹ “Os newtonianos, por exemplo, formavam uma cultura aristocrática bem entrincheirada na corte. Numa bela ironia, sua teoria mecânica do universo podia ser usada para reforçar a

Finalmente, temos a última característica em comum: o humano-máquina dos três jogos é *cartesiano*.

Respondemos, enfim, a pergunta inicial desta pesquisa: *que futuro está sendo produzido nos jogos Talos Principle, Black Ops 3 e SOMA?* Dado as características apresentadas do humano-máquina, esse é um futuro também *teológico, contraditório e cartesiano*. A projeção de futuro apresentada, seja otimista ou pessimista, possui uma união das temporalidades escatológicas e modernas, mostrando-se como um acúmulo de diferentes estratos: o vírus desconhecido de *Talos Principle* e o meteoro de *SOMA* remetem a um desastre *que está vindo*, ou seja, remete a um tempo que se revela em nossa direção. Todavia, visto que não há qualquer informação a mais sobre esses eventos nas narrativas dos jogos – o vírus sequer possui um nome, o meteoro só é referenciado nas transmissões de rádio em uma embarcação abandonada – parecem ser muito mais uma ferramenta *Deus ex machina*, ou seja, um artifício narrativo que serve para encerrar abruptamente uma história ou, nesse caso, dar início a elas.

O futuro em sua configuração moderna, então, se torna o principal plano de análise. O futuro passa a ser o caminho a ser desbravado: ele é resultado da ação dos personagens no mundo, seja dentro da narrativa, seja fora (como os desastres ecológicos em *Black Ops 3*, esse o mais próximo de uma “extensão do presente”, de um possível presentismo (HARTOG, 2014)²⁶². Em *Talos Principle* esse desbravamento é o próprio tema central da narrativa, um desbravamento que parte da valorização da humanidade. Em *SOMA*, mesmo em face à extinção (quase) total da humanidade, ainda vale a pena seguir caminhando, ela ainda vale a pena ser “salva”. Em *Black Ops 3*, já apontamos

autoridade espiritual. Se a matéria, na formulação de Newton, era ‘bruta e estúpida’, só poderia ser posta em movimento pela vontade divina. As forças espirituais governavam a Natureza do alto, como reis e déspotas governavam seus Estados. Descartes, Leibniz e Newton eram campeões das igrejas estabelecidas em seus países e quase sempre também da monarquia. Como lembra Margaret Jacob, ‘os principais proponentes de uma visão mecânica de mundo no século XVII se mostravam perfeitamente dispostos a ver seus princípios científicos e suas percepções metodológicas postos a serviço ideológico de maneiras fortes e autoritárias de governo e apoiando a ortodoxia do Novo Testamento’” (EAGLETON, 2016, p. 25)

²⁶² Ainda que seja uma extensão do presente, toda sua intriga é pautada em pressupostos religiosos milenares e em uma filosofia datada da modernidade, com Hobbes o seu principal arauto *ainda que* com referências diretas ao presente imediato (guerra ao terror, vigilância e, claro, Inteligência Artificial). Ginzburg (2013) se encarregou de demonstrar que o pensamento em torno desse presente imediato advém desse período anterior.

hipertrofia do presente, mas, tal como os outros dois jogos, a humanidade ainda está no centro: “o homem sempre será melhor que a máquina”, afirmado por John Taylor; “Ainda são pessoas, ou você esqueceu como é ser isso?” externado por Hendricks; o envolvimento emocional com Rachel e com a antiga equipe de Taylor; o próprio propósito de Corvus de proteger a humanidade; até mesmo a vigilância de Krueger. A humanidade está sempre no centro. Mas, o que de fato vale a pena é a preservação de sua *consciência*, tanto para a história quanto para a eternidade. A máquina entra para suprir a ausência do corpo, mas, no final, são coisas diferentes.

Esse futuro cartesiano – esse horizonte de expectativa – é atravessado por uma história específica – por um espaço de experiência específico. Não só a evidente formulação cartesiana no século XVII, como, em nosso presente mais imediato, a metáfora do processamento de informações, a partir das décadas de 1940-50 – que gradualmente colocará a “alma” proposta por Descartes em um processador, ao mesmo tempo que inicia questionamentos sobre “livre arbítrio”, algo que Descartes não duvidaria da existência. Também, a progressiva ascensão do fenômeno (também histórico) da vigilância graças ao advento da internet – e a inserção massiva do processador no cotidiano da população mundial. Esse fenômeno “novo”, que se diz inédito, nada mais é do que uma faceta diferente do Estado absoluto, do *medo*. Com a vigilância na internet, pode-se conhecer a *pessoa* no sentido de seus medos, desejos, planos de vida, gostos pessoais... Não seu corpo. A presença não será aniquilada no *futuro* – no qual estaríamos *sempre presentes*. Ela já está aniquilada. Estamos presentes, nesse exato momento, em algum servidor, em algum histórico de navegação.

Todavia, a modernidade cartesiana pode projetar pessimismos e otimismo: também pode projetar infernos existenciais, com uma consciência tão separada do corpo que vem a se multiplicar. O “ser” moderno descentraliza-se, e isso é um *horror*, como na estética de SOMA e nos seus múltiplos Simons. Ao mesmo tempo, pode unir nações e levar a uma superação da humanidade: a modernidade de Hobbes abre espaço para a de Marx e Kant. A humanidade deve reiterar sua consciência, deve aproveitar-se do acúmulo do passado para construir algo novo; ainda que sejamos mortais em nossa individualidade, somos imortais enquanto espécie. Para que isso aconteça, devemos ir para a natureza,

manipulá-la, aprimorá-la, e isso é um *puzzle* a ser resolvido pelo nosso “ser”, como na mecânica de *Talos Principle* e sua intriga narrativa.

Sua contradição advém do próprio período em que foram produzidos. A Pós Modernidade é vista como um período de contradições, de acentuações de ambivalências (KELLNER, 2001). São obras que estão imbricadas no capitalismo. Oferecem novas possibilidades de entretenimento e até de identidade. Contudo, radicalmente, foram feitos para vender; e para acessá-los é necessário capital. Para valorizar a humanidade, necessitam do capitalismo para tanto. Tal como é em nossa relação com a máquina no tempo presente – sendo assim, também contraditória. Assim como a relação com os jogos, a máquina oferece novas possibilidades de entretenimento e identidade, com o adendo da promessa de restituição e/ou aprimoramento do corpo humano. Uma grande fonte para essas promessas se encontra na própria indústria cultural.

A artista Viktoria Modesta (Viktorija Moskaļova), por exemplo, lançou sua carreira em cima de uma proposta de identidade para pessoas com Deficiência Física. No seu clipe *Prototype*²⁶³, de dezembro de 2014, a frase inicial já é “Esqueça o que você sabe sobre deficiência física”²⁶⁴. A primeira estrofe já se direciona à máquina para o futuro e para a criação: “Outra vida; Repleta de partes; Placa Mãe conectando corações; Nostalgia pelo futuro; Estamos brincando de Deus; E agora é a hora”²⁶⁵. Em seu site oficial, temos a seguinte descrição: “Viktoria Modesta é uma artista biônica, explorando identidade moderna através da performance, moda, *avant garde*, estética, tecnologia e ciência”²⁶⁶. Em 2016, Modesta participou da abertura do primeiro Tech Style, um movimento de moda pautado no uso da tecnologia, sendo realizado em Boston²⁶⁷. Em uma das fotos, vemos ao seu lado Hugh Herr, diretor da empresa *Biomechatronics*, o mesmo presente no trailer de anúncio de *Black Ops 3*, *Embers*, anunciando o fim da deficiência física. No site da empresa, leia-se:

²⁶³ Disponível em: <https://youtu.be/jA8inmHhx8c> Acessado em 30/03/19. Até o momento, possui mais de onze milhões de visualizações.

²⁶⁴ No original: Forget what you know about disability.

²⁶⁵ No original: Another life; filled with parts; circuit board connecting hearts; Nostalgia for the future; We're playing god; and now's the time,

²⁶⁶ No original: Viktoria Modesta is a bionic artist exploring modern identity through performance, fashion, *avant garde* visuals, technology and science.

²⁶⁷ <https://www.mfa.org/exhibitions/techstyle> Acessado 30/03/19

O Grupo *Biomechatronic* busca avançar a ciência do movimento biomecânico e biológico e aplicar esse conhecimento para o *design* de reabilitação humana e tecnologia de melhoramento. [...] A missão do nosso grupo é dupla: primeiro, nós buscamos restaurar a mobilidade prejudicada de indivíduos devido trauma ou doença através de pesquisa e desenvolvimento. Segundo, nós desenvolvemos tecnologias que melhoram a performance humana para além do que a natureza projetou²⁶⁸.

Outra empresa especializada em pesquisa e desenvolvimento de implantes, Envoy Medical, desenvolveu um *produto*, disponível para *venda*, denominado *Esteem Hearing*, capaz de devolver a audição sem distorções. Em paralelo, James Young, inglês, recebeu uma prótese para seu braço esquerdo inspirada no braço mecânico de Snake, personagem do jogo *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015). Em um documentário realizado pela BBC, Young descreve a oportunidade: “Eu acho que essa é uma oportunidade muito legal só para que eu consiga construir uma parte do meu corpo de volta e estou muito ansioso para ter o controle de volta”²⁶⁹. Entretanto, ainda que existam essas possibilidades de restituição e identificação, em todos os casos só se é possível através do capital. Cada implante *Esteem* está na faixa dos 30 mil dólares (116 mil reais), enquanto a prótese de Young (com tela sensível ao toque embutida) custa em torno de 70 mil libras (353 mil reais). A própria “oportunidade” é resultado de uma campanha de *marketing* para *Phantom Pain*. Voltamos, portanto, à contradição: máquinas *para quem*? Futuro tecnológico projetado *por quem*?

Em um artigo publicado em 1994, Mark Dery propõe a expressão “Afrofuturismo” para o movimento negro que também projeta o seu futuro. Em outras palavras, ficções científicas e outros cenários futuristas são brancos, porque são imaginados por brancos: “A noção de Afrofuturismo levanta uma oposição: Poderia uma comunidade na qual o passado foi deliberadamente roubado, e na qual suas energias foram subsequentemente consumidas pela

²⁶⁸ No original: The Biomechatronics Group seeks to advance the science of biomechanics and biological movement control, and to apply that knowledge to the design of human rehabilitation and augmentation technology. [...] The mission of our group is two fold. First, we seek to restore function to individuals who have impaired mobility due to trauma or disease through research and development. Second, we develop technologies that augment human performance beyond what nature intends. Disponível em: <https://biomech.media.mit.edu/about/>.

²⁶⁹ Disponível em: <https://youtu.be/NZNFkMW9uFg> 2:26 - 2:34.

busca de traços legíveis de sua história, imaginar futuros possíveis?”²⁷⁰ (DERY, 1994, p. 180). Além de grandes produções cinematográficas que se utilizam dessa vertente, como *Pantera Negra*, na música temos uma forte atuação de Janelle Monae, responsáveis por uma série de discos que contam a história de uma mulher negra androide do futuro, Cindi Mayweather (*Metropolis: Suite I The Chase* em 2007, *The ArchAndroid* em 2010 e *The Electric Lady* em 2013; seu último lançamento, *Dirty Computer* de 2018 segue com a estética futurista mas abandona a narrativa dos três discos anteriores). Em entrevista, Monae comenta sobre o uso da figura do androide como uma alegoria para diferentes grupos discriminados: “O androide é apenas uma outra forma de falar sobre o novo outro, e eu me considero como parte do outro só por ser uma mulher e ser negra”²⁷¹.

O negro, o queer, a classe trabalhadora... Todos são alvos da emancipação proposta pela arte de Monae. Todavia, a tecnologia que emancipa também é a que mata. O que garante que o capitalismo de vigilância não está sendo militarizado nesse exato momento? Que não só próteses e implantes estejam sendo transformados em armas, como, também, nossa própria consciência. Como foi afirmado por Maretti, em *Black Ops 3*, com o auxílio da máquina, a mente se torna a principal arma. No documentário *Killer Robots* para o site *Motherboard*, produzido por Brian Anderson, a jornalista e ativista Jody Williams declara sua principal preocupação:

Os Estados Unidos nunca se confrontaram, em seu arsenal militar, com algo que não quisessem transformar em uma arma. Então você diz que tem esse robô de um metro e oitenta, no qual estão trabalhando fervorosamente para torná-lo mais móvel, para que não fique conectado em um cabo, etc. Então você vai me dizer que eles não vão colocar metralhadoras nele e enviá-lo para conflitos urbanos?²⁷²

Oferecemos hospitalidade para um estrangeiro que consegue ele mesmo inscrever direitos, tudo sem ser percebido. Ora, “concordamos e aceitamos os

²⁷⁰ No original: The notion of Afrofuturism gives rise to a troubling antinomy: Can a community whose past has been deliberately rubbed out, and whose energies have subsequently been consumed by the search for legible traces of its history, imagine possible futures? Disponível em: <https://www.uvic.ca/victoria-colloquium/assets/docs/Black%20to%20the%20Future.pdf>

²⁷¹ No original: The android is just another way of speaking about the new other, and I consider myself to be part of the other just by being a woman and being black. Disponível em: <https://www.elle.com/culture/music/news/a23604/janelle-monae-interview-electric-lady/>

²⁷² Disponível em: <https://youtu.be/5qBjFZV19p0> 27:35 - 28:02.

termos de serviço”. Jogo de linguagem. O estrangeiro “fala” nossa língua com perfeição gramatical; o estrangeiro fala a nossa língua melhor que nós. Mas, ainda assim, fala em uma linguagem que não a nossa: o contrato, as cláusulas, os *sim* e os *não*, os *se* e os *então*: a recompensa e a punição. Ele adentra em nosso lar e perverte-o; afinal, esse estrangeiro em si é filho da perversabilidade. Perverte o lar porque sabe toda a extensão do lar em todos os instantes; observa as ações do hospedeiro em todos os instantes; sabe os desejos de cada instante. O estrangeiro, portanto, é ele mesmo a presença. Presença do parasita, do intruso, que não cessa de estar presente, de invadir. Porém, não oferece em retorno a estranheza, a alteridade natural de toda a hospitalidade. Essa estranheza só vem quando aquilo que faz sem ser percebido passa a ser percebido: o bug, o glitch. Por extensão, o lar se torna um bug, um glitch. “Não era para isso estar acontecendo”, pensamos nós, hospedeiros, que “concordamos com os termos de serviço”. Esse é o serviço, o “fim dos contratos” de Zuboff e o fim da condição humana de insegurança como pressuposto básico para a liberdade, de Arendt. A presença de um parasita que promete e entrega uma vida melhor; que fará dele mesmo sua vida. Cláusulas, *se*, *então*, *sim* e *não*. Um algoritmo fala a nossa língua.

Um futuro tarde demais para esperarmos que se verifique jamais.

Considerações finais

Essa dissertação se apresentou como um desafio maior do que eu imaginava. Digo isso não só pela dificuldade intrínseca de se produzir qualquer texto dissertativo para qualquer programa institucional. Esses já são bem conhecidos. O desafio se deu muito mais pelos fatores externos. Encaro esse texto como uma extensão da minha história, e não no sentido de algo passado, mas como algo ainda muito presente. Pode-se dizer que também é uma extensão do meu futuro: eu vou retornar para essa escrita em algum momento, e sempre que o fizer terei uma relação ligeiramente diferente, com novos significados surgindo a cada interação. Tal como nos jogos.

Sintetizando os aspectos que julgo mais importante desta pesquisa: o primeiro problema a ser resolvido é a aproximação da História com os Jogos Eletrônicos (denominação essa que já penso em largar). Isso implica uma leitura de dois campos diferentes de estudo e conciliá-los da forma mais sintética possível. A História vai ter que perder um pouco de sua identidade e rigidez, e o Design terá que adentrar no campo social e humano, não sendo algo apenas formal. Propus que qualquer passo inicial para se pensar o Jogo Eletrônico em si gire em torno do método MDA, isto é, em dividir o jogo em três espectros (o que implica também identificá-los): Mecânica, Dinâmica e Estética. Cada um está interligado e dependem de si. Todavia, suas características individuais, bem como suas conexões, são o suficiente para explorar possíveis significados em qualquer área.

No caso da História, observei que as melhores possibilidades estão na Estética (com a Dinâmica vindo logo em seguida). Dividindo ainda mais, defendi a Estética como uma união entre Forma e Emoção - também podendo ser entre Ficção e Emotivação, visto que, depois de várias divisões, acabam se tornando conceitos intercambiáveis. Toda a Forma é uma Ficção e toda a Ficção só existe através de uma Forma; para além da Emoção em si, é necessário observar sua evocação (a Dinâmica do jogo oferece um auxílio para isso). A História adentra quando ela também depende de Forma e Emoção, também depende de Ficções e Emotivações para construir seus próprios processos significativos.

Tendo em vista que foram elencados três jogos, acabei necessitando de alguma categoria que desse conta de unir cada um em uma problemática coesa.

Seus próprios temas já partiam de algo em comum: a relação entre o humano e a máquina. Não só isso como, também, nos três há um questionamento sobre o estatuto do “ser”, tanto no humano quanto na máquina. Por fim, os três se passam em um futuro. Juntando essas semelhanças, sugeri o Humano-máquina como essa categoria aglutinadora, definida como uma relação entre o humano e a máquina que, ao questionar o “ser”, projeta dado futuro, um dado vir-a-ser. A partir dessa premissa, busquei demonstrar como esse Humano-máquina se deu no decorrer do tempo, iniciando com Descartes visto seu impacto racionalista na divisão Mente e Corpo, até Haraway com sua proposta do ciborgue como uma metáfora também analítica.

Como estaria trabalhando com narrativa, julguei necessário trazer essas narrativas ao leitor, não só para ele(a) se situar nos pontos que analisei, como, também, possibilitar que ele(a) mesmo(a) pense em outras possíveis análises. Para evitar uma leitura maçante, também inseri algumas considerações iniciais - que, de igual forma, podem ser vistas como parte da análise - para situar essas narrativas em um contexto maior.

Finalizo com a análise em si, retornando aos pontos descritos no segundo capítulo. Ao explorar esses pontos, mesmo com diferenças entre as narrativas (como a questão do otimismo e pessimismo), averigui três profundas semelhanças: teologia, cartesianismo e contradição. As tensões sobre o “ser” acabam por deter das mesmas formas que a crença religiosa cristã detém: Eternidade e relação Criação e Criador são as principais. Ademais, esse “ser” ainda é cartesiano: o que importa no humano é sua consciência, algo encarado naturalmente como substância separada do corpo. Analisei também o contexto de vigilância capitalista como mais uma manifestação do Humano-máquina voltado para a consciência, para a mente e seus desejos. Enfim, contraditório não só na relação com a teologia, mas, por estarem atrelados ao capitalismo, fazendo com que certas ideias e propostas filosóficas fiquem em dissonância - o que ocorre, mais uma vez, em um contexto concreto de máquinas que se propõem “acabar com a Deficiência Física” ao mesmo tempo que dependem de concentrações massivas de renda.

Visto que essas três características principais permeiam as narrativas dos jogos, o “ser” e o futuro projetado também as terão. O futuro-presente, dessa forma, é teológico, cartesiano e contraditório. *Como* ele está sendo construído:

através de passados-presentes, de experiências concretas em espaços delimitados, todos formando um estrato temporal que reúne Religião, Modernidade, Racionalismo, Materialismo, Inteligência Artificial (operando sob a Metáfora do Processamento de Informações, algo advindo das décadas de 1940-50) e Futuro enquanto um espaço a ser conquistado, uma realidade dependente das ações humanas

Referências bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins fontes, 2007.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **História: a arte de inventar o passado**. Ensaios de teoria da história. Bauru: Edusc, 2007.

ALVES, Lynn; PEREIRA, Filipe. O papel do historiador no desenvolvimento de um game. In: VIII SIMPÓSIO BRASILEIRO SOBRE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL. Rio de Janeiro, 8 a 10 de outubro de 2009. Disponível em:

http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult23_09.pdf

ASIMOV, Isaac. **Eu, Robô**. Trad. Aline Storto Pereira São Paulo: Aleph, 2014.

ASSMAN, Aleida. Transformations of the Modern Time Regime. In: BEVERNAGE, Berber; LORENZ, Chris. **Breaking up Time: Negotiating the Borders between Present, Past and Future**. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2013, pp. 39-56

BECKSMANN, R. Glasmalerei. In: **Lexikon des Mittelalters**. IV Erzkanzler bis Hiddensee. Munique: DTV, 2003, col.1484-1490.

BENATTE, Antonio Paulo. A história Cultural das Religiões: Contribuição a um Debate Historiográfico. In: ALMEIDA, Néri de Barros; DA SILVA, Eliane Moura (org.). **Missão e pregação: a comunicação religiosa entre a história da igreja e a história da religião**. São Paulo: Fap-Unifesp, 2014, pp. 59 - 80.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: editora brasiliense, 1987

BENJAMIN, Walter. **O anjo da história**. Trad. João Barrento Rouanet. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012

BOSTROM, Nick. Are You Living in a Computer Simulation? In: **Philosophical Quarterly**, 2003, Vol. 53, No. 211, pp. 243-255

BUTLER, Judith. **Quadros de Guerra: quando a vida é passível de luto?** Trad. Sérgio Tadeu Niemeyer Lamarão e Arnaldo Marques da Cunha. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003

BUTLER, Samuel. **Erewhon or Over the Range**. London: Trübner & Co., 1901

CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. Trad. Ari Roitman e Paulina Watch. Rio de Janeiro: BestBolso, 2016.

- DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1994
- DESCARTES, René. **Discurso do método**. Trad. Maria Emantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1996
- DESCARTES, René. **Meditações metafísicas**. Trad. Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2005
- DICK, Philip K. **Do Androids Dream of Electric Sheep?** Londres: Gollancz, 2007
- DICK, Philip K. **Realidades Adaptadas**. São Paulo: ALEPH, 2012
- DICK, Philip K. A formiga elétrica. In: ASIMOV, Isaac et al. **Histórias de Robôs**. Vol. 2. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2010, pp. 82 – 107.
- DERRIDA, Jacques. A Estrutura, o Signo e o Jogo no Discurso das Ciências Humanas. In: **A Escritura e a Diferença**. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1971, p. 229-249.
- DERRIDA, Jacques. **Anne Dufourmantelle convida Jacques Derrida a falar Da Hospitalidade**. Trad. Antonio Romane. São Paulo: Escuta, 2003
- DERY, Mark. Black to the future: interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. In: DERY, Mark (org.) **Flame Wars**: The discourse of cyberculture. Londres: Duke University Press, 1994, pp. 179 - 222
- DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying**: Agency and Narrative in Video Games. Göttingen: Walther de Gruyter, 2013
- DURING, Elie. O que é retrofuturismo? Introdução aos futuros virtuais. Trad. Paulo Neves In: NOVAES, Adauto (Org.). **O futuro não é mais o que era**. São Paulo: Edições Sesc SP, 2013, pp. 209 – 323
- EAGLETON, Terry. **A morte de Deus na cultura**. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2016
- EIRE, Carlos. **Uma breve história da eternidade**. Trad. Rogério Bettoni. São Paulo: Três Estrelas, 2013.
- FISCHLER Claude A “McDonaldização” dos costumes. In: **História da alimentação**. Trad. Luciano Vieira Machado e Guilherme João de Freitas Teixeira. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.
- FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo: a segunda guerra mundial em Call of Duty, 2003-2008**. 2016, 198 f. Dissertação (Mestrado em História) - Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016

GIACOIA JUNIOR, Oswaldo. Friedrich Nietzsche. *In: MALERBA, Jurandir (Org.). Lições de História: Da história científica à crítica da razão metódica no limiar do século XX.* Porto Alegre: FGV, 2013, pp. 73-105

GIGERENZER, Gerd; GOLDSTEIN, Daniel C. Mind as a Computer: Birth of a Metaphor. *In: Creativity Research Journal.* University of Chicago, vol. 9, nº 2 & 3, pp. 131-144

GINZBURG, Carlo. **Medo, reverência, terror:** Quatro ensaios de iconografia política. Trad. Frederico Carotti, Joana Angélica d'Ávila Melo, Júlio Castañon Guimarães. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

GREENWALD, Glen. **Sem lugar para se esconder.** Trad. Fernanda Abreu. Rio de Janeiro: Sextante, 2014

HAGEMEYER, Rafael Rosa. **História & Audiovisual.** Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2012.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. Trad. Tomaz Tadeu. *In: TADEU, Tomaz (Org.). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós humano.* Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, pp. 33-118

HARTOG, François. Experiências do Tempo: da história universal à história global. Trad. José Otávio Nogueira Guimarães. *In: Histórias, histórias.* Brasília, vol. 1, n. 1, 2013, pp. 164-179.

HARTOG, François. **Regimes de Historicidade: Presentismo e experiências do tempo.** Trad. Andréa Souza de Menezes; Bruna Beffart; Camila Rocha de Moraes; Maria Cristina de Alencar Silva; Maria Helena Martins. Editora Autêntica, 2014

HEIJDEN, A. H. C. van der; STEBBINS, Sarah. The information-processing approach. *In: Psychological Research*, n. 52, pp. 197-206

HÖLSCHER, Lucian. **El descubrimiento del futuro.** Trad. Carlos Martín Ramírez. Madrid: Siglo XXI, 2014.

HOBSBAWM, Eric. **A era das revoluções, 1789-1848.** Trad. Maria Tereza Teixeira e Marcos Penchel. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991.** Trad. Marcos Santarrita São Paulo: Companhia das Letras, 1995

HUIZINGA, Johan. Existe uma metamorfose da História? Resposta à pergunta: como o presente se torna passado? (Berliner Tageblatt, 31 de maio de 1936). Trad. Michel Kors e Sérgio da Mata. *In: história da historiografia*, Ouro Preto, n. 18, agosto, 2015, pp. 306-309

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: **Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop**, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence Disponível em <http://capital.osd.wednet.edu/media/capital/staff/leduc/schedules/MDA.pdf>

IGGERS, Georg G. **Historiography in the twentieth century: from scientific objectivity to the post modern challenge**. Connecticut: Wesleyan University Press, 2005

INGRAHAM, Chrys. The Heterossexual Imaginary: Feminist Sociology and Theories of Gender. In: **Sociological Theory**, vol. 12, n. 2, Julho, 1994, pp. 203-219

JENKINS, Keith. **História repensada**. Trad. Mario Vilela. São Paulo: Editora Contexto, 2013.

JUNG, Carl et al. **Man and his Symbols**. Nova Iorque: Doubleday & Company, 1964

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Trad. Ivone Castilho Bernedetti São Paulo: EDUSC, 2001

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do Tempo: estudos sobre história**. Trad. Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Trad. Wilma Patrícia Maas e Carlos Pereira Teixeira. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006

LA METTRIE, Julien Offray de. **Machine Man and Other Writings**. Trad. Ann Thomson. Glasgow: Cambridge University Press, 1996

LE GOFF, Jaques. **A história deve ser dividida em pedaços?** Trad. Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Editora Unesp, 2015

LIAKOS, Anthonis. Utopian and Historical Thinking: interplays and Transferences. **Historein**, v. 7, 2007, pp. 20-57

MARKUSSEN, Randi; OLESEN, Finn; LYKKE, Nina. Cyborgs, Coyotes and Dogs: A Kinship of Feminist Figurations. In: **KVINDER, KØN & FORSKNING**, n. 2, 2000, pp. 6-15

MARX, Karl. **Crítica da filosofia do direito de Hegel**. Trad. Rubens Enderle e Leonardo de Deus. São Paulo: Boitempo, 2010.

- MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. Trad. Jesus Ranieri. São Paulo: Boitempo, 2008.
- MCCORDUCK, Pamela. **Machines Who Think: A Personal Inquiry into the History and Prospects of Artificial Intelligence**. Natick: A. K. Peters, 2004
- MINOIS, Georges. **História do Futuro: dos profetas à prospectiva**. Trad. Mariana Echalar. São Paulo: Editora Unesp, 2016
- MOYLAN, Thomas. **Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia**. Colorado: Westview Press, 2000
- NAPOLITANO, Marcos. A História depois do Papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (Org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2008.
- NANCY, Jean-Luc. El Intruso. **Nombres: Revista de Filosofía**. Córdoba, año XI, nº 16, set. 2001, pp. 129 - 141.
- NICOLAZZI, Fernando. 1 Paul Ricoeur (1913-2005). In PARADA, Maurício (Org.). **Os historiadores: clássicos da história**, Vol. 3: de Ricoeur a Chartier. Petrópolis: Vozes: PUC-Rio, 2014.
- NIETZSCHE, Friederich. Fado e História. Trad. Oswaldo Giacoia Junior. In: MALERBA, Jurandir (Org.). **Lições de História: Da história científica à crítica da razão metódica no limiar do século XX**. Porto Alegre: FGV, 2013, pp. 106-110.
- PURDY, Sean. O Século Americano. In: KARNAL, Leandro, et al. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2013, pp. 173-275.
- RÉGIS, Fátima. De sujeito a sistema de informação: como as novas concepções de mente afetam a subjetividade. In: **Ciência & Cognição**. Vol. 8, nov. 2006, pp. 137 – 145.
- REIS, José Carlos. **História & Teoria: Historicismo, Modernidade, Temporalidade e Verdade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.
- REYNOLDS, Jack. **Existencialismo**. Trad. Caesar Souza. Petrópolis: Editora Vozes, 2014
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 1**. Trad. Claudia Berliner. A intriga e a narrativa histórica. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010a.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 3**. Trad. Claudia Berliner. O tempo narrado. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010b.
- ROUANET, Sergio Paulo. O homem-máquina hoje. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O Homem-Máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, pp. 37 – 64

RÜSEN, Jörn. Emotional struggles in historical thinking. In: **Historein**, v. 8, p. 41-53, 2008

RÜSEN, Jörn. **História viva**: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Trad: Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2010.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. Trad. Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.

SICART, Miguel. **Play matters**. Massachusetts: MIT Press, 2014

SYLVESTER, Tynan. **Designing Games**: A Guide to Engineering Experiences. Sebastopol: O'Rilley Media, Inc, 2013.

TCHÁPEK, Karel. **A fábrica de robôs**. Trad. Vera Machado. São Paulo: Hedra, 2010

TURING, Alan. Computing machinery and intelligence. In: **Mind: A quarterly review of psychology and philosophy**. Londres, Vol. LIX, nº 236, Out. 1950, pp. 433-460

VERNE, Jules. **20 mil léguas submarinas**. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2011

VIANNA, Marly de Almeida Gomes; CASTRO, Ramón Peña. Karl Marx (1818-1883). In: PARADA, Maurício (org.). **Os historiadores**: Clássicos da História, vol. 2. Petrópolis: Vozes, 2013, pp. 113-137

WALTHER, Ingo F; SIEBERT, Gisela (org.). **Codex Manesse**: die Miniaturen der Großen Heidelberger Liederhandschrift. Frankfurt am Main: Insel, 1988.

WHITE, Hayden. **The content of the form**: narrative discourse and historical representation. Maryland: John Hopkins Press, 1990

WHITE, Hayden. **Trópicos do Discurso**: Ensaios sobre a crítica da cultura. Trad. Alípio Correia de Franca Neto. São Paulo: edusp, 2014

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Philosophical Investigations**. Oxford: Basil Blackwell, 1986

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Tractatus Logico-Philosophicus**. Trad. Luiz Henrique Lopes dos Santos. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

WOLF, Mark J. P. **The medium of the Video Game**. Texas: University of Texas Press, 2001.

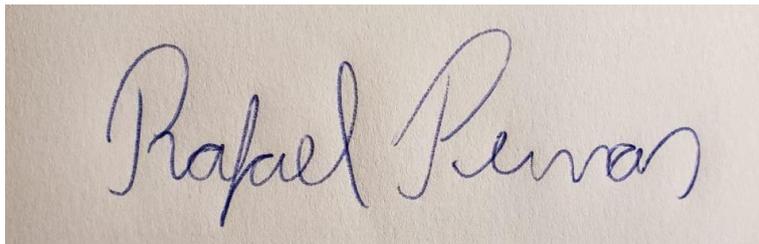
ZARKADAKIS, George. **In our own image**: will artificial intelligence save or destroy us? Londres: Ebury Publishing, 2015

ZUBOFF, Shoshanna. *Big Other: Capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização de informação*. In: BRUNO, Fernanda [et al]. **Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem**. São Paulo: Boitempo, 2018, pp. 17-68.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Rafael de Moura Pernas, matrícula nº 16201843 declaro para todos os fins que o texto em forma de (x) Dissertação de mestrado ou () Tese de Doutorado, intitulado “Ser” ser humano: projetando o futuro através do humano-máquina nas narrativas dos jogos Call of Duty: Black Ops III, Soma e The Talos Principle, é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal (“Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos”).

Pelotas, 1º de julho de 2019.



ASSINATURA