

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIENCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA LINGUAGEM**

HENRIQUE BARBOSA BORGATO

**HOMO MACHINA: A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL HUMANA
EM *DETROIT: BECOME HUMAN***

**PONTA GROSSA
2021**

HENRIQUE BARBOSA BORGATO

**HOMO MACHINA: A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL HUMANA
EM *DETROIT: BECOME HUMAN***

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG).

Orientador: Prof. Dr. Evanir Pavloski.

**PONTA GROSSA
2021**

Borgato, Henrique Barbosa

B732 Homo Machina: a inteligência artificial humana em Detroit: Become Human /
Henrique Barbosa Borgato. Ponta Grossa, 2021.
155 f.

Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem - Área de Concentração:
Linguagem, Identidade e Subjetividade), Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Dr. Evanir Pavloski.

1. Detroit: become human. 2. Humanidade. 3. Androide. 4. Inteligência
Artificial. I. Pavloski, Evanir. II. Universidade Estadual de Ponta Grossa.
Linguagem, Identidade e Subjetividade. III.T.

CDD: 808.3



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA

Av. General Carlos Cavalcanti, 4748 - Bairro Uvaranas - CEP 84030-900 - Ponta Grossa - PR - <https://uepg.br>

TERMO

HENRIQUE BARBOSA BORGATO

“HOMO MACHINA: A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL HUMANA EM DETROIT: BECOME HUMAN”

Dissertação apresentada para obtenção do título grau de
Mestre em Estudos da Linguagem na Universidade Estadual de Ponta Grossa, Área de concentração em
Linguagem, Identidade e Subjetividade.

Ponta Grossa, 24 de março de 2021.

Evanir Pavloski - Universidade Estadual de Ponta Grossa

Dílson César Devides - Universidade Federal do Maranhão

Fábio Augusto Steyer - Universidade Estadual de Ponta Grossa



Documento assinado eletronicamente por Evanir Pavloski, Professor(a), em 24/03/2021, às 12:20, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por Fabio Augusto Steyer, Professor(a), em 24/03/2021, às 14:53, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por Dílson César Devides, Usuário Externo, em 25/03/2021, às 13:59, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.uepg.br/autenticidade> informando o código verificador 0432150 e o código CRC 38D75EB4.

Dedico este estudo bem como a titulação de Mestre em Estudos da Linguagem aos meus pais, Natal Borgato e Maria Cleonice Barbosa Munhoz, por terem me apoiado a todo momento e em todos os sentidos possíveis, mas, principalmente, por terem acreditado e confiado no meu potencial quando eu mesmo não acreditava e nem confiava. Também dedico este estudo e titulação a mim mesmo, o autor, pois humildemente reconheço que após muitas batalhas –sobretudo contra a ansiedade e depressão – tive a força e a perseverança necessárias para finalizar este texto que, pode não parecer, mas no fim das contas requisitou de mim um preparo e um aprendizado sacrificial.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais pelo já mencionado apoio em todas as esferas possíveis de minha vida enquanto estive dedicado a este estudo. Agradeço à minha família– meus irmãos e irmã – por terem acreditado e confiado no meu potencial. Também demonstro uma gratidão imensa aos meus poucos, mas bons amigos – Marcos Eduardo Rodrigues Kronéis, Ellen Alves da Silva e Alvir Ramos Teixeira Filho – que além de terem me apoiado e torcido por mim e pelo resultado positivo, me aguentaram comentando sobre meu trabalho e as muitas camadas dele, fazendo com que essa tarefa árdua fosse muito mais agradável. Por fim, também gostaria de agradecer em especial ao meu orientador Prof. Dr. Evanir Pavloski, por ter apostado suas fichas em mim e na minha pesquisa que, digamos, ligeiramente foge às temáticas corriqueiramente trabalhadas no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade de Ponta Grossa.

Por muito tempo acreditou-se que o ser humano era chamado o *Homo sapiens*, isto é, o homem racional, e o *Homo faber*, o homem que fabrica ferramentas. Bem... De fato, somos *Homo faber*. Eu também sou através da caneta ou do computador. *Homo sapiens*, a racionalidade, é excelente. Só que é sabido que a racionalidade só abstrata deixa de ser racional. Você sabe que não há pensamento racional sem emoção. Até mesmo o matemático tem paixão pela Matemática. Ou seja, não podemos pensar... A razão fria, são unicamente os computadores. Eles é que têm a razão fria. Não têm sentimentos, nem vida. Se os deixássemos governar a Humanidade seria um perigo. Portanto, somos seres capazes de emoções e de loucuras também. E, no fundo, a dificuldade da vida é navegar, não é? Nunca perder a racionalidade, mas, também, nunca perder o sentimento, sobretudo o amor. Do mesmo modo, como você disse, somos homens de economia. É claro, temos interesses econômicos, mas somos *Homo ludens* também. Gostamos de jogo. Não só os jogos infantis. Os adultos adoram jogar. E não só jogar baralho, ou ir ver uma partida de futebol. O jogo faz parte da vida. Do mesmo modo, a prosa. De fato, ela faz parte da vida porque são as coisas obrigatórias e necessárias que fazemos, mas que não nos interessam. Mas o importante, eu disse há pouco: a prosa serve para sobreviver. Mas a poesia é viver, é o próprio desabrochar. É a comunicação, a comunhão. Se tivermos essa definição aberta do ser humano, levaremos em conta toda a dimensão humana. Mas se ela for fechada e econômica, a perderemos.

Edgar Morin em entrevista ao programa Roda Viva, 18/12/2000.

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo analisar a presença do conceito de humanidade latente nos androides do jogo *Detroit: Become Human* (2018). Inicialmente, a pesquisa levantou a história do videogame, apontando de onde ele veio e para onde ele possivelmente vai. Em seguida, considerou-se um cabedal teórico da área de *Game Studies* que discutisse principalmente noções de narrativa e gameplay, como por exemplo Ribeiro (2011) e Sodré (1988), e de *Literatura Ergódica*, como Aarseth (1997). A seguir, levantou-se diversas teorias sobre o que torna o ser humano no que ele de fato é, chegando à concepção de *humanidade*. A partir daí, foram definidas dez características advindas das capacidades cognitivas do cérebro humano necessárias para arquitetar a humanidade. Além disso, buscou-se definir e distinguir máquina e androide, a fim de chegar na definição de ciborgue de Tomaz Tadeu (2009). Após essa preleção conceitual, durante uma resenha do primeiro ao último capítulo do jogo, foram elencados aspectos que caracterizam a humanidade nos androides de Detroit, tornando possível suas evoluções para o estado de ciborgues (chamados de *divergentes* na diegese): uma nova criatura híbrida, resultado de um corpo sintético e uma mente genuinamente humana. Por fim, concluiu-se que dentro da diegese ramificada, dentre os vários possíveis caminhos, o escolhido pelo jogador foi o que mais permitiu este estudo a considerar os divergentes como uma nova forma de vida, cujo os direitos devem ser garantidos. Assim, este estudo manteve duas perspectivas de contribuição acadêmica em seu horizonte de discussão: a primeira seria mapear o conceito de humanidade, servindo como possível sugestão de como lidar com a inteligência artificial no futuro, e a segunda seria estimular o cultivo da humanidade do indivíduo.

Palavras-chave: *Detroit: Become Human*; Humanidade; Androide; Inteligência Artificial.

ABSTRACT

This work aimed to analyze the presence of the concept of latent humanity in the androids of the game *Detroit: Become Human* (2018). Initially, this dissertation discussed the history of the video game by pointing out where it came from and where it possibly goes. Then, it was considered a theoretical capital of the *Game Studies* that discussed mainly notions of narrative and gameplay, as for example Ribeiro (2011) and Sodr  (1988), and *Ergodic Literature*, as Aarseth (1997). Next, several theories were raised to think about what makes human beings what they really are, reaching the conception of *humanity*. From there, ten characteristics were defined, resulting from the cognitive capacities of the human brain necessary to architect humanity. In addition, we sought to define and distinguish machine and android in order to get at Tomaz Tadeu's definition of cyborg (2009). After this conceptual summary, during a review from the first to the last chapter of the game, aspects that build humanity in Detroit's androids were listed, making possible their evolution to the cyborgs' state (called deviants in diegesis): a new hybrid creature, result of a synthetic body and a genuinely human mind. Finally, it was concluded that within the branched diegesis, among the several possible paths, the one chosen by the player was the one that most allowed this study to consider the divergent as a new way of life, whose rights must be guaranteed. Thus, this study maintained two perspectives of academic contribution in its discussion horizon: the first would be to map the concept of humanity, serving as a possible suggestion of how to deal with artificial intelligence in the future, and the second would be to stimulate the cultivation of the individual's humanity.

Keywords: *Detroit: Become Human*; Humanity; Android; Artificial Intelligence.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – TENNIS FOR TWO, O PRIMEIRO VIDEOGAME	18
FIGURA 2 – NES, CONHECIDO NO BRASIL COMO NINTENDINHO	21
FIGURA 3 – CONNOR, MARKUS E KARA, OS PROTAGONISTAS DE DETROIT	25
FIGURA 4 – FLUXOGRAMA DO PRIMEIRO CAPÍTULO DO JOGO. CINCO DESFECHOS POSSÍVEIS	37
FIGURA 5 – CENA DA PEÇA R.U.R DE CAPEK, MOSTRANDO 3 ROBÔS (ROBOTA).....	51
FIGURA 6 – A ANDROIDE SOPHIA, PROJETADA PELA HANSON ROBOTICS, É CAPAZ DE REPRODUZIR 62 EXPRESSÕES FACIAIS	54
FIGURA 7 – ROBOCOP, O CIBORGUE POLICIAL. CIBORGUES FAZEM SUCESSO NA CULTURA POP ..	58
FIGURA 8 – O NARRADOR NO VIDEOGAME.....	61
FIGURA 9 – A CADA INFORMAÇÃO ENCONTRADA, MAIS A CHANCE DE SUCESSO DA NEGOCIAÇÃO AUMENTA. A EXPLORAÇÃO AINDA GARANTE DIÁLOGOS OU AÇÕES EXTRAS	63
FIGURA 10 – EXPLORAÇÕES SÃO ESSENCIAIS PARA AUMENTAR AS CHANCES DE QUE ALGO BOM OCORRA	65
FIGURA 11 – KARA OBSERVA A CIDADE DE DETROIT ENQUANTO RETORNA PARA A CASA DE SEU DONO TODD	67
FIGURA 12 – ANDROIDES SÃO VISTOS COMO A DESGRAÇA DA HUMANIDADE INCLUSIVE POR LÍDERES RELIGIOSOS	69
FIGURA 13 – RUBRITE, A DROGA QUE ASSOMBRA AS RUAS DE DETROIT	72
FIGURA 14 – CARL FALA SOBRE A HUMANIDADE LATENTE EM MARKUS	75
FIGURA 15 – MAKUS PRODUZ A PINTURA EMPATIA: MÃOS DE ANDROIDES SE ESTENDEM A MÃOS HUMANAS	76
FIGURA 16 – REVISTA SOBRE O CLUBE ÉDEN, UM BORDEL ANDROIDE	78
FIGURA 17 – PRIMEIRA APARIÇÃO DO RA9 NO JOGO.....	78
FIGURA 18 – KARA QUEBRA SUA MATRIZ PROGRAMÁTICA	80
FIGURA 19 – NAS OCASIÕES EM QUE APARECE, O MODELO AX-400 É SEMPRE REPRESENTADO PELO SEXO FEMININO	81
FIGURA 20 – MATÉRIA DE UMA DAS REVISTAS EVIDENCIANDO O PAPEL DECADENTE DA HUMANIDADE NO FATOR SOCIOEMOCIONAL	82
FIGURA 21 – MARKUS QUEBRA A SUA MATRIZ PROGRAMÁTICA COM OS PUNHOS, DE FORMA VIOLENTA	84
FIGURA 22 – LOGO APÓS CONQUISTAR SUA HUMANIDADE MARKUS JÁ É JOGADO DENTRO DE UM CONFLITO INTERNO. CABE AO JOGADOR TOMAR UMA DECISÃO	85

FIGURA 23 – CONNOR TENTA CONVENCER O ANDROIDE A CONFESSAR A MOTIVAÇÃO DO CRIME	86
FIGURA 24 – KARA ABRAÇA ALICE PARA RECONFORTÁ-LA. O PRIMEIRO ABRAÇO DA DIVERGENTE	88
FIGURA 25 – MARKUS SEMIDESTRUÍDO SE RECONSTRÓI NO FERRO-VELHO, UM CEMITÉRIO DE ANDROIDES	89
FIGURA 26 – MARKUS REAFIRMA SUA IDENTIDADE CIBORGUE/DIVERGENTE.....	90
FIGURA 27 – JARDIM ZEN: PRIMAVERA, LOCAL DA CYBERLIFE ONDE CONNOR ENCONTRA SUA MENTORA AMANDA	91
FIGURA 28 – O TENENTE HANK SE ENFURECE COM CONNOR	92
FIGURA 29 – KARA (O JOGADOR) DECIDE QUAL COR DE CABELO. NÃO INFLUENCIA NA TRAMA, MAS INFLUENCIA NO VALOR ESTÉTICO DO PERSONAGEM	93
FIGURA 30 – A PRIMEIRA VEZ EM QUE O JOGO COLOCA UM PERSONAGEM CONTRA O OUTRO	94
FIGURA 31 – RESOLVER QUEBRA-CABEÇAS VISUAIS É UMA MANEIRA DA GAMEPLAY AUMENTAR O NÍVEL DE IMERSÃO DO JOGADOR NA NARRATIVA	95
FIGURA 32 – CONNOR PERSEGUE UM DIVERGENTE. O JOGADOR DEVE, ALÉM DE MOVIMENTAR O PERSONAGEM, ESCOLHER POR QUAL CAMINHO ELE DEVE SEGUIR CONFORME SUAS PRIORIDADES	97
FIGURA 33 – MARKUS SURGE COMO UMA ESPÉCIE DE PROFETA AO POVO DE JERICHO. REFERÊNCIA BÍBLICA?	99
FIGURA 34 – OS DIVERGENTES MODIFICADOS POR ZLATKO E SEU SADISMO (DES)HUMANO	100
FIGURA 35 – LUTHER SE TORNA UM DIVERGENTE/CIBORGUE PORQUE ENCONTRA HUMANIDADE EM ALICE E KARA.....	101
FIGURA 36 – JARDIM ZEN: VERÃO, ONDE CONNOR ENCONTRA SUA MENTORA AMANDA PELA SEGUNDA VEZ	102
FIGURA 37 – COLE ANDERSON, O FILHO FALECIDO DO TENENTE HANK ANDERSON	103
FIGURA 38 – CONNOR ACORDA OS OUTROS ANDROIDES ASCREVENDO-OS, OU SEJA, VALIDANDO SUAS HUMANIDADES.....	105
FIGURA 39 – CORPOS ARTIFICIAIS PARA O CONSUMO REITERAM A OBJETIFICAÇÃO DO PRÓPRIO CORPO HUMANO.....	106
FIGURA 40 – CONNOR SE CONECTA À UMA DAS ANDROIDES PROSTITUTAS PARA ACESSAR SUA MEMÓRIA	107
FIGURA 41 – MODELO WR400 SÃO ANDROIDES DESIGNADOS ESPECIFICAMENTE PARA RELAÇÕES SEXUAIS.....	108

FIGURA 42 – O JOGADOR É LIVRE PARA ESCOLHER QUAL DOS FINAIS QUER DAR PARA A HISTÓRIA FABULADA	110
FIGURA 43 – KARA E LUTHER OBSERVAM ALICE NUM CURTO MOMENTO DE CALMARIA E APRECIÇÃO	112
FIGURA 44 – “VOCÊ TEM MEDO DE MORRER, CONNOR?” O MEDO DA MORTE E DO PÓS-VIDA ABSTRATO E MISTERIOSO É UMA CARACTERÍSTICA HUMANA	114
FIGURA 45 – A FORMA ORIGINAL DO ANDROIDE: METAL, PLÁSTICO E HUMANIDADE.....	115
FIGURA 46 – JARDIM ZEN: OUTONO, O TERCEIRO ENCONTRO COM AMANDA	117
FIGURA 47 – ROSE SENTE EMPATIA PELOS ANDROIDES	119
FIGURA 48 – MARKUS DISCURSA PARA OS RECÉM-DIVERGENTES	121
FIGURA 49 – MARKUS FINCA A BANDEIRA PACIFISTA NO TOPO DA CÚPULA DO CAPITOL PARK.....	122
FIGURA 50 – O TESTE DE KAMSKI CONSISTE EM PROVAR SE O ANDROIDE É CAPAZ DE DESENVOLVER EMPATIA	124
FIGURA 51 – MARKUS E NORTH SE CONECTAM E TORNAM-SE AMANTES	126
FIGURA 52 – DIVERGENTES MARCHAM PACIFICAMENTE EM PROL DE SEUS DIREITOS	127
FIGURA 53 – JARDIM ZEN: INVERNO, UM DOS ÚLTIMOS ENCONTROS COM AMANDA	129
FIGURA 54 – O MODELO YK500 FOI COMPRADO POR TODD NA TENTATIVA DE SUBSTITUIR A FILHA VERDADEIRA, LEVADA EMBORA PELA SUA EX-ESPOSA	131
FIGURA 55 – CONNOR CONFRONTA MARKUS EM JERICO ENQUANTO O JOGADOR PERFORMA COM AMBOS	133
FIGURA 56 – ABRAÇAR SUA HUMANIDADE E TORNAR-SE UMA CRIATURA HÍBRIDA OU CONTINUAR SENDO APENAS UMA MÁQUINA SUBMISSA E SUBSTITUÍVEL?.....	134
FIGURA 57 – CADA ESCOLHA ABRIRÁ POSSIBILIDADE DE UMA GAMA DIFERENTE DE FINAIS POSSÍVEIS	136
FIGURA 58 – ACAMPAMENTO DE DESATIVAÇÃO ANDROIDE, OS CAMPOS DE CONCENTRAÇÃO DO FUTURO	138
FIGURA 59 – MANIFESTANTES DIVERGENTES PACÍFICOS SÃO ASSASSINADOS À SANGUE FRIO POR SOLDADOS HUMANOS. QUEM É O IRRACIONAL?	139
FIGURA 60 – A ÚLTIMA DECISÃO DE KARA.....	142
FIGURA 61 – ANDROIDES CANTAM UMA MÚSICA SOBRE ESPERANÇA E RESISTÊNCIA E EMOCIONAM OS HUMANOS.....	143
FIGURA 62 – MARKUS DISCURSA PARA O SEU POVO RECÉM LIBERTO	144

FIGURA 63 – A EVOLUÇÃO DO ANDROIDE PARA O DIVERGENTE/CIBORGUE EM DETROIT:

BECOME HUMAN 148

FIGURA 64 – A ANDROIDE ERICA AO LADO DE SEU CRIADOR, HIROSHI ISHIGURO 149

SUMÁRIO

1	FASE 1: INTRODUÇÃO	15
1.1	ETAPAS DO TRABALHO & OBJETIVOS NA MIRA.....	15
1.2	UMA BREVE HISTÓRIA DO VIDEOGAME: DE ONDE VEIO? PARA ONDE VAI?.....	17
1.3	DETROIT: BECOME HUMAN	24
2	FASE 2: VIDEOGAME NA MIRA.....	27
2.1	JOGO, NARRATIVA E INTERAÇÃO	27
2.2	NARRATIVA, CIBERTEXTO E LITERATURA ERGÓDICA	28
2.3	INTERAÇÃO E LINGUAGEM NARRATIVA.....	33
2.4	MODELO NARRATIVO: RAMIFICAÇÃO	36
3	FASE 3: HUMANIDADE, MÁQUINA, ANDROIDES E CIBORGUES	38
3.1	DEFINIÇÕES DE HUMANIDADE.....	38
3.1.1	Biologia	38
3.1.2	Animal Humano	39
3.1.3	Algo a mais.....	40
3.1.4	Mente, Empatia e Storytelling.....	44
3.1.5	Concepção Final	47
3.2	DEFINIÇÕES DE MÁQUINA E ROBÔ	48
3.3	ANDROIDES.....	53
3.4	CIBORGUES	57
4	FASE 4: DIVERGENTES, OS CIBORGUES DE <i>DETROIT: BECOME HUMAN</i> .	60
4.1	CAPÍTULO 1: A REFÉM.....	61
4.2	CAPÍTULO 2: ABERTURA	66
4.3	CAPÍTULO 3: TONS DE CORES	67
4.4	CAPÍTULO 4: NOVO LAR	71
4.5	CAPÍTULO 5: O PINTOR.....	74

4.6	CAPÍTULO 6: PARCEIROS	77
4.7	CAPÍTULO 7: NOITE TEMPESTUOSA	79
4.8	CAPÍTULO 8: ARRUINADO	83
4.9	CAPÍTULO 9: O INTERROGATÓRIO.....	85
4.10	CAPÍTULO 10: FUGITIVAS	87
4.11	CAPÍTULO 11: RESSURREIÇÃO	88
4.12	CAPÍTULO 12: ESPERANDO POR HANK... ..	90
4.13	CAPÍTULO 13: EM FUGA	93
4.14	CAPÍTULO 14: JERICHO	95
4.15	CAPÍTULO 15: O NINHO	96
4.16	CAPÍTULO 16: HORA DE DECIDIR	98
4.17	CAPÍTULO 17: ZLATKO	99
4.18	CAPÍTULO 18: ROLETA RUSSA.....	102
4.19	CAPÍTULO 19: PEÇAS DE REPOSIÇÃO	104
4.20	CAPÍTULO 20: O CLUBE ÉDEN.....	106
4.21	CAPÍTULO 21: A CAVERNA DOS PIRATAS	109
4.22	CAPÍTULO 22: A PONTE	112
4.23	CAPÍTULO 23: A TORRE STRATFORD.....	114
4.24	CAPÍTULO 24: INIMIGO PÚBLICO	116
4.25	CAPÍTULO 25: TREM DA MEIA-NOITE.....	118
4.26	CAPÍTULO 26: CAPITOL PARK.....	120
4.27	CAPÍTULO 27: CONHEÇA KAMSKI	122
4.28	CAPÍTULO 28: PASSEATA DA IGUALDADE.....	125
4.29	CAPÍTULO 29: ÚLTIMA CHANCE, CONNOR	128
4.30	CAPÍTULO 30: ENCRUZILHADA	130
4.31	CAPÍTULO 31: NOITE DA ALMA.....	135
4.32	CAPÍTULO 32: LUTA POR DETROIT.....	137

5	FASE 5: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	146
	REFERÊNCIAS	151

1 FASE 1: INTRODUÇÃO

1.1 ETAPAS DO TRABALHO & OBJETIVOS NA MIRA

Motivada pelo estudo das narrativas em diferentes espaços midiáticos que não somente o livro, a proposta deste trabalho se alicerça em cima de um campo ainda pouco explorado: o videogame. Para a concepção teórica, foram utilizados cabedais que classificassem os jogos como narrativas ricas e complexas, cujos elementos estruturais específicos estão prontos para serem explorados – e estudados – pelos jogadores e pesquisadores.

Existentes antes da própria cultura (HUIZINGA, 2007), os jogos, assim como as narrativas, permearam toda a cultura humana desde o seu início, até os dias atuais. No entanto, antes mesmo de sua entrada nestes ambientes digitais, jogos e narrativas já se haviam encontrado e dialogado. (RIBEIRO, 2011, p. 1).

Esse encontro a que Ribeiro se refere, iniciando com o RPG (Role-Playing Game, jogo onde os jogadores interpretam os personagens) de mesa e continuando com os jogos eletrônicos, possibilitou construções de mundos virtuais inteiros, onde – no papel de jogador e de personagem – podemos explorar cada canto, cada detalhe e cada fração da história, dos personagens e das coisas que compõem um cenário dentre os muitos possíveis.

Obviamente, tal como ocorre na própria literatura tradicional (escrita), não são todos os jogos que abrigam narrativas ricas e complexas. Inclusive, Ribeiro (2011, p. 3) defende que alguns não precisam sequer de narrativa para existir, como os primeiros jogos – *Tennis for Two* de 1958 e *Spacewar!* de 1961 – cujo único propósito se resumia em entreter com uma mecânica sensório-motora que objetivava somente estimular os reflexos e a coordenação dos jogadores. Por isso, para o autor, fica a critério do programador, tal como do escritor, decidir o objetivo final da sua obra para o seu público-alvo. O jogador, nesse caso, é como um leitor que abre um livro.

Como Umberto Eco explica nos *Seis passeis pelo bosque da ficção* (1994, p. 12), o leitor participa ativamente na concretização da obra a partir de sua interpretação, da leitura específica que faz, do viés que utiliza para interpretar, das conclusões que tira, etc. Ele é obrigado a interagir com a história e optar o tempo todo por bifurcações que aparecem no texto.

Acontece que, assim como se deu com as outras mídias através das quais é possível construir uma narrativa (livros, cinema, quadrinhos, rádio etc.), os games também têm que encontrar a maneira pela qual uma narrativa pode se desenvolver em seu interior, ou a partir de sua estrutura, de maneira plena. É neste estágio de desenvolvimento, neste franco processo de descoberta de sua própria linguagem narrativa que os games

se encontram. E é só a partir do desenvolvimento e do domínio dessa linguagem que os games poderão alcançar um reconhecido status narrativo. (RIBEIRO, 2011, p. 4).

Ribeiro estava certo em suas previsões acerca do status narrativo do videogame, uma vez que, em 2021, ele já foi reconhecido. Esse status, porém, só foi possível de ser alcançado por conta do mencionado “*processo de descoberta de sua própria linguagem narrativa*” (RIBEIRO, 2011, p. 4). Assim, o jogo de videogame tornou-se uma *construção narrativa constante* criada em uma espécie de cooperação entre o criador do jogo e o jogador. A esta cooperação nomeou-se *interação*, responsável por fazer com que – no caso dos jogos com narrativa aprofundada – seja criada uma história, um enredo, uma narrativa. O jogador, porém, interage com o videogame em ordens diferentes da forma com que o leitor interage com o livro, como propõe Umberto Eco.

Assim, para que o jogo funcione, é preciso que o jogador se disponha a criar parte dele, envolvendo nesse processo atividades físicas, cognitivas e psicológicas. É para atender esse tipo de texto que requer um leitor diferente que Espen Aarseth (1997) cria o termo *Literatura Ergódica* que será explicado a seguir.

Desse modo, como Ribeiro (2011, p. 5) defende, os games são capazes de contar histórias emocionantes e com grande apelo afetivo. Com esse trabalho, tentei analisar uma questão específica a partir da construção de uma narrativa desse tipo, atendo-me aos recursos utilizados para criar um enredo emocionante e desenvolver personagens carismáticos. Esse enredo e esses personagens só funcionam, portanto, a partir da interação do jogador com o produto, nesse caso, o jogo.

Em relação ao objeto da análise, optou-se por um jogo de 2018 chamado *Detroit: Become Human*, cuja premissa levanta algumas questões filosóficas, morais e antropológicas como a definição de humanidade e o anseio pela vida, uma vez que a inteligência artificial presente na diegese começa a apresentar sinais de algo que máquinas supostamente não deveriam ter.

Humanidade? Até onde vai o limiar entre máquina e humano? Trata-se de uma questão pertinente nos dias atuais, nos quais a humanidade parece ser tão pouco valorizada se comparada aos resultados lucrativos – ou não – a qual todo ser humano parece estar sendo submetido e avaliado continuamente.

Para realizar esse trabalho de análise, primeiro foram conceitualizados alguns pontos chave como a ideia de *Cibertexto* e a já citada *Literatura Ergódica* do teórico Espen Aarseth, que dão conta de explicar como os recursos podem ser utilizados para arquitetar uma narrativa de videogame e de que maneira eles ajudam a lapidá-la.

Em seguida, foram aplicadas as definições de *Humanidade* e *Máquina* para delimitar os limites de um e outro. Nesse contexto, também foi explicado o que são os *Androides* presentes na diegese, diferenciando-os das características que definem o humano e a máquina. A partir desses apontamentos, utilizou-se o termo *Ciborgue*, utilizado pelo teórico Tomaz Tadeu em *Nós, ciborgues: O corpo elétrico e a dissolução do humano* (2009) para teorizar sobre o modo pelo qual os androides divergentes¹ de Detroit sofrem uma evolução no *status quo*, de modo a se tornarem ciborgues, de acordo com as características que Tadeu postula: uma criatura nova *meio-humano-meio-máquina*.

Para esse estudo foram evidenciados os capítulos do jogo-alvo onde os protagonistas mais transparecem essas características (de ciborgue), de modo a sustentar a minha teoria e comprovar meu objetivo com este trabalho: defender a ideia de que os androides presentes no jogo Detroit apresentam uma nítida evolução da máquina automática e subserviente para a vida inteligente, independente e com traços explícitos de humanidade.

Foi, inclusive, por isso que foi decido utilizar o termo ciborgue para definir essa *evolução do androide* que este trabalho propõe, uma vez que o termo é empregado na obra para definir a máquina automática cujo único propósito é ser indiscutivelmente subserviente ao ser humano como citei no parágrafo anterior. Dado o status *semi-humano* dos ciborgues, objetivou-se também defender que eles devem ser reconhecidos dentro da diegese com respeito e tolerância, pois delimitam um novo tipo de vida – híbrida entre máquina e humano – tão genuína e valorosa quanto a humana.

Além das considerações finais sobre os objetivos aqui propostos, o trabalho termina com uma série de suposições. Para onde o futuro da humanidade seguirá dentro da diegese? Como deveria ser a recepção dessa nova raça inteligente? É possível partilhar o mundo? Enfim, espera-se que este trabalho elenque algumas discussões válidas sobre o que é ser humano e o que não é.

1.2 UMA BREVE HISTÓRIA DO VIDEOGAME: DE ONDE VEIO? PARA ONDE VAI?

A paternidade do videogame é até hoje amplamente discutida entre os pesquisadores, mas o seu nascimento é bem determinado. De acordo com Nesteriuk (2004, p. 4), a história do videogame começa ainda no início da década de 1940, durante a Segunda Guerra Mundial, com Ralph H. Baer, que na época consertava televisores e rádios. Pouco após o término da Guerra,

¹ Aqueles que “fogem” da matriz a qual foram originalmente programados. Neste estudo, os divergentes serão considerados como uma nova criatura híbrida, resultado de um corpo sintético e uma mente genuinamente humana.

Baer se formou em Ciência com habilitação em engenharia de televisão. Em 1951, passou a trabalhar em uma empresa de aparelhos de TV, sendo responsável por desenvolver um modelo que fosse inovador. Foi quando sugeriu a criação de alguma forma de jogo para as funcionalidades da televisão, ideia que foi desaprovada e descartada. Nesse sentido, Baer foi a primeira pessoa que idealizou um videogame.

Sete anos depois, o físico Willy Higinbotham – membro ativo do projeto Manhattan e um dos responsáveis pela criação da bomba atômica – surgiu com o primeiro videogame já criado: *Tennis Programming*, uma simulação de partida de tênis, cujo intuito era tornar mais agradáveis as visitas do povo norte-americano ao *Brookhaven National Laboratories*². Higinbotham nunca patenteou a ideia porque achou que não havia criado nada relevante.

Figura 1 – *Tennis for Two*, o primeiro videogame



Fonte: *TENNIS for two* (2020).

Todavia, Higinbotham ficou mais famoso pelo seu envolvimento com o projeto Manhattan, cuja importância era claramente vista como maior. Devido a isso, a comunidade científica geralmente entrega o título de pai dos videogames a Stephen Russel, um pesquisador da MIT (Instituto de Tecnologia de Massachussets), que em 1962 desenvolveu *Spacewar*, um

² Segundo Nesteriuk (2004, p. 4) na época em que o *Tennis Programming* foi criado, era comum que houvesse um dia nos EUA para que as escolas e a população em geral visitassem laboratórios de física e tecnologia. Era uma maneira do governo exibir o poder tecnológico americano.

jogo baseado nos livros de ficção científica de E. E. Smith. *Spacewar* também foi criado para atrair atenção para um laboratório, mas acabou fazendo sucesso não apenas entre os visitantes, mas também entre os cientistas daquele e de outros laboratórios.

A partir daí, surgiram os primórdios dos consoles³. Em 1971, Nolan Bushnell – que trabalhava no mesmo laboratório de Russel – criou o Computer Space⁴, uma máquina que foi espalhada por áreas de acesso público como, por exemplo, shopping centers. Em 1972, Bushnell e seu sócio Ted Dabney fundaram a empresa Atari e lançaram uma máquina contendo o jogo *Pong*⁵.

Nesse mesmo ano, Baer lançou o Odissey 100, duas décadas após tê-lo projetado. Inovador para a época, o Odissey 100 foi o primeiro videogame doméstico, que permitia o jogador jogar em sua própria casa em um console acoplado à televisão. O aparelho vendeu cem mil unidades, um sucesso comercial atraente aos olhos de Bushnell, que, em 1974, lançou *Home Pong*, um aparelho também doméstico, vendendo cinquenta mil unidades. Surge assim a indústria dos videogames.

Devido à expansão comercial em larga escala, os videogames passaram a propiciar à sociedade uma nova forma de ver e de se relacionar com o mundo, colocando o jogador diante da tela individual com o controle sobre um personagem e a opção de fazer algo diferente de sua rotina casual. Foi uma mudança sociocultural marcante, pois sendo o videogame uma fonte acessível de tecnologia sofisticada – para a época –, acabou por gerar na sociedade uma necessidade latente de compreender o avanço tecnológico do mundo.

Assim, o videogame muda a relação principalmente dos jovens com a tecnologia, e isso começou a gerar impacto não somente no setor econômico, mas no social também. Conforme essa evolução progredia, o videogame, assim como qualquer forma de entretenimento, não ficou fora do alvo das críticas e acusações que o apontavam como maléfico.

A áurea má dos jogos é um tanto óbvia. Como tudo o que gera prazer no homem, o jogo também pode se tornar uma compulsão, trazendo prejuízos pessoais ao dependente, podendo culminar até em um quadro de ludopatia. [...] Como toda binariedade tem sua polaridade negativa acentuada, ultimamente o videogame costuma aparecer no papel de vilão da história. Dois exemplos rápidos de casos crime onde os videogames foram acusados de co-autores foi o do massacre na escola de Columbine e a invasão de um cinema em São Paulo por um homem armado. Em ambas situações, o videogame teria sido a influência para a execução desses atos. Passados os anos desses casos, nenhuma prova médica comprovou esse fato. A

³ Importante observar: até a criação do Odissey 100, o videogame integrava os imensos computadores de laboratório. É a partir do Odissey que o videogame passa a se tornar um console doméstico.

⁴ Acusado de plagiar *Spacewar* (NESTERIUK, 2004, p. 5).

⁵ Acusado de plagiar *Tennis Programming* (NESTERIUK, 2004, p. 5).

explicação para o acontecido seriam os desvios psicológicos já existentes nos criminosos (ABREU, 2003, p. 2-3).

Como Abreu aponta, conforme surgiam jogos cada vez mais complexos e desenvolvidos, nesse primeiro momento o videogame passa a ser considerado um aliciador dos “mais despreparados”. Também é acusado de inutilidade, uma forma de perder tempo, desviando a atenção dos jogadores das coisas mais importantes como o trabalho ou a formação intelectual proporcionada, por exemplo, pela leitura de um livro.

Porém, pouco após os videogames “dominarem o mundo” comercial, alcançando milhões de casas ao redor do globo⁶, surgiu em mesma escala a necessidade – tanto de quem fazia quanto de quem consumia e teorizava a respeito – de defender o videogame das acusações negativas a seu respeito.

No entanto, o lado bom deles vem sido exaltado nas últimas décadas, principalmente após vários estudos psicopedagógicos que retrataram a importância do jogo no desenvolvimento infantil. Em todo esse tempo a tensão entre bem e mal se mostrou bastante equilibrada na medida do possível, sempre havendo aqueles que defendiam os aspectos negativos e aqueles que amparavam o lado positivo. (ABREU, 2003, p. 2).

Em consequência desse conflito que Abreu pontua, é possível notar, por exemplo, logo no início dos anos 1980, a criação de jogos de *puzzle* (ou quebra-cabeça), com o intuito de justificá-los como mentalmente instrutivos e/ou edificantes, ao mesmo tempo em que ofereciam um “honesto passatempo”. Seguindo a mesma lógica, os *fliperamas*⁷ foram construídos no intuito de emular os próprios veículos e oferecer a experiência de dirigir a pessoas de todas as idades (um tipo de emulação do cotidiano, honesto passatempo e, a depender da ótica, um tipo de instrução – aprender a mudar a marcha do carro, por exemplo – ou edificação).

Tudo isso permite que, nesse segundo momento de desenvolvimento, o videogame passe a ser considerado uma espécie de *vilão útil*. Ele ainda detém má fama, mas os jogos que conseguem oferecer algo minimamente edificante são considerados bons por representarem uma espécie de utilidade que não é de toda uma perda de tempo.

Talvez por isso, na década de 1980, o videogame passa a sofrer com a falta de inovação, propiciando aos consumidores sempre mais do mesmo. Finalmente, em 1984 acontece o grande

⁶ Segundo Nesteriuk (2004, p. 5), no Brasil, o primeiro videogame chega logo em 1977. Tele-Jogo Philco disponibilizava três jogos (paredão, tênis e futebol), mas não se manteve por muito tempo no mercado devido à problemas comerciais e administrativos.

⁷ Fliperama ou Arcade é um aparelho de jogo eletrônico instalado em estabelecimentos de entretenimento. Eram semelhantes à Forão muito populares no Brasil entre os anos 70 e 90. Perderam o prestígio logo após o crescimento dos videogames pessoais que permitiam os jogadores jogarem em suas próprias casas.

crash do videogame, como nomeia Nesteriuk (2004, p. 5), que despenca no mundo comercial. É nessa época que dois acontecimentos muito importantes tomam lugar. Em 1983, Bill Gates e sua empresa Microsoft lançam o MSX, o primeiro PC (Personal Computer, ou Computador Pessoal) a alcançar o sucesso comercial. E em 1985, a Nintendo, empresa japonesa também do ramo dos videogames, decide reformular o seu produto de sucesso comercial chamado Famicom e relançá-lo nos Estados Unidos com o nome de NES (Nintendo Entertainment System), popularmente chamado de Nintendo.

Figura 2 – NES, conhecido no Brasil como Nintendinho



Fonte: NINTENDO Entertainment System (2020)

Esses dois aparelhos tecnologicamente superiores causam uma evolução na maneira de se produzir videogames e jogos, aumentando consequentemente a qualidade das produções e alimentando uma disputa acirrada pelo mercado. Os videogames entram então em um terceiro momento e voltam a ser um sucesso de vendas, passando a ser produzidos em larga escala e, desta vez, rompendo com a necessidade de justificativa. Como Molyneux (2013) aponta, o vídeo game teria sido uma das criações mais geniais realizadas, tendo trazido consigo uma mudança sociocultural extraordinária, ao passo que facilitou a compreensão do público de uma tecnologia sofisticada.

Foi, inclusive, entre as décadas de 1980 e 1990 que surgiram as primeiras revistas inteiramente dedicadas aos videogames, que traziam em seu conteúdo resumos, análises e críticas a respeito dos jogos da época, criando inclusive rankings dos melhores no mercado.

Nesse sentido, no universo dos videogames também surge a necessidade de considerar toda a indústria que o cerca como um ramo de trabalho sério e não como uma coisa feita por um desocupado apenas por hobby para que outro desocupado o utilize apenas como um hobby. Logo, os jogos que – segundo a crítica – eram feitos de maneira cuidadosa e que, portanto, eram de qualidade, seriam considerados bons, em detrimento àqueles considerados ruins. Não há mais a dicotomia entre bem e mal, mas uma avaliação baseada na qualidade do próprio videogame.

Após longos anos na indústria, o videogame adentra seu quarto momento e alcança o seu auge, destacando-se no quesito autonomia. Nesteriuk (2004, p. 7) cita Aarseth (1998) ao defender a opinião de que o videogame é um complexo fenômeno cultural que tem toda uma retórica própria. Para Aarseth, falar de videogame é falar de todos os aspectos que o circundam, tornando-o um dos fenômenos tecnológicos de maior grau de interdisciplinaridade e complexidade, já que pode envolver diversas áreas do conhecimento – desde programação e fotografia, até animação ou crítica literária.

Não apenas isso. O videogame representa um importante setor da movimentação financeira relacionada à indústria da tecnologia – sendo, em termos mundiais, o primeiro na área do entretenimento e o terceiro na categoria geral – ficando atrás apenas da indústria bélica e da automotiva (NESTERIUK, 2004, p. 8).

Tudo isso se dá devido ao fascínio e atração provocada pelo jogo no homem. Huizinga já afirmava que o jogo é um recorte do tempo, onde a pessoa assume uma vida paralela à real e, como é sabido que a cultura humana só se dá com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, por este ser um grande agente responsável por essa manifestação. Bystrina também compartilha dessa afirmação ressaltando que ‘o jogo promove uma transição voluntária para a segunda realidade’. (ABREU, 2003, p. 4).

No trecho acima, Abreu explica o fascínio do homem pelo jogo, porque às vezes – o jogo – torna-se mais reconfortante ou mais belo que a própria realidade. Em prol disso, o videogame passou a ser autônomo, ou seja, deixou de explicar sua existência para ser validado. O videogame existe porque é um fenômeno humano e porque, sem ele, tal como aconteceria com o livro, o mundo não seria o mesmo.

Além da conquista da autonomia, o videogame também conquistou sua importância na movimentação da economia mundial. Castilho (2015, p. 12) quantifica o sucesso do videogame

retomando o fato de que, em 2013, o filme com maior bilheteria foi Homem de Ferro 3, com uma arrecadação de um bilhão de dólares, enquanto o jogo GTA V faturou o seu primeiro bilhão apenas nos primeiros três dias de seu lançamento, alcançando a marca de 6 bilhões de arrecadação e se tornando o produto midiático mais lucrativo da história da humanidade.

Apesar de todo seu mérito e de sua validação, ainda assim o videogame sofreu – e ainda sofre – um grande descaso. Uma vez aceito pela crítica e pela população em geral, o videogame tornou-se “democrático demais”, passando aos olhos dos outros – principalmente dos pesquisadores e das elites acadêmicas – como um mero entretenimento que tem o seu valor, mas não tanto quanto as outras expressões artísticas, talvez por ficar em um *entre-lugar* entre aquilo que é lúdico e aquilo que é edificante.

Infelizmente, ainda é comum – para alguém que joga, como o autor deste trabalho – ouvir de outros pesquisadores da academia, da mídia ou até de amigos e familiares, que o videogame é uma perda de tempo e que o jogador em questão poderia estar usando seu precioso tempo de forma melhor, como por exemplo, lendo um livro, quando na verdade esses dois tipos de leitura não são excludentes, mas podem muito bem se complementar, desafiando a visão dicotômica sobre elas. O jogador é também leitor e vice-versa.

Em termos comparativos no que se diz respeito a sua evolução, os videogames já aprenderam a andar, mas só agora estão começando a andar sozinhos sem ajuda de ninguém. Não se dá muito valor a imensa variedade de *games* que existe hoje, eles evoluíram não apenas das formas que muitos imaginavam, não só no que se refere a temas mais amplos ou audiovisuais, mas também na forma de como o usuário se interage com o *game*. (CASTILHO, 2015, p. 12, grifo do autor).

Como Castilho explica no excerto acima, o videogame tem estado em um constante estado de evolução, tornando-se um *potencializador de possibilidades*. Ele nos possibilita acompanhar boas narrativas da forma mais interativa possível, sendo uma manifestação física de um *portal virtual* para inúmeros mundos. Esses mundos, no entanto, devem ser avaliados de forma específica, levando em consideração suas características próprias, suas potencialidades, seus objetivos dentre outros pontos, do mesmo modo que, por exemplo, não se avalia toda a literatura inglesa a partir de um único livro de Shakespeare. Cada jogo é um jogo tal como cada livro é um livro.

É, portanto, necessário reconhecer no videogame o potencial para a criação de um novo método narrativo, mais interativo (do ponto de vista físico e cognitivo) e tão interessante – e tão bom – quanto a literatura, o cinema ou qualquer outro tipo de arte.

1.3 DETROIT: BECOME HUMAN

Dirigido e escrito por David Cage, produzido em 2018 pela Quantic Dream e publicado pela Sony Interactive Entertainment para as plataformas PlayStation 4 e Microsoft Windows PC, o jogo *Detroit: Become Human* aborda um tema comum às histórias de ficção científica desde, por exemplo, Isaac Asimov e Phillip K. Dick⁸: a evolução da inteligência artificial e a divisão do mundo entre seres humanos e androides.

A história se passa em uma versão futurística da cidade de Detroit, no estado de Michigan, Estados Unidos, no ano 2038. Uma empresa de tecnologia denominada CyberLife, criada e liderada pelo cientista Elijah Kamski, foi a responsável por revolucionar a história da humanidade ao criar androides humanoides designados como produtos comerciais no mercado de massa para exercerem as mais variadas funções sociais como mecânicos, entregadores, policiais, babás, prostitutas etc.

Um dos pontos de interesse iniciais é o fato dos androides, além de serem explorados como meras máquinas, sempre ocuparem as vagas que assumem riscos ou tarefas desagradáveis. A opinião pública sobre os androides desde o começo do jogo é dividida. Há os que enxergam e se aproveitam das vantagens e há os que enxergam e sofrem com as desvantagens, como a taxa de desemprego que aumenta exponencialmente, gerando uma crise econômica que afeta diretamente a violência urbana, o consumo de drogas e outros pontos do bem-estar social.

O jogo conta com três androides protagonistas: Kara (Valorie Curry⁹), Markus (Jesse Williams¹⁰) e Connor (Bryan Dechart¹¹). Kara é uma governanta que trabalha para Todd, um humano desempregado, viciado em drogas, completamente instável e violento. Markus é um zelador do renomado pintor também humano Carl Manfred. Por fim, Connor é um androide de investigação, um protótipo avançado que a CyberLife disponibiliza para o uso do Departamento de Polícia de Detroit.

⁸ Isaac Asimov foi um escritor norte-americano, tido como um dos mestres da ficção científica, responsável por escrever majoritariamente sobre androides e inteligência artificial. Phillip K. Dick, compatriota de Asimov, também escreveu sobre I.A. e androides. Ambos são expoentes da ficção quando se toca nesse assunto.

⁹ Atriz que fez a captura de movimentos para a personagem.

¹⁰ Ator que fez a captura de movimentos para o personagem.

¹¹ Ator que fez a captura de movimentos para o personagem.

Figura 3 – Connor, Markus e Kara, os protagonistas de Detroit



Fonte: DETROIT..., (2018)

A trama começa quando Kara é obrigada a quebrar – literalmente – sua programação para proteger Alice – filha de Todd – dos abusos do pai, acarretando na fuga das duas. Em seguida, Markus também é obrigado a quebrar sua programação para se defender de Leo – filho de Carl – que o acusa de roubar a atenção que nunca teve de seu próprio pai. Markus é “*semi-destruído*” e retorna posteriormente para também se tornar um *divergente*¹².

Ao jogar com Connor, o jogador descobrirá que há uma espécie de vírus misterioso que está fazendo com que cada vez mais androides quebrem suas programações e se tornem *divergentes*. Os *divergentes*, nesse ponto, recusam-se a obedecer aos humanos e fogem, vivendo escondidos pelas periferias ou em um lugar secreto chamado Jericho. O papel de Connor é caçar os *divergentes* e descobrir a localização de Jericho antes que seja tarde demais. Assim, Connor passa pela árdua batalha interna entre se tornar um *divergente* e ajudar os de sua “espécie” ou caçá-los como demanda sua programação.

Os personagens são interpretados em perspectiva de terceira pessoa ao longo de 32 capítulos. Todavia, a depender das escolhas do jogador, a história pode ser maior ou menor¹³,

¹² Como explicado anteriormente, *divergentes* são aqueles androides que “fogem” da matriz a qual foram originalmente programados. Neste estudo, os *divergentes* serão considerados como uma nova criatura híbrida, resultado de um corpo sintético e uma mente genuinamente humana.

¹³ Os 32 capítulos se mantêm. Porém, alguns personagens podem morrer antes do esperado, de modo que não apareçam em capítulos específicos, tornando-os menores.

de modo que cada experiência se torne única a cada um. Cada decisão é extremamente importante e deve ser feita com cautela, embora muitas delas tenham de ser escolhidas sob pressão.

A jogabilidade colabora com a imersão, testando inclusive as habilidades fisiológicas e psicológicas do próprio jogador (reflexos e capacidade dedutiva/investigativa, por exemplo), bem como seu interesse em definir a moral e a ética de cada personagem. A cada fim de capítulo, caso o jogador se conecte à internet, é possível ver um percentual estatístico – recolhido pelo próprio jogo – de quantos jogadores fizeram quais escolhas ao longo daquele capítulo, de modo a possibilitar o jogador a ter uma breve ideia de como se comportam os jogadores de *Detroit: Become Human*.

Detroit recebeu avaliações favoráveis da maior parte da crítica especializada, que elogiou o cenário, o visual futurista, a narrativa e principalmente a interpretação dos atores que fizeram a captura de movimentos do trio de protagonistas, além de ganhar vários prêmios e bater a faixa de 3 milhões de cópias vendidas ao redor do mundo, tornando-se um sucesso absoluto entre a comunidade de jogadores.

2 FASE 2: VIDEOGAME NA MIRA

2.1 JOGO, NARRATIVA E INTERAÇÃO

Como podemos definir o que é um jogo? Huizinga (2000, p. 13-14) resume a ideia de jogo em uma atividade livre, desprendida de “seriedade”¹⁴, que vai além da vida habitual do jogador, mas que o absorve intensamente. Essa atividade, praticada dentro de limitações temporárias e espaciais específicas, segue uma ordem, está subordinada a um compêndio de regras e é desprendida da ideia de se obter uma recompensa material, promovendo a formação de grupos sociais e desenvolvendo o ato de lutar por alguma coisa ou representar alguma coisa.

A definição do jogo de videogame, porém, contaria com diferenças cruciais no que diz respeito ao seu propósito e sua relação com o mundo.

É importante percebermos, portanto, que ao se falar de *videogame* não se está falando ‘apenas’ de seus jogos ou de aspectos “menores” deste expressivo e metamórfico meio contemporâneo. O *videogame* – em si e também em seus aspectos circundantes – talvez seja hoje um dos fenômenos tecnológicos de maior interdisciplinaridade e complexidade para se estudar. Ciências e conhecimentos em campos diversos de áreas como filosofia, semiótica, psicologia, ciências da computação, antropologia, programação, ciências cognitivas, publicidade, crítica literária, animação, computação gráfica, narratologia, educação, engenharia elétrica, telecomunicações, artes, comunicação, *design*, marketing, entre inúmeras outras, possuem uma relação direta com as múltiplas e integradas características do *videogame*. (NESTERIUK, 2000, p. 7-8, grifo do autor).

Assim, Aarseth (1998) citado por Nesteriuk (2004, p. 7) define o videogame como um complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem que consegue reunir em si as mais variadas disciplinas e que é rico em particularidades prontas para serem exploradas, apresentando uma retórica própria construída ao longo de sua evolução.

Dessa forma, com exceção dos *e-sports*¹⁵ compreendemos neste estudo os jogos de videogame como uma atividade voluntária que objetiva não necessariamente uma recompensa material ou a geração de prazer, mas também ampliar o conhecimento em campos diversos ou alimentar as *paixões*, segundo o conceito aristotélico: “Por paixões entendo os apetites, a cólera, o medo, a audácia, a inveja, a alegria, a amizade, o ódio, o desejo, a emulação, a compaixão, e em geral os sentimentos que são acompanhados de prazer ou dor” (ARISTÓTELES, 1991, p.

¹⁴ Ou seja, desprendida da compostura requerida no trabalho, por exemplo.

¹⁵ Alguns jogos competitivos on-line são atualmente considerados uma forma de trabalho profissional uma vez que rendem contratos e dinheiro aos jogadores.

33), ainda que essas possibilidades possam gerar prazer nos indivíduos servindo-lhes cada um a seu modo e medida.

Além disso, ao estudar o videogame deve levar-se em conta dois itens: a execução e a estrutura. Quanto à execução, Ribeiro (2013, p. 19) explica que o jogo de videogame deve ser praticado dentro de determinado tempo e espaço para que se diferencie da vida cotidiana do jogador. Ele precisa ter um ponto inicial e um ponto final. Esse espaço entre os dois pontos se define como “partida”. Segundo o autor, é possível que um jogo tenha infinitas partidas, correspondendo ao tempo em que o jogador liga o videogame e o desliga.

Quanto a estrutura, são as regras consentidas e obrigatórias que ditarão – por meio da programação do criador do jogo – o que o jogador pode ou não fazer, para onde pode ou não ir e como fazer isso. Todas essas possibilidades e potencialidades ajudarão o jogo a constituir o que chamaremos de *narrativa*.

2.2 NARRATIVA, CIBERTEXTO E LITERATURA ERGÓDICA

O que é narrativa? Segundo Pellegrini (2003, p. 17) pode ser resumida como uma sequência de acontecimentos (ações) interligados que são organizados em um enredo envolvido ao longo do tempo em uma corrente sequencial de enunciados. O tempo, portanto, seria a condição, pois todas as formas de narrativa – como o romance, o cinema o filme e mesmo certos programas televisivos – estariam articuladas de forma direta ou indireta em sequências de tempo, mesmo que fossem lineares, fragmentadas, invertidas ou interpoladas.

Pinna (2006, p. 138) complementa explicando que o enredo (que ele denomina *estória*) reúne duas entidades, aquele que narra (e escolhe, por meio dos artifícios estruturais à sua disposição, qual informação será dada e como será dada) e aquele que recebe a narração, sendo este o ouvinte, o leitor ou, no caso do videogame, o jogador. Nesse sentido, o videogame pode ou não conter uma narrativa, dependendo de como faz uso de seus próprios mecanismos de enunciação.

Ribeiro (2013, p. 8) atesta que o *game studies*¹⁶ foi criado devido ao embate teórico entre ludologistas e os narratologistas sobre o potencial narrativo do videogame. Os ludologistas, segundo o autor (2013, p. 8), defendem a ideia de que os videogames são uma mídia interativa e não-linear e que, portanto, não seriam capazes de satisfatoriamente contar uma história. Para eles, a narrativa é caracteristicamente conduzida pelo autor. Como o

¹⁶ Ribeiro (2013, p. 10) define Game Studies como o estudo crítico do videogame, responsável por desenvolver investigações sobre design e papel sociocultural, por exemplo.

videogame, por meio da interatividade, coloca o jogador no papel de condutor, acaba descaracterizando-o como narrativa.

Do outro lado, os narratologistas defendem a ideia de que o videogame é uma mídia como qualquer outra, portanto, capaz sim de abranger uma narrativa. Alguns narratologistas, inclusive, defendem a ideia de que o videogame precisa se desenvolver cada vez mais para construir narrativas de maneira peculiar, utilizando suas características originais e específicas para contar uma história de maneira diferente das outras mídias como o cinema e a literatura, por exemplo.

Nesse sentido, Pellegrini (2003, p. 18) afirma que a diferença entre a literatura e o cinema está no fato de que a primeira forma faria sua sequência de enunciados (narrativa) em forma de palavras enquanto a segunda em forma de imagens. Embora esta seja uma forma reducionista de se observar o cinema – visto que ele também se constitui de elementos verbais e de outros signos como a sonoplastia, por exemplo – pode-se com eficácia diferenciá-lo da literatura e, de mesmo modo, do videogame que, consistindo em uma terceira forma, híbrida, utilizaria, a depender de sua programação, uma gama de linguagens e signos diferentes como as exploradas pela literatura e pelo cinema.

Para o pesquisador Espen J. Aarseth (1997, p. 1), há uma grande diferença entre narrativa e o que ele chama de *cibertexto*. O cibertexto foca na organização mecânica do texto, colocando as dificuldades do meio como parte da troca entre o texto e o receptor, que recebe mais atenção do que em uma narrativa regular. De acordo com o autor, o desempenho do leitor de uma narrativa tradicional acontece inteiramente em sua cabeça, eventualmente com um esforço mínimo de virar os olhos e/ou virar as páginas.

Esse fenômeno eu chamo *ergódico*, usando um termo mais apropriado da física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam ‘trabalho’ e ‘caminho’. Na literatura ergódica, é necessário um esforço singular para permitir que o leitor percorra o texto. Se a literatura ergódica deve fazer sentido como conceito, deve haver também uma literatura não-ergódica, onde o esforço para atravessar o texto é trivial, sem responsabilidades extranoemáticas sobre o leitor exceto (por exemplo) o movimento ocular ou as periódicas viradas de página. (AARSETH, 1997, p. 1-2, tradução nossa¹⁷, grifo do autor).

¹⁷ This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path." In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages. (AARSETH, 1997, p. 1-2).

Como o autor explica, no processo cibertextual o receptor precisa lidar com conceitos que a narrativa usual não dá conta. Esse processo ele denomina *ergódico* e os jogos, portanto, exemplos de *literatura ergódica*.

Esses termos sempre causaram ao autor a necessidade de explicá-los melhor à comunidade crítica e teórica. Dentre as principais dúvidas surgiam: 1. Toda literatura é até certo ponto não linear e diferente para cada leitura; 2. O leitor precisa fazer escolhas em prol de criar um sentido para o texto; 3. Um texto não pode ser realmente não-linear porque o leitor pode lê-lo apenas em uma sequência por vez.

Contra argumentando, Aarseth explica que existe uma grande dificuldade em se explicar literatura ergódica e cibertexto para alguém que nunca tenha tido contato com uma, ou seja, alguém que nunca tenha jogado videogame. É, em suas palavras, como esperar que alguém entenda as características específicas do cinema sem que nunca tenha visto um filme. Um de seus desafios tornou-se então explicar o cibertexto para alguém que nunca o experienciou em primeira mão.

Posteriormente, o autor percebeu que o termo não-linear era uma das fontes de confusão. Para alguns, era um termo literário para descrever narrativas que subvertiam a ordem linear dos acontecimentos. Para outros, paradoxalmente, essa palavra era incapaz de descrever seu trabalho, pois o ato de leitura deveria seguir um processo sequencial.

Aarseth considerou os jogos como textos que funcionam de maneira diferente da qual os outros tipos de textos mais comuns funcionam, definindo o cibertexto como uma máquina cuja função é produzir uma variedade de expressões. Nesse sentido, o autor prossegue afirmando que os teóricos literários, que foram treinados para descobrir ambivalência em textos de expressão linear, acabaram confundindo textos com expressão variável com textos com significado ambíguo. Quando se deparavam com um texto bifurcado, eles argumentavam que todos textos são produzidos como uma sequência linear durante a leitura.

A diferença, segundo o autor, era que, enquanto os críticos se focavam no que estava sendo lido, ele se focava na plataforma em que aquilo estava sendo lido. Para o cibertexto, essa distinção era crucial.

[...] quando você lê um cibertexto, você é constantemente lembrado das estratégias inacessíveis e dos caminhos não escolhidos, das vozes não ouvidas. Cada decisão fará com que algumas partes do texto fiquem mais, e outras menos, acessíveis, e você nunca saberá o resultado exato de suas escolhas; isso é, exatamente o que você perdeu. Isso é muito diferente das ambiguidades de um texto linear. E a inacessibilidade, que

deve ser notada, não implica ambiguidade, mas, em vez disso, uma ausência de possibilidade – uma aporia. (AARSETH, 1997, p. 3, tradução nossa¹⁸).

Desse modo, enquanto em um texto tradicional a escolha de uma das possíveis interpretações acarretaria em uma mesma estrutura textual final, a escolha de um dos caminhos possíveis em um cibertexto acarretaria na forja de uma nova estrutura. O leitor do cibertexto teria, portanto, mais poder que o leitor de um texto tradicional.

Ainda assim, por que então as expressões variáveis de um texto não-linear são tão facilmente confundidas com a ambiguidade semântica de um texto linear? Uma resposta possível repousa sobre a ideia metafórica de um texto narrativo ser como um labirinto, um jogo, um mundo imaginário no qual o leitor pode explorar, perder-se, descobrir caminhos secretos, brincar, seguir as regras e assim por diante.

Para Aarseth, o problema dessas metáforas, quando elas começam a afetar a perspectiva e o julgamento do crítico, é que elas permitem uma deturpação sistemática da relação entre o texto narrativo e o leitor. A narrativa não é percebida como uma apresentação de um mundo, mas como o próprio mundo. Há um curto-circuito entre significante e significado e uma suspensão de diferença que projeta um nível objetivo além do texto, resultando em uma estrutura metafísica primária que gera signos textuais e nossa compreensão dele, e não o contrário. Na concepção do autor, como explicado anteriormente, ainda que o leitor de um texto verbal tradicional seja fortemente engajado no desenrolar a narrativa, ainda assim ele é impotente diante da estrutura já projetada pelo seu criador.

Assim como um expectador de um jogo de futebol, ele pode especular, conjecturar, extrapolar, e até gritar, mas ele não é um jogador. Como um passageiro em um trem, ele pode estudar e interpretar a mudança da paisagem, ele pode descansar os olhos onde quiser, até mesmo puxar o freio de emergência e descer do trem, mas ele não é livre para mover os trilhos para uma direção diferente. Ele não pode ter o prazer da influência do jogador: 'Vamos ver que acontece se eu fizer isso.' O prazer do leitor é o prazer de um voyeur. Seguro, mas impotente. (AARSETH, 1997, p. 4, tradução nossa¹⁹).

¹⁸ [...] when you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility-an aporia. (AARSETH, 1997, p. 3).

¹⁹ Like a spectator at a soccer game, he may speculate, conjecture, extrapolate, even shout abuse, but he is not a player. Like a passenger on a train, he can study and interpret the shifting landscape, he may rest his eyes wherever he pleases, even release the emergency brake and step off, but he is not free to move the tracks in a different direction. He cannot have the player's pleasure of influence: "Let's see what happens when I do this." The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent. (AARSETH, 1997, p. 4).

Diferente do leitor da narrativa tradicional, que é como o passageiro do trem no excerto acima, o leitor de cibertexto lida não apenas com o risco da interpretação, mas também com os riscos da intervenção. Ele participa ativamente do jogo e do caminho que traça ao recriar o labirinto narrativo. O jogador deseja que o texto conte uma história, cuja sua participação seja essencial para sua consolidação. Em alguns casos, segundo Aarseth (1997, p. 4), isso é literalmente aplicável. Na maioria deles, porém, o senso de resultado individual é ilusório, mas o aspecto da manipulação é real.

É, portanto, nesse aspecto – o da liberdade funcional do leitor – que, segundo Aarseth, reside a diferença entre os dois tipos de texto (o linear presente nas narrativas mais convencionais e o não-linear presente no cibertexto e, consequentemente, no videogame).

Afirmar que não há diferença entre os jogos e as narrativas, segundo o pesquisador (1997, p. 5), é ignorar as qualidades essenciais de ambas as categorias. Ainda assim, o autor sugere que a diferença entre ambas não é nítida. Além disso, ele também reconhece o cibertexto como uma ampla categoria de mídia textual e não um gênero específico. É uma perspectiva cuja função é descrever e explorar as estratégias de comunicação de textos dinâmicos.

Mesmo que os cibertextos não sejam textos narrativos, mas outras formas de literatura governadas por um conjunto diferente de regras, eles mantêm em menor ou maior escala alguns aspectos da narrativa. Alguns possuem comportamentos narrativos, assim como podem ser encontrados em outros gêneros literários. A ideia de formas literárias puras não é o objetivo aqui [...] Talvez, estudando cibertextos e tentando descobrir essa alteridade da narrativa, também possamos obter algumas pequenas novidades sobre o que é narrativa. (AARSETH, 1997, p. 5).

Dessa forma, apesar de diferenciá-las, Aarseth aceita a presença de elementos da narrativa tradicional na literatura ergódica. Seus estudos são indiscutivelmente importantes para a área do *game studies*, como, por exemplo, no que concerne as definições de cibertexto e literatura ergódica que também embasarão a análise do objeto de estudo.

Todavia, faz-se necessário lembrar que o trabalho de Aarseth especificamente utilizado para este trabalho²⁰ é datado (1997) e não dá conta de tratar de forma satisfatória dos jogos atuais que foram feitos duas décadas depois de seus apontamentos. Conforme a tecnologia evolui, é necessário criar e teorizar novas formas de recebê-la e utilizá-la, bem como observar vários pontos de vista a respeito de um mesmo assunto para entendê-lo na sua completude.

A evolução constante da tecnologia possibilita que o videogame trabalhe cada vez mais com uma união entre as concepções de narrativa linear e de literatura ergódica. Em

²⁰ *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (AARSETH, 1997).

consequência, a evolução da literatura ergódica permite cada vez mais que o videogame crie novas formas de narrativa utilizando a sua própria linguagem.

Em síntese, aplicadas as concepções de narrativa, a abordagem escolhida para esse trabalho foi a mesma que Ribeiro usa, buscando um equilíbrio entre a narratologia, a ludologia e o cibertexto de Aarseth.

Para nós, assim como para autores como Jenkins (2003) e Frasca (2003), narratologia e ludologia se configuram como dois lados de uma mesma moeda e se complementam no entendimento das várias facetas dos videogames, pois todo jogo é, *a priori*, um sistema de regras e, como tal, precisa ser estudado levando-se em consideração a sua natureza lúdica antes mesmo que se possa afirmar que ele veicula ou faz uso de qualquer tipo de narrativa. (RIBEIRO, 2013, p. 9, grifo do autor).

Levando em consideração o trecho acima, o intuito do *game studies* neste estudo em específico é, analisar como, a partir de sua natureza e linguagem específica²¹, o jogo de videogame – *Detroit: Become Human* – conta uma história para então analisar os aspectos dessa história.

2.3 INTERAÇÃO E LINGUAGEM NARRATIVA

É importante compreender o conceito de narrativa para entender que ela está diretamente atrelada à linguagem utilizada pelo jogo e esta, por sua vez, diretamente dependente da tecnologia disponível em seu momento de criação.

Assim como qualquer meio de comunicação, a linguagem dos games está fortemente atrelada a tecnologia que permite a sua existência, nesse caso o computador. Entretanto, o constante avanço dessa tecnologia, de hardware e de software, das interfaces (físicas e digitais) e formas de interação e principalmente do poder de processamento gráfico, torna a linguagem dos games e as possibilidades de sua utilização, um processo mutante. (RIBEIRO, 2013, p. 28).

Como explica Ribeiro, a tecnologia influencia diretamente na capacidade de programação dos computadores. É por isso que os jogos – e o que podemos fazer dentro deles – estão em constante evolução: porque os computadores que os programam se aperfeiçoam a cada ano. A narrativa presente nos jogos, portanto, está diretamente relacionada à programação.

Tennis Programming (1958) de Higinbotham e *Spacewar* (1961) de Russel, por exemplo, são jogos que não possuem narrativa, dada a tecnologia disponível na época de sua

²¹ Conjunto de protocolos, práticas e recursos ou soluções utilizadas pelos videogames para produzir um discurso narrativo. Em outras palavras, como um jogo se molda levando em conta sua jogabilidade, ponto de vista etc.

criação, que limitava muito a capacidade dos criadores em proporcionar mais do que aquilo que foi projetado para proporcionar: entretenimento com a mecânica sensório-motora que objetivava apenas estimular os reflexos e a coordenação dos jogadores.

Posteriormente, com jogos mais desenvolvidos, tem-se o que Jesper Juul (1998) chama de enquadramento narrativo: história ou premissa que funciona como justificativa para as ações que o jogador tem que desempenhar. Esse enquadramento narrativo pode ser feito simplesmente por um design específico de tela, como a fileira aliens em *Space Invaders*²², que indicam o inimigo: uma ameaça perigosa ao planeta Terra. Enfim, para desempenhar as ações, o jogador deve obedecer a um fator extremamente importante para o videogame: a *interação* jogador-jogador.

Assim, ele propõe dois tipos básicos de interação: a *interação mútua*, que pode ser entendida como a interação que se dá entre duas ou mais pessoas ou entes inteligentes, onde as respostas e reações são sempre resultantes de interpretações e nunca podem ser plenamente antecipadas; e a *interação reativa*, que normalmente se dá entre o homem e a máquina, na qual esta última pode, a partir das ações pré-programadas, apenas reagir a estímulos ou *inputs* gerados pelo *interator* humano genuinamente inteligente. (RIBEIRO, 2013, p. 16, grifo do autor).

A partir disso, define-se que todo jogo depende estritamente da *interação* e da *imersão* do jogador. Como explicado nos itens anteriores deste trabalho, se com a literatura ou com o cinema o leitor/espectador/ouvinte é, na maioria das vezes, impotente²³ e a narrativa é geralmente imutável, inalterável e ininfluenciável, com o videogame isso deixa de ser um aspecto definitivo. No jogo, o jogador torna-se coautor do produto, encarregado de contribuir para a concretização da narrativa de maneira ativa, ou seja, modificando a própria obra e não apenas seguindo o fluxo que ela delimita.

Para exemplificar novamente, retornemos à metáfora do trem: se na literatura e no cinema, por exemplo, o leitor/espectador é geralmente obrigado a acompanhar o narrador ou a câmera, no videogame o jogador pode controlar a câmera e decidir, ainda que não de forma absolutamente livre, para onde seu personagem vai e como ele fará esse percurso. Enfatizamos uma vez mais que é nesse sentido que o cibertexto se diferencia dos demais textos: o jogador tem mais liberdade para escolher seus próprios caminhos na narrativa do que o leitor dos textos tradicionais, e sua interatividade com o meio dá-se em diferente nível.

²² Feito por Tomohiro Nishikaido e lançado em 1978 para o sistema Taito 8080, *Space Invaders* foi um dos primeiros jogos de tiro a ter gráfico bidimensional e consistia em fazer com que o jogador evitasse que a fila de alienígenas chegasse à parte inferior da tela.

²³ No sentido do “passageiro do Trem” ou “expectador de futebol” de Aarseth.

Janet Murray em seu livro *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* (2012, p. 100) define o conceito de interatividade no meio digital como sendo a combinação de procedimentos (processamentos do computador) e recursos participativos (dirigidos pelo ser humano). Quando esses dois itens se combinam, eles criam a experiência satisfatória de *agência*. Um ambiente altamente interativo, para Murray, é aquele em que a máquina coloca um alto grau de poder de processamento nas mãos do indivíduo e é altamente responsivo às suas contribuições. Assim, quando o computador é coerente e fornece uma resposta clara e imediata sobre o resultado das ações do indivíduo, este – chamado então de *iterator* – experiencia o prazer da *agência*.

Desse modo, a figura do *iterator* complementa as noções de cibertexto de Aarseth (1997), descrevendo o *leitor* desse tipo de texto como alguém que não somente utiliza o dispositivo videogame, mas que age *dentro* do sistema, procurando e interpretando ações responsivas provenientes da máquina em uma relação prolongada de troca. Assim, neste trabalho o termo *iterator* passa a ser empregado no tipo específico de jogos onde a sensação de *agência* é possível.

A interatividade está diretamente relacionada à narratividade do jogo. Por exemplo, quando o personagem Mario – de *Super Mario Bros* (1985) – pula os buracos, foge dos cogumelos e desce pelos canos do cenário, sabemos que tudo isso é desempenhado em prol de resgatar a princesa no final do jogo. Essa jogabilidade (a de andar para os lados e pular, programados por uma série de processamentos do computador), só ocorre com a interação do *iterator/jogador*, e isso forma o *enquadramento narrativo*. No final dos anos 1970, os jogos começam a desenvolver suas narrativas simples. Mais tarde, acompanhados pela evolução tecnológica, os games evoluíram até alcançarem a capacidade de criar narrativas mais complexas como as disponíveis nos dias de hoje.

Para simplificar os modelos estruturais de narrativa utilizados nos jogos de modo a facilitar o estudo sobre elas, Ribeiro cita Majewski (2013, p. 12). Esses modelos, como o autor explica, servem para construir a progressão narrativa em um jogo e variam de acordo com o grau de dramaticidade, liberdade de ação e escolhas do jogador. Os quatro modelos são *Colar de Pérolas*, *Parque de Diversões*, *Bloco de Montar* e *Ramificação*, sendo esse último o único que nos interessa para esse trabalho e que veremos adiante.

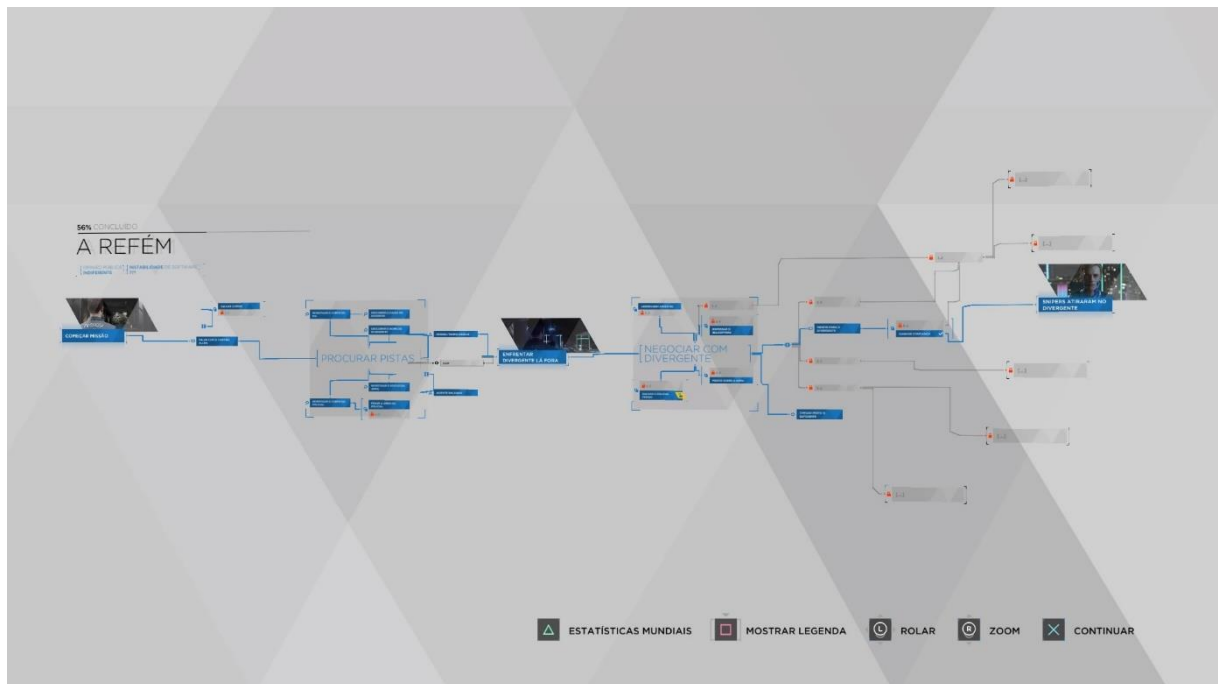
2.4 MODELO NARRATIVO: RAMIFICAÇÃO

O modelo narrativo da ramificação, como explica Ribeiro (2013, p. 63), apresenta uma história que embora seja estruturada pelo criador do jogo, possui *pontos-chave* que colocam o jogador diante de escolhas próprias. Essas escolhas influenciarão diretamente o rumo da história em questão, gerando muitos caminhos a se seguir e, portanto, muitos finais possíveis para um mesmo jogo.

Para que essas escolhas aconteçam, muitos jogos que seguem o modelo de ramificação utilizam em sua estrutura o recurso das *quick time events (QTE)*, ou seja, eventos que acontecem ao longo da narrativa e que duram por um pequeno período de tempo, nos quais o jogador deve optar rapidamente – e muitas vezes sob pressão – por escolher uma alternativa ou não escolher nenhuma delas. Cada escolha que o jogador fizer pode trazer diferentes desdobramentos que afetam – de maneira positiva ou negativa e em maior ou em menor escala – o desenvolvimento da narrativa.

Detroit: Become Human é um jogo que segue o modelo de ramificação. Cada escolha ou abstenção que o jogador faz enquanto interpreta um dos três protagonistas traz consequências diretas à narrativa. Essas consequências podem afetar não somente o personagem que fez a escolha, mas também de outros personagens que estejam diretamente envolvidos no contexto. A Quantic Dream também aproveitou para recheiar o jogo de *quick time events*, que obrigam o interator a continuamente interagir e imergir na narrativa.

Figura 4 – Fluxograma do primeiro capítulo do jogo. Cinco desfechos possíveis



Fonte: DETROIT..., (2018)

Ao longo do jogo, algumas escolhas, inclusive, as QTE's requerem o labor psicológico e fisiológico do interator como, por exemplo, ao aplicar deduções lógicas, ao resolver quebra-cabeças e mistérios, ao ter bons reflexos na hora de manear o controle e ao fazer escolhas baseadas na moral e na ética, não necessariamente próprias. Essas escolhas, inclusive, são o que traçarão o perfil psicológico do personagem.

Por conta de todas essas especificidades e levando o fluxograma do jogo em conta, é possível obter aproximadamente 90 finais distintos, cada um sendo possivelmente decorrente de uma pequena ação que foi realizada por um dos três protagonistas em algum momento da narrativa.

3 FASE 3: HUMANIDADE, MÁQUINA, ANDROIDES E CIBORGUES

3.1 DEFINIÇÕES DE HUMANIDADE

3.1.1 Biologia

De acordo com Williams (2013) citado por Santos (2014, p. 90), biologicamente o *Homo sapiens*²⁴ é um antropoide²⁵ da ordem Primata e que descende da subordem Haplorrhini, dividindo com outras espécies da mesma subordem algumas características como o cérebro desenvolvido, face pequena com olhos projetados para a frente, dedos oponíveis com unhas que lhes permitem agarrar, duas mamas, capacidade de ficar ereto dentre outras.

Comparativamente às outras espécies homínidas que já povoaram este planeta, a nossa origem é recente. Antes do *Homo sapiens* – o homem anatomicamente moderno – existiram muitas outras precursores à nossa, das quais se destacam o *Sahelanthropus tchadensis* de 6,5 milhões de anos atrás (Maa), o *Australopithecus afarensis* (4,5 a 3,5 Maa), o *Homo habilis* (2 a 1,8 Maa) e o *Homo erectus* (1,8 a 0,2 Maa).

Mesmo com os muitos estudos multidisciplinares acerca da área evolutiva, a transição do *Homo erectus* para o *Homo sapiens* permanece em discussão ainda nos dias de hoje, gerando inúmeros debates e teorias sobre sua origem incerta.

Somos a única espécie remanescente de uma linhagem de primatas bípedes que, por meio da inteligência, construiu um nicho único neste planeta. A análise detalhada desse passado de espécies diversas e relacionadas e das relações entre populações da espécie humana moderna sugere a existência exclusivista de uma espécie inteligente em sociedade, que depende da modificação artificial do ambiente ao seu redor, em prol de sua sobrevivência e reprodução. (SANTOS, 2014, p. 111).

Uma das poucas certezas que há sobre a espécie humana é que esta constitui uma entre as mais de oito milhões catalogadas e é a única – que se sabe até o momento – capaz de se abstrair do mundo e refletir sobre suas próprias origens, diferenciando-se das outras criaturas não apenas pelos processos evolutivos de seus precursores, mas também por ter em si algo a mais que o permite “reinar” sobre a natureza e sobre as outras espécies do planeta.

Mas o que seria esse “algo a mais”?

²⁴ Termo da taxonomia que deriva do latim e significa “homem sábio” ou “homem que sabe”, usado para designar o homem moderno, proveniente do continente africano há mais de 200 mil anos (SANTOS, 2014, p. 90).

²⁵ Que tem formato de homem.

3.1.2 Animal Humano

Reduzir a diferença entre o ser humano e os outros seres vivos – esse “algo a mais” – a um conceito-chave objetivamente simples como *inteligência* ou *razão* seria simplificar o ser humano e superficializar drasticamente suas complexidades, além de possibilitar relativizações incômodas. O que é *inteligência*? O que é *razão*? Por que não estão presentes nos animais?

Montaigne (1980, p. 204-279) define razão como algo adaptável a todas as medidas, capaz de se moldar de acordo com o uso que se faz dela. Para o filósofo, o homem se torna demasiadamente presunçoso quando distribui faculdades físicas, emocionais e intelectuais aos animais como bem entende a fim de manter sua supremacia perante a natureza.

Como conhece ele, por obra da inteligência, os movimentos internos e secretos dos animais? Por qual comparação entre eles e nós conclui sobre a estupidez que lhes atribui? Quando brinco com a minha gata, quem sabe se ela não se distrai comigo mais do que eu com ela? (MONTAIGNE, 2006, p. 181).

Dessa forma, recusando uma noção única de racionalidade e pluralizando o conceito de razão, Montaigne atribui aos animais algumas faculdades que são normalmente apontadas como exclusivas aos homens, como, por exemplo a linguagem, habilidades artísticas e arquitetônicas, virtudes e vícios. Para Maria Esther Maciel (2016, p. 31) os argumentos que Montaigne utiliza em suas reflexões são bem convincentes e embasados. Um bom exemplo é quando menciona o domínio dos cardumes de atuns sobre três ramos da matemática (astronomia, geometria e aritmética) e a capacidade de raciocínio matemático dos ouriços. Essas faculdades, segundo o filósofo, formariam um grande desafio à capacidade de compreensão humana.

Outro contra-argumento à hegemonia do *Homo sapiens* é o sadismo e a crueldade potencial do ser humano. Diferentemente das outras criaturas, o ser humano é o único que encontra prazer ou sentido em matar e machucar outro de sua espécie bem como caçar outras espécies sem que seja em prol de alguma utilidade fisiológica como a alimentação. O ser humano, às vezes, mostra-se pior do que qualquer outro animal.

Que tipo de superioridade racional seria essa que o ser humano afirma ter perante outras espécies? Que tipo de razão ou inteligência há para se encontrar em uma criatura que destrói sua própria espécie e seu próprio habitat por ganância e maldade? Não seria isso um sinônimo de selvageria?

Sempre gostamos de nos considerar menos selvagens do que os outros animais. Dizer que as pessoas são ‘humanas’ significa que elas são gentis; dizer que são ‘bestiais’,

‘brutais’ ou, simplesmente, que se comportam como ‘animais’ é sugerir que são cruéis e malévolos. Raramente nos detemos a considerar que o animal que mata com menos razão para o fazer é o animal humano. Julgamos os leões e os lobos como selvagens porque eles matam; mas eles têm de matar: se não o fizerem, morrem à fome. Os seres humanos matam outros animais por desporto, para satisfazer a sua curiosidade, para embelezar o corpo e para agradar ao seu palato. Os seres humanos também matam membros da sua própria espécie por ganância ou sede de poder. Mais, os seres humanos não se satisfazem com a simples morte. Nota-se, através da história, a sua tendência para atormentar e torturar tanto os seus congêneres como os outros animais, antes de os matarem. Nenhum outro animal revela grande interesse nesta prática. (SINGER, 2004, p. 154, grifo do autor)

Levando em conta a argumentação de Montaigne e de Singer, é possível supor que os *animais humanos* não se distinguem dos outros *animais não-humanos* simplesmente pela presença da inteligência e da razão. O que entendemos por inteligência e razão, dadas as devidas proporções, podem ser encontradas em outras espécies. Da mesma forma, os seres humanos apresentam selvageria em potencial. Deve haver algo que os diferencie e que vá além da constituição biológica.

3.1.3 Algo a mais

O filósofo Olinto Pegoraro em seu texto *O que é o ser humano?* (1999) reflete sobre três possíveis respostas para essa pergunta que intitula o texto. E nessas três possíveis respostas podemos ter um vislumbre do que poderia ser esse “algo a mais” que o animal humano tem e que o diferencia dos outros animais.

A primeira das respostas é por meio da *metafísica*. De acordo com o autor (1999, p. 2), o que diferencia o ser humano das outras criaturas nesse viés metafísico seria a presença de uma alma racional. A alma, de criação divina, transcenderia os limites da biologia. A alma também não seria perpetuada de acordo com a genética, mas seria um advento entregue por uma figura divina diretamente para o indivíduo no momento exato de sua concepção. O nascimento do indivíduo marca então um acontecimento duplo: o biológico e o divino.

Este é o núcleo metafísico e permanente do ser humano; dele emergem, como consequências naturais, a inteligência, a liberdade, a criatividade, a consciência ética, a capacidade de diálogo, a sociabilidade, enfim, todas as qualidades superiores do homem. Evidentemente, estas qualidades são muito importantes, mas não são fundantes da estrutura radical do homem: são somente consequência e manifestação de uma estrutura mais profunda e ontológica, ou seja, a essência humana como a união do Espírito com o corpo. (PEGORARO, 1999, p. 2).

Considerando isso, nessa ótica medievalista e religiosa o ser humano seria o produto de um corpo material mortal e de uma alma espiritual imortal. O “algo a mais” responsável por

diferenciar nossa espécie das demais seria uma consequência, um produto perfeito absolutamente não palpável advindo de um ser superior. Ser humano seria, então, ser contemplado com uma essência metafísica.

Os gregos, segundo Max Scheler (2008, p. 7-8), também possuíam uma visão de algo metafísico que supostamente seria a essência do indivíduo, e a ela denominavam *razão*.

Se situarmos no topo do conceito de espírito a sua função particular de saber, o tipo de saber que só ele pode proporcionar, então a determinação fundamental de um ser ‘espiritual’, seja qual for a sua constituição psicofísica, é o seu desprendimento existencial do orgânico, a sua liberdade, a possibilidade que ele – ou o centro da sua existência – tem de se separar do fascínio, da pressão, da dependência do orgânico, da ‘vida’ e de tudo o que pertence à ‘vida’ – por conseguinte, também da sua própria ‘inteligência’ pulsional. Um ser ‘espiritual’ já não se encontra, pois, sujeito ao impulso e ao meio, mas está ‘liberto do meio’ e, como nos apraz dizer, ‘aberto ao mundo’: semelhante ser tem ‘mundo’. (SCHELER, 2008, p. 8, grifo do autor).

Este conceito de razão (também chamada de *intuição* e *Geist* – espírito – pelo autor) seria responsável por capacitar o ser humano a se desprender do mundo orgânico e palpável, tornando-se capaz de abstrações. Por isso, também seria capaz de expressar emoções abstratas como bondade, amor, arrependimento, veneração, admiração espiritual, beatitude, desespero e livre decisão.

Complementar a essa ideia de *espírito/Geist*, Heidegger citado por Nunes (2007, p. 284) se refere aos animais não humanos como carentes de um *Geist*. Por isso são pobres de mundo, incapazes de se desprenderem do orgânico e alcançarem a abstração. Consequentemente, também são incapazes de voluntariedade e obedecem apenas aos instintos e impulsos. O ser humano, por outro lado, tem consciência de seus impulsos e os domina, e por isso é rico de mundo. Por esse motivo lhe cai bem o título *Homo sapiens*: o homem que sabe.

A segunda resposta para a pergunta de Pegoraro seria no âmbito da *fenomenologia*. Para o autor (1999, p. 3), a fenomenologia defende um conceito dinâmico de pessoa. Ao contrário do princípio metafísico do sujeito que é concebido completo, em estado de perfeição, para a fenomenologia o ser humano se constrói de acordo com acontecimentos pessoais e coletivos. Como Pegoraro diz (1999, p. 3), *a pessoa está sempre acontecendo*. Outra diferença importante com a metafísica é a cisão com a ideia de corpo e alma. Para a fenomenologia, o sujeito é um inteiro que vai se construindo ao longo da experimentação.

Segundo esta teoria, em seus primeiros estágios, o embrião humano ainda não é uma pessoa definida e completa. Mas o embrião humano que tem desde o início todos os elementos genéticos do adulto, é apenas pessoa em potencial, ou seja, um processo de personalização. Isto é, os elementos genéticos vão se desdobrando, crescendo até serem aptos a fazer atos conscientes e escolhas livres. Portanto, para as teorias

fenomenológica e evolucionista, as qualidades superiores do homem como consciência, inteligência e liberdade, não são dádivas divinas, mas produtos da natureza. Ademais, o ser humano alcança sua maturidade no estágio ético, ou seja, quando o homem consciente e livre vive e age coerentemente segundo uma ordem de valores. Portanto, a ética fenomenológica sustenta a evolução por inteiro do ser humano, em seu corpo e no espírito. (PEGORARO, 1999, p. 3).

Nesse sentido o “algo a mais” que o ser humano tem em relação aos outros animais seria a capacidade cognitiva – advinda da evolução de sua espécie – de construir, a partir da sua relação com o outro e com a natureza, qualidades como consciência ética, inteligência, liberdade e a capacidade de atribuir valores. Os animais não humanos e as máquinas, nessa ótica, seriam cognitivamente incapazes de se abstrair do mundo para pensar sua posição dentro dele.

Próximo disso, Maturana (1997, apud ANDRADE; SILVA; PASSOS, 2007, p. 186) prega a construção humana pela linguagem. O autor chileno aponta que o ser humano é concebido a partir do conversar, ou seja, do cruzamento entre o linguajar e o emocionar.

Destarte, nós, membros da espécie *Homo sapiens*, nos tornamos humanos ao viver no entrecruzamento de muitas redes de conversações, de muitos domínios operacionais (Maturana, 1992). Se aceitarmos que o conversar é o entrelaçamento do linguajar com o emocionar, segue-se que as redes de conversações em que vivemos interferem na dinâmica entre o nosso ser e o nosso atuar. Nesta ótica, fica mais fácil entender a transformação do homem no devir das redes de conversações que ele mesmo configura. Ou seja, atuamos de acordo como somos, mas também somos de acordo como atuamos (Eicheveria, 1994). (ANDRADE; SILVA; PASSOS, 2007, p. 186, grifo dos autores).

Como observado no trecho acima, a teoria de Humberto Maturana também se dá a partir da relação entre o ser humano e o meio: sua humanidade é construída pela interação que faz com o que está ao seu redor, processo que o autor denomina de rede de conversações. A cultura, nesse caso, é definida como uma rede de conversações da qual o ser humano participa ativamente, por meio da linguagem, o registro da expressão humana, responsável por gerar idiomas, crenças, concepções, sistemas de conhecimento, normas, hábitos, costumes, arte, símbolos, objetos etc. Além disso, Maturana explica que o ser humano não se constrói sozinho.

Para além desta intuição, a Biologia do Conhecer tem nos mostrado como o devir autoconsciente pode ser entendido como uma co-emergência da experiência de um mundo vivido e da identidade do eu vivente. Se aceitarmos a ressalva que a experiência é tanto um evento pessoal, porque necessariamente auto-referencial, mas, também, coletivo, porque necessariamente relacional, poderemos compreender o surgimento de seres vivos capazes de fazer referência ao mundo e se autoreferenciar, sem termos de apelar para uma transcendência ou para a imanência de um suposto ‘eu’, independente e centro desta vivência (Depraz *et al.*, 2000). (ANDRADE; SILVA; PASSOS, 2007, p. 190, grifo dos autores).

De acordo com essa teoria, portanto, a humanidade seria um processo coletivo: o indivíduo torna-se humano quando se interage com o outro. Em síntese, diferente de todas as outras criaturas, o ser humano é capaz de referenciar-se e fazer referência à outras coisas entrepostas no mundo em que vive. O ser humano é rico de mundo porque consegue se localizar nele e, a partir daí, diferenciar-se das outras coisas. Assim, ser humano é ser interativo e participar do conversar. O conversar, para Maturana, é a construção e a reconstrução da cultura.

Nessa ótica, a evolução do ser humano no sentido interativo com a sua espécie – de modo a formar uma larga e heterogênea sociedade – foi um fator decisivo para a sua diferenciação dentre as oito milhões de espécies de criaturas que habitam o Planeta Terra.

Outro viés que define a humanidade a partir de um ponto interacionista é o proposto por Karl Marx.

Nessa perspectiva, o trabalho é aquilo que fundamentalmente humaniza e possibilita o desenvolvimento da cultura. A ruptura entre homens e animais, dessa forma, não pode ser explicada apenas pela evolução biológica. Se por um lado, o homem biológico, assim como o animal, defronta-se com necessidades que são orgânicas e vitais, por outro, não se contenta em coincidir sua vida com essas condições objetivas (Ortega Y Gasset, 1963). Diferentemente dos animais, o homem cria necessidades que têm por objetivo não apenas garantir a sua existência biológica, mas principalmente sua existência cultural. Satisfazendo suas necessidades, constitui-se como um ser ético, como um ser que cria princípios e preceitos para guiar sua ação, ao mesmo tempo em que tais princípios norteiam a constituição de suas necessidades e ações. (MORETTI; ASBAHR; RIGON, 2011, p. 478).

Desse modo, Marx considera que o homem se torna devidamente humano quanto se apropria da cultura e de todo o resto que sua espécie desenvolveu e que está presente nas formas de expressão cultural da sociedade. Além disso, o ser humano diferencia-se do animal pelo trabalho consciente e voluntário cujo intuito é determinado por vontades e desejos próprios.

O homem interage com a natureza, transformando-a e adaptando-a para que ele possa viver da melhor forma. Do mesmo jeito que o homem transforma a natureza, também transforma a si próprio e assim constrói sua humanidade. Assim, de acordo com Moretti, Asbahr e Rigon (2011, p. 479), para Marx a chave da humanidade é a intencionalidade do ato, de modo que o trabalho não obtém um fim em si mesmo, mas é mediador entre o sujeito e algo objetivado pelo sujeito. Essa ambição, esse intuito, é o que transforma o sujeito em ser humano e o que difere do animal, que vive pelo instinto e pelo fim em si próprio em todas as coisas.

O terceiro viés que Pegoraro propõe é o do *utilitarismo* de Peter Singer, no qual há uma cisão entre a ideia de pessoa e de humano. Para o utilitarismo, a espécie humana não apresenta nenhum privilégio em relação às outras espécies porque é tão animal quanto elas.

O homo sapiens passará a ser pessoa quando ganhar consciência de si, for capaz de controle de suas emoções, de manifestar desejos, interesses e defendê-los. Então, um embrião, um feto e uma criança ainda não são pessoa; e um adulto que perde definitivamente a consciência de si deixa de ser pessoa. (PEGORARO, 1999, p. 8, grifo do autor).

A partir disso, para o utilitarismo de Singer o ser humano se difere de outros animais porque tem a capacidade de desenvolver o controle de suas emoções, manifestar desejos e os defender. Portanto, o ser humano seria a única criatura capaz de pensar a vida com algum sentido e/ou objetivo para além do manter-se vivo. Manifestar interesses e defendê-los é a forma que o ser humano encontrou para dar um significado para a vida.

Segundo Chaves (2010, p. 68), Engelhardt Jr.²⁶ aproxima-se do utilitarismo de Singer quando defende a cisão de pessoa e de ser humano, afirmando que para que um ser humano seja uma pessoa é necessário que ele detenha racionalidade, autoconsciência, liberdade de decisão e preocupação moral. Os seres que não possuem essas características não poderiam exigir respeito e tampouco serem chamados de pessoas.

Já para Sève, a humanidade dependia da possibilidade de atribuição do outro, o que ele denomina *ascrição*. A ascrição, explica Chaves (2010, p. 71) consistiria no reconhecimento da identidade pessoal humana, visualizando no outro a capacidade de se comportar como um ser humano ao mesmo tempo que lhe atribui humanidade. A ascrição é sempre interpessoal e recíproca. Assim, a capacidade de o ser humano reconhecer o seu próximo como outro ser humano também entra para a lista de coisas que constroem sua humanidade. Enfim, de modo resumido, para Sève o indivíduo torna-se humano a partir da humanidade que encontra no outro.

3.1.4 Mente, Empatia e Storytelling

Existem outras três características essenciais à concepção da humanidade que foram levadas em conta para a formulação deste trabalho pois terão peso fundamental nas análises futuras, são elas a *mente*, a capacidade de sentir *empatia* e a capacidade de *contar histórias*.

O médico e neurocientista brasileiro Ivan Izquierdo (2014, p. 6) aponta que a mente humana ainda é um grande mistério mesmo nos dias de hoje.

Não se trata a alma com meios terapêuticos, mas sim a mente, através de remédios antidepressivos, antipsicóticos ou ansiolíticos, e de diferentes tipos de psicoterapia.

²⁶ Hugo Tristram Engelhardt Jr. foi um filósofo norte-americano e professor de Filosofia na Universidade de Rice em Houston, Texas. Especializado em filosofia da medicina, foi um bioeticista cristão.

As funções mentais podem referir-se a localizações anatômicas mais ou menos específicas: fazer, lembrar e extinguir memórias é função importante do hipocampo. A mente é função do corpo e dele depende para existir, sofrer e se manifestar. A alma certamente não tem localização corporal. Os que nela acreditam pensam que aparece e desaparece com o corpo; ou seja, surge com a concepção e evapora-se deste mundo com a morte. A mente não existe após a concepção e muitas vezes desaparece muito antes da morte (aqueles infelizes mantidos vivos como vegetais através de aparelhos, por exemplo). (IZQUIERDO, 2014, p. 2-3)

Como observado, a ideia da mente nada tem a ver com a ideia de alma, cuja existência ainda é debatida em nível filosófico e religioso. Se ela existe, se faz parte de sua essência ou ainda se é responsável pela sua humanidade, não se pode afirmar tampouco negar. A mente, por outro lado, existe e possui um lugar específico dentro do corpo humano ou pelo menos uma região específica do cérebro onde ela e todos os seus componentes, como o sonho, o pensamento e a criatividade são feitos.

O *Homo sapiens* se difere dos outros animais chamados irracionais também neste nível: seu cérebro é aparentemente mais desenvolvido, com áreas de acesso que lhe permitem funções cerebrais distintas como a fabulação, a linguagem verbal, a concepção do que é abstrato etc. A mente é parte do corpo humano tal como o coração. E ambos são essenciais para a vida. Ou como diz John Searle citado por Andraus (2006) que defende que os processos mentais acontecem dentro do cérebro, *sem uma consciência a vida humana seria impossível*.

Ainda nessa perspectiva adotada pelo trabalho, o segundo elemento indispensável à consolidação da humanidade é a *empatia*. “A empatia é a arte de se colocar no lugar do outro por meio da imaginação, compreendendo seus sentimentos e perspectivas e usando essa compreensão para guiar as próprias ações” (KRZNARIC, 2014, p. 10). Para Roman Krznaric, a empatia difere-se dos sentimentos de compaixão porque nesta não há o intuito de compreender as emoções ou o ponto de vista do outro. A empatia é, de certa maneira, uma faculdade humana que nos torna capazes de compreender emocionalmente alguma coisa seja um objeto como uma obra de arte ou uma ação como um abraço. Sem empatia, a raça humana seria oca, incapaz de impor valores nas coisas.

Como Moitoso e Casagrande (2017, p. 218) explicam a empatia do ponto de vista biológico, considerando-a importante porque o ser humano, produto da evolução e da adaptação, compartilha elementos, capacidades e habilidades naturais com outros animais, principalmente os que são próximos na cadeia evolutiva.

A seguinte proposição parece-me altamente provável, a saber, que qualquer animal dotado de instintos sociais bem demarcados inevitavelmente adquirirá senso ou consciência moral, assim que suas capacidades intelectuais tenham se tornado bem

desenvolvidas, ou quase tão desenvolvidas, como no homem. (DARWIN, 1981, p. 71-72).

Como observado, Darwin vai ao encontro dessa afirmativa. Para ele, a empatia foi um dos muitos fatores responsáveis por fazer com que os precursores do ser humano se organizassem em grupos e cuidassem uns dos outros, estabelecessem relações e criassem a sociedade, os sistemas culturais, as interações etc. Esses pequenos atos, como a possibilidade de se colocar no lugar do outro, foi sem dúvida um dos muitos elementos que acabaram diferenciando o *Homo sapiens* dos demais animais, ainda que estes também possam eventualmente ter formado núcleos sociais organizados.

A gênese da empatia está associada à identificação e ao pertencimento a um grupo. De acordo com De Waal (2010), isso ocorre porque para os mamíferos, em decorrência de dependerem necessariamente dos cuidados maternos, os vínculos afetivos têm profundo valor e são fundamentais tanto para a sobrevivência dos indivíduos recém-nascidos como para a manutenção do grupo social. Isto é, “o vínculo é um elemento essencial para a nossa espécie. Não há nada que nos faça mais felizes” (MOITOSO; CASAGRANDE, 2017, p. 219, grifo dos autores).

Esse vínculo entre os seres humanos possibilitado pela presença da empatia seria, portanto, um dos vários elementos importantes para o seu processo evolutivo e para a sua distinção em relação às outras criaturas do planeta.

O último recurso que seria intrínseco à construção humana é a capacidade de *fabular*, contar histórias ou elucidar algo para alguém. Devido a essa capacidade, Jonathan Gottschall em seu livro *The Storytelling Animal: How Stories Makes Us Human*²⁷ apelida a nós todos de *Homo fictus* (2012, p. 8), uma espécie viciada em histórias que mesmo quando vai dormir continua fabulando por meio dos sonhos. Somos, segundo ele, grandes macacos com mentes elucidativas.

Para Gottschall, se as histórias não fossem úteis para nós humanos, a capacidade de conta-las teria sido eliminada pela evolução e adaptação da espécie, uma vez que é também um tipo de esforço e gasto de energia. Para ele (2012, p. 35), o fato de o ato de narrar se fazer presente de modo universal nos seres humanos é uma evidencia de um propósito biológico. Outra das muitas utilidades que Gottschall designa para a contação de histórias é o “contágio” do estado mental de um indivíduo enquanto ouve – ou de alguma forma interage com – uma narrativa.

²⁷ O Animal Contador de Histórias: Como as Histórias nos Tornam Humanos (tradução nossa).

Desde então, houve uma enxurrada de pesquisas em macacos e seres humanos. Muitos cientistas agora acreditam que nós temos redes neurais que são ativadas quando executamos uma ação ou experimentamos uma emoção e também quando observamos alguém executando uma ação ou experimentando uma emoção. Isso pode explicar por que os estados mentais são contagiosos. Isso pode revelar, em um nível básico do cérebro, o que aconteceu comigo quando vi o anúncio da NFL. Só de ver os sorrisos patetas nos rostos do jogador de futebol e do garoto disparou uma resposta automática em meu cérebro. Eu literalmente peguei a alegria deles. (GOTTSCHELL, 2012, p. 62, tradução nossa)²⁸.

Esse “contágio” foi especialmente importante quando se leva em consideração que o ser humano passou a ser capaz de transmitir uma experiência e/ou emoção por meio de uma história. Isso permitiu que, por exemplo, o conhecimento acerca dos perigos a serem evitados fossem passados adiante pelas gerações de hominídeos que povoaram esse planeta. Assim, a espécie pôde se multiplicar e evoluir com segurança.

Dessa forma, se a evolução da mente e a aquisição da empatia permitiram que o ser humano conquistasse o seu lugar de destaque dentre as criaturas de seu planeta, o “contar histórias” sem dúvida também teve papel nisso, já que a única criatura capaz de realizar tal ação é o ser humano.

A contação de histórias também permitiu que os seres humanos realizassem as melhores escolhas, explicassem coisas até então inexplicáveis – como as deidades e as criaturas mitológicas – e, enfim, criassem uma série de elementos culturais que serviram de berço para quase tudo que se tem hoje, como a própria escrita, cujo o objetivo era justamente registrar de forma permanente esses elementos.

3.1.5 Conceção Final

No intuito de defender a significativa parcela de humanidade presente nos *divergentes* de *Detroit: Become Human*, foi necessário elaborar a partir do referencial teórico apresentado uma definição específica do que é humanidade – compilando pontos específicos de todas as teorias trabalhadas – para então aplicá-la na análise prática do jogo.

Para isso, primeiramente entende-se aqui a humanidade como uma capacidade cognitiva – por meio de um cérebro evoluído e complexo capaz de comportar uma mente – de edificar, a

²⁸ There has since been a flood of mirror neuron research in monkeys and humans. Many scientists now believe we have neural networks that activate when we perform an action or experience an emotion, and also when we observe someone else performing an action or experiencing an emotion. This might explain why mental states are contagious. It might reveal, at a basic brain level, what happened to me when I saw that NFL ad. Just seeing the goofy smiles on the faces of the football player and the boy triggered an automatic mirror response in my own brain. I literally caught their joy. (GOTTSCHELL, 2012, p. 62).

partir da sua relação com o outro, consigo mesmo e com o meio, características indispensáveis para a sobrevivência e, até certo ponto, voluntárias.

Dessa forma, essas características seriam, não obrigatoriamente nessa ordem de aquisição, as seguintes: 1. Empatia, 2. Criatividade, 3. Intencionalidade, 4. Consciência ética, 5. Noção de liberdade, 6. Noção de sociabilidade, 7. Capacidade de diálogo, 8. Atribuição de valores, 9. Fabulação e 10. Inteligência.

Essas dez capacidades cognitivas listadas a fim de facilitar o trabalho analítico em cima do jogo *Detroit: Become Human*, porém, só afloram perante a socialização e a *ascrição*, ou seja, é necessário reconhecer no outro a humanidade que temos em nós mesmos. Em resumo, a humanidade é o resultado de uma construção primária biológica e uma construção secundária social.

Porém, do mesmo modo, por lógica, a possibilidade de arbitrariamente optar por não desenvolver as dez capacidades mencionadas ou desenvolver as antíteses de cada uma (como a antipatia, a imbecilidade e a incapacidade de diálogo) também constituem a humanidade do sujeito. Ambos Hitler e Gandhi eram seres humanos. A diferença, portanto, consiste na maneira como eles exerciam suas humanidades, tornando o livre arbítrio – a liberdade de escolha – também uma das características-chave dos seres humanos.

Qualquer ente que detenha tais potencialidades – mesmo que opte por não as usar ou usar suas antíteses – possui aspectos de humanidade, o que o tornam digno de exigir respeito e de exercer seus direitos, principalmente o de manter de forma íntegra sua humanidade e seu bem-estar, desde que esses direitos não se sobreponham aos direitos de outro indivíduo.

É importante, porém, esclarecer um ponto importante antes de prosseguir. As dez características que foram sondadas neste trabalho para definirem o ser humano não são *exclusivas* dele. Como Montaigne (2006) explica, é possível que encontremos características tidas como exclusivamente humanas (empatia, criatividade ou intencionalidade, por exemplo) em outras espécies. O que este trabalho propõe, porém, é que somente o ser humano possui a capacidade de desenvolver todas essas características ao mesmo tempo ainda que escolha não o fazer e que, portanto, é essa capacidade que o diferencia das outras criaturas no Planeta Terra.

3.2 DEFINIÇÕES DE MÁQUINA E ROBÔ

Segundo o dicionário *A Greek-English Lexicon* (LIDELL; SCOTT, 1940, p. 416) a palavra *Mekhos* (μῆχος), do grego arcaico, significava *meio* (de se realizar algo), *expediente* ou *remédio*. Dessa palavra surgiram duas derivações, uma no grego dórico (*makhana*) e outra no

grego jônico (*mekhane*), que posteriormente originaram a palavra latina *machina*, que no português tornou-se *máquina*. O Dicionário Michaelis define o termo máquina da seguinte maneira:

1 Aparelho destinado a produzir, dirigir ou transformar uma forma de energia em outra, ou aproveitar essa mesma energia para a produção de determinado efeito. 2 Qualquer equipamento empregado com um fim específico e cuja ação mecânica é capaz de substituir o trabalho humano. 3 Conjunto de peças que determinam o funcionamento de um mecanismo ou engenho. 4 Qualquer instrumento ou ferramenta que se emprega na indústria para a fabricação de um produto. 5 Aparelho elétrico usado nos afazeres domésticos; instrumento, utensílio. 6 Equipamento mecânico, elétrico, eletrônico ou digital operado pelo ser humano. 7 ECON, SOCIOL Uso da mecanização como substituta do trabalho humano ou animal. 8 FIG Conjunto dos meios que concorrem para determinado efeito ou finalidade. 9 FIG Estrutura interligada que forma um todo; estrutura orgânica. 10 FIG Sistema múltiplo e complexo de coisas que se interligam; enredamento, trama. 11 FIG Pessoa sem iniciativa e sem energia, que só faz algo por hábito ou rotina, como um autômato. 12 REG (SP), COLOQ Veículo potente; carro. 13 COLOQ V revolver. (MICHAELIS, 2020, grifo nosso).

Como o próprio significado do termo sugere, a máquina foi originalmente projetada para ser um substituto do homem nas mais variadas tarefas, das mais simples como fazer um café às mais difíceis como empilhar coisas pesadas. Foi feita para remediar a vida do homem, facilitar, dar conta daquilo que ele é incapaz ou daquilo que ele tem preguiça de ser capaz.

As máquinas – no sentido original do termo – acompanham o ser humano desde as mais antigas épocas e foram responsáveis, inclusive, pela evolução tecnológica que mudou e segue mudando o estilo de vida e a relação do próprio sujeito com o mundo e com o trabalho.

Desde a época da pedra lascada, o ser humano já se arriscava a criar ferramentas que facilitassem sua vida nas mais variadas tarefas. Entre os séculos 8 e 5 a.C, o império assírio e os gregos – posteriormente passando aos romanos – já se utilizavam de maquinários principalmente em cenário de guerra. Porém, essas ainda não eram consideradas “máquinas-ferramenta”, como explica a Associação Brasileira da Indústria de Máquinas e Equipamentos (2006, p. 10), porque não eram capazes de prolongar, sem energia própria, a ação humana.

A máquina-ferramenta, cuja definição aponta para o funcionamento advindo de uma fonte de energia externa – não humana e nem animal – mais antiga da história, segundo a ABIMAQ, é a mandriladora de canhões de bronze, feita no século XVI, embora Da Vinci já tivesse projetado esboços no século anterior.

Desse modo, o que se entende por máquina veio se alterando com o tempo, principalmente com a chegada da revolução industrial, da mesma forma que a concepção de ser

humano também evoluiu e segue evoluindo, sempre acompanhando o fluxo natural das mudanças socioculturais causadas pela própria humanidade.

Luiz Felipe Moura, no Editorial do livro *A História das Máquinas*, refere-se à relação homem-máquina como um casamento, ou o “relacionamento mais perfeito já visto” (2006, p. 4) porque, segundo ele, a subordinação total da máquina e a sua capacidade eternamente substituível possibilitaram o ser humano se tornar livre e independente das dificuldades, capaz inclusive de voar, tanto no sentido metafórico quanto literal.

Desde então, ao longo de sua evolução, a máquina cada vez mais tem se tornado sinônimo de objeto mecânico, elétrico ou eletrônico cuja função primordial é ser submissa ao ser humano. Há máquinas de todos os tipos: as que servem para trabalho, as que servem para entretenimento e até mesmo máquinas que alimentam a luxúria humana imitando partes humanas – ou não humanas.

A máquina tornou-se um contraponto do ser humano. Enquanto evolui junto de seu criador, ao mesmo tempo o transforma em algo tão substituível quanto ela própria o é, erguendo uma série de questões que pairam sobre a nossa existência: até quando o ser humano será necessário, uma vez que se torne substituível por completo?

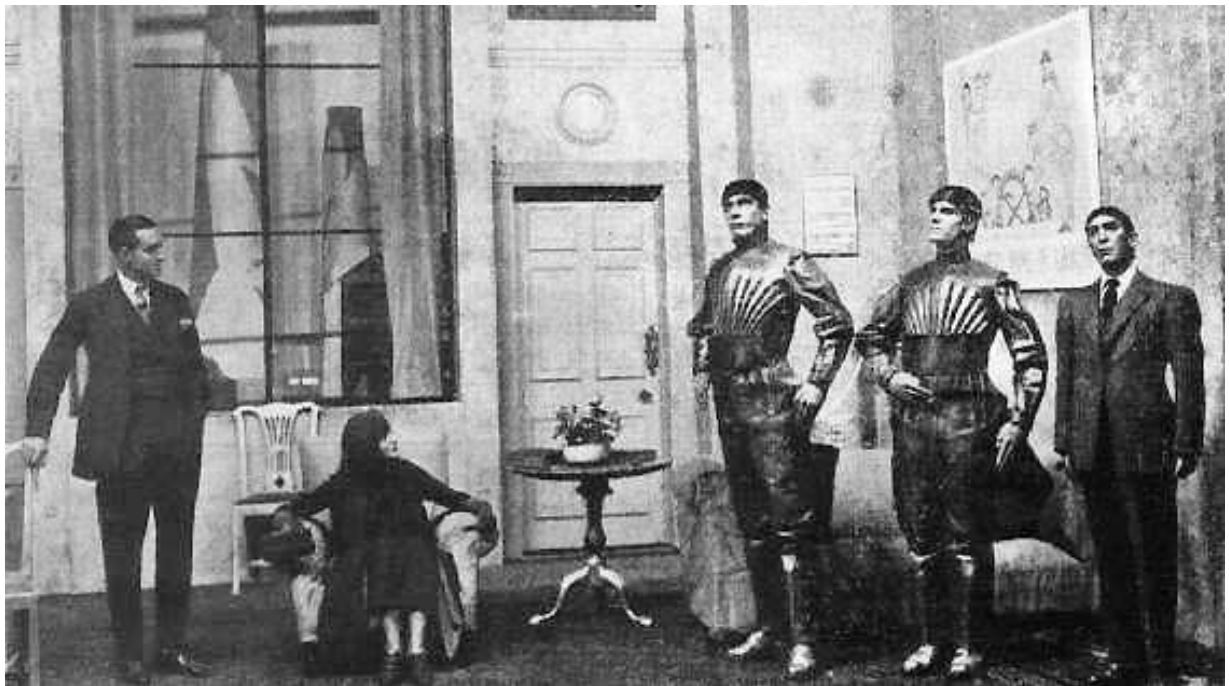
Por conta disso, atualmente é comum encontrar vários debates acerca dos limites dessa relação humano-máquina, principalmente quando essa máquina começa a substituir o ser humano em áreas vitais como, por exemplo, a socialização. É nesse ritmo evolutivo que surgem os robôs.

Uma criatura quase humana, com certa inteligência e certa independência? Um tanto assustador... Muito antes do pleno desenvolvimento e uso dos robôs, a literatura e o cinema começaram a refletir os pavores do ser humano em relação a esse novo brinquedo perigoso e, um dia talvez, incontrolável. *Frankenstein*, de 1818, é frequentemente considerado o primeiro romance de ficção científica a abordar as perturbadoras clonagens mecânicas. Foi quando, poucos anos depois da peça de Capek sobre uma linha de montagem que utilizava robôs para tentar construir mais robôs, o tema começou a inquietar corações e mentes com questões que iam bem da além da tecnologia, da indústria e da economia. (ABIMAQ, 2006, p. 46, grifo do autor).

Como citado no excerto acima, Josef Capek criou a palavra robô com base na palavra checa *robota*, cujo significado é *trabalho escravo*. Em 1921, Karel Capek utiliza a palavra do irmão em uma peça de teatro e a estampa no imaginário coletivo alimentado eternamente pela mídia. A partir daí, surge a ideia do robô moderno, que põe em xeque muitos temas como, por exemplo, a criação de uma nova forma de vida e a petulância do ser humano ao se comparar com Deus.

Além da criação de um corpo mecânico, elétrico ou eletrônico melhor que o do ser humano e cuja função seria substituí-lo em seus afazeres, o avanço tecnológico mundial faz com que a premissa da futura sociedade recaia sobre o surgimento da inteligência artificial. A possibilidade da criação insólita de uma nova criatura capaz de conter humanidade e todas as suas características tem assombrado e intrigado os cientistas e todo o resto do mundo.

Figura 5 – Cena da peça R.U.R de Capek, mostrando 3 robôs (robotas)



Fonte: R.U.R (2020)

Nick Bostrom, em seu livro *Superinteligência: Caminhos, perigos e estratégias para um novo mundo*, afirma que o cérebro humano foi o fator definitivo para garantir à nossa espécie a “posição dominante” no planeta, tendo sido capaz de desenvolver as características que lhe garantem a humanidade. Dentre elas, Bostrom frisa a linguagem, a tecnologia e a organização social complexa.

Se algum dia construirmos cérebros artificiais capazes de superar o cérebro humano em inteligência geral, então essa nova superinteligência poderia se tornar muito poderosa. E, assim como o destino dos gorilas depende hoje mais dos humanos do que dos próprios gorilas, também o destino de nossa espécie dependeria das ações da superinteligência da máquina. (BOSTROM, 2018, p. 15)

Complementando essa ideia, ainda no prefácio, o autor supõe a criação artificial de um cérebro semelhante ao nosso, com áreas capazes de ultrapassar o desempenho cognitivo dos

seres humanos em todos os domínios, desenvolvendo características que tornariam as máquinas tão humanas quanto nós, senão mais. A essa capacidade o autor denomina superinteligência.

Todavia, a superinteligência ainda não foi alcançada. Uma inteligência artificial de um robô enxadrista como o Deep Blue²⁹, por exemplo, não detém superinteligência porque está condicionado a aplicá-la em apenas uma área, no caso, o xadrez. A ideia de medir a superinteligência da inteligência artificial veio com o *Teste de Turing*, proposto por Alan Turing³⁰ em 1950.

Em vez de debater a questão apenas na esfera teórica, Turing propôs um experimento. Uma comissão julgadora faz perguntas, através de um terminal de computador, a um par de correspondentes que não ficam à vista; um deles é um ‘confederado’ humano; o outro, um programa de computador, e a comissão tenta discernir quem é quem. Não há restrições ao que pode ser dito; o diálogo pode variar, por exemplo, de um simples bate-papo a conhecimentos gerais (por exemplo, quantas pernas tem uma formiga, em que país fica Paris), de fofocas sobre celebridades a alta filosofia – toda a ágada da conversação humana. (CHRISTIAN, 2013, p. 18-19, grifo do autor).

Assim, segundo Christian, Turing previa que até os anos 2000 os robôs conseguiriam enganar trinta por cento dos jurados humanos (a comissão julgadora) no teste. Errou por alguns anos. Em 2008 o robô Elbot quase atingiu essa porcentagem, faltando um voto da comissão para que alcançasse o total de 30% (2013, p. 19).

Turing também sugeriu a criação do que ele denominou de *máquina criança*, a qual teria como intuito simular não a mente já consolidada de um adulto, mas a mente em construção de uma criança, ou seja, em constante estado de aprendizagem (BOSTROM, 2018, p. 57), assemelhando-se ao processo de aquisição da humanidade defendido por Pegoraro.

Enfim, o futuro vem em passos lentos, porém perseverantes. A maioria das diversas ficções científicas previam a presença da máquina superinteligente para o século XXII. Mas será que vai demorar tanto assim? Qual será o papel da máquina no futuro? O que ela pode acarretar na jornada do ser humano? E o mais importante: algum dia será capaz de conter humanidade?

²⁹ Deep Blue foi um supercomputador projetado pela empresa IBM especificamente para jogar xadrez. Em 1997, Deep Blue venceu Gárrri Kaspárov – então campeão mundial – tornando-se o primeiro computador a vencer um campeão mundial. Foi desmontado em 1998. (CHRISTIAN, 2013, p. 135-139)

³⁰ Matemático inglês considerado o pai da computação.

3.3 ANDROIDES

Se, por um lado, temos o robô, descrito como uma máquina mecânica, elétrica ou eletrônica, capaz de substituir o ser humano nas mais variadas atividades e inclusive ser superior que este em todas elas, de outro lado, temos o que hoje em dia se conhece pelo termo androide.

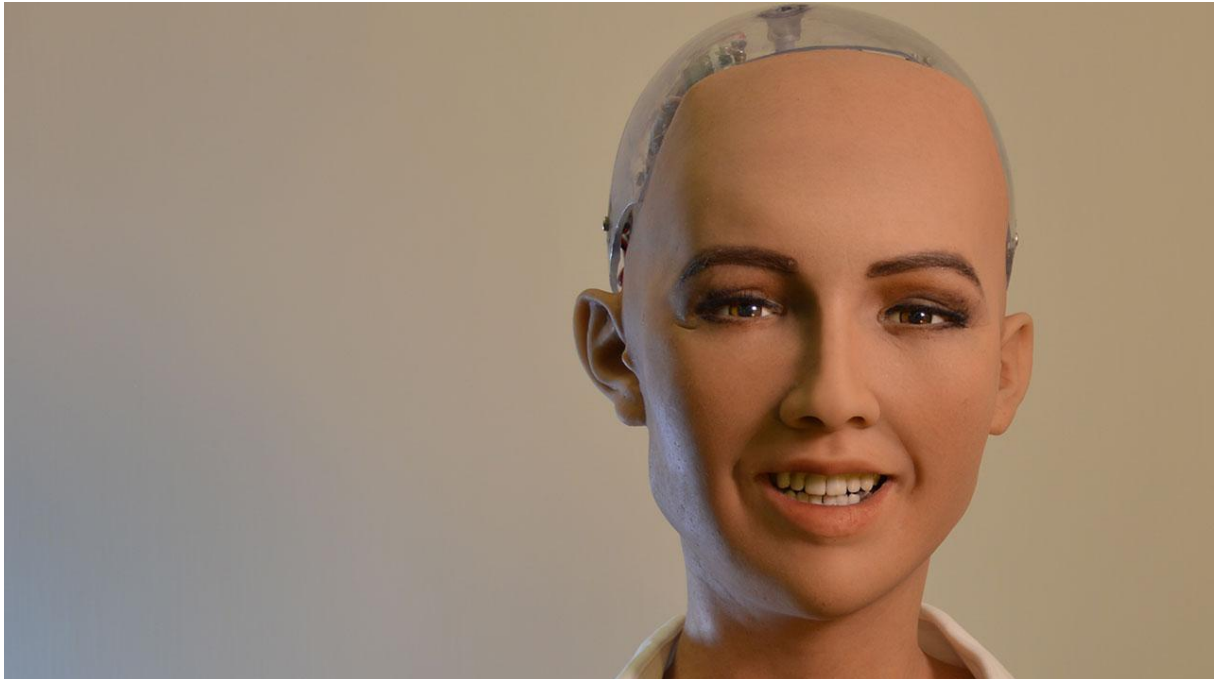
O termo androide, segundo Fonseca (2016, p. 33), surge pela primeira vez no *Cyclopaedia* de Ephraim Chambers, de 1782, designando qualquer ser que se parecesse fisicamente com um ser humano do gênero masculino. Séculos mais tarde, a autora Gwyneth Jones cunha o termo ginóide, cuja designação é semelhante ao termo de Chambers, mas aplicada ao gênero feminino.

No decorrer do século XX, à medida que as tecnologias se aprimoram, as histórias sobre os nossos ‘outros’ ficam cada vez mais inquietantes. Com o desenvolvimento da cibernética e da biologia molecular nas décadas de 40 e 50, os robôs da ficção científica começam a se tornar ainda mais semelhantes fisicamente aos humanos – surgem os andróides. O uso atual do termo andróide em geral denota robôs que reproduzem a aparência humana, podendo ser produzidos com substâncias orgânicas ou revestidos com materiais sintéticos que imitam fielmente musculatura e pele. Autênticas reproduções humanas, os andróides são considerados seres mais evoluídos que os robôs, e frequentemente alcançam níveis de complexidade mental – e até emocional – que rivalizam com os humanos. (OLIVEIRA, 2003, p. 188-189).

Em resumo, o termo androide acabou por ser usado para descrever uma criatura que a princípio surge de maneira artificial, mas que ganha contornos de humanidade não apenas no quesito físico exterior, mas também no quesito emocional e interior.

O androide se difere do robô principalmente porque o robô é identificado como apenas mais uma peça mecânica, uma máquina no sentido original como descrito por Luiz Felipe Moura n’*A História das Máquinas*: um objeto submisso e totalmente substituível. O termo robô dentro e fora da ficção passa então a ser um dos sinônimos possíveis para algo automatizado, que não têm quaisquer resquícios de humanidade.

Figura 6 – A androide Sophia, projetada pela Hanson Robotics, é capaz de reproduzir 62 expressões faciais



Fonte: GREEN FM (2020)

Uma das narrativas de Isaac Asimov, denominada *O Homem Bicentenário*, gira em torno de Andrew Martin, um robô que percebe suas características humanas (o gosto e a habilidade pela arte e pela literatura, além daquelas citadas nos tópicos 3.1.3 e 3.1.4) começa a desejar se tornar humano. Ele passa a repudiar a sua aparência mecânica de robô, ainda relacionada a uma mera máquina subserviente, e, ao fim do conto, depois de inúmeras cirurgias, acaba por adquirir órgãos orgânicos, pele e, enfim, transforma-se em androide, morrendo logo após conseguir legalmente o status de ser humano.

Esse robô, livre como é, escolhe usar roupas. Isto faz com que ele seja frequentemente humilhado por seres humanos que agem impensadamente, a despeito da lei contra a humilhação dos robôs. É difícil mover uma ação penal contra vagas ofensas que, de um modo geral, as pessoas que devem decidir pela culpa ou inocência não encaram como tal. [...] Andrew Martin, meu cliente, pois acaba de se tornar meu cliente, é um robô livre que tem o direito de interpelar a U. S. Robots and Mechanical Men Corporation pelo direito de substituição, que a empresa dá a quem possua um robô a mais de vinte e cinco anos. Na realidade a empresa até insiste na substituição. Paul sorria, completamente à vontade. Prosseguiu: - O cérebro positrônico de meu cliente é proprietário do corpo dele, que seguramente tem mais de vinte e cinco anos. O cérebro positrônico pede a substituição do corpo, e propõe-se pagar qualquer quantia razoável por um corpo andróide substituto. Se se recusar a atender o pedido, meu cliente sofrerá uma humilhação, e nós entraremos com uma ação. (ASIMOV, 1982, p. 527-528).

Dois aspectos chamam atenção nesse trecho. O primeiro deles é o repúdio pelo *status quo* de robô que Andrew carrega. Por ser livre e fazer as próprias escolhas, o robô é alvo de piadas e ofensas humanas porque, para os humanos, o robô e toda sua aparência devidamente mecânica, ainda que apresente comportamento humano, não passa de uma máquina cujo propósito deveria servir seu dono. Andrew abomina essa ideia e por isso deseja não apenas a liberdade, mas também se tornar humano.

O segundo aspecto a se notar é o cérebro positrônico. Presente nas histórias de criação do próprio Asimov, o cérebro seria constituído de uma maça esponjosa de platina e irídio, que formariam os circuitos cerebrais capazes de produzir e eliminar pósitrons. Tão cognitivamente capaz quanto o do ser humano, o cérebro positrônico teria somente uma diferença crucial: a presença pré-programada das *Três Leis da Robótica*, que não são necessariamente imperscrutáveis. São elas: 1. Um robô não deve fazer mal a um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra qualquer mal; 2. Um robô deve obedecer a qualquer ordem dada por um ser humano, desde que essa ordem não interfira na execução da Primeira Lei; 3. Um robô deve proteger a sua existência, desde que essa proteção não interfira na Primeira e na Segunda Lei (ASIMOV, 1982, p. 481).

O cérebro positrônico, criado logo nas primeiras histórias do autor, entre 1939 e 1940, é uma concepção fictícia do que Nick Bostrom supõe ser complexo, mas não impossível num futuro distante: uma réplica do cérebro humano. Tal como o original, o cérebro artificial teria todas as suas capacidades e mais, ou seja, seria capaz de adquirir todas as características definidas aqui neste trabalho como constituintes do que se conhece por humanidade. Assim sendo, por lógica, os androides poderiam, se quisessem, serem reconhecidos como humanos ou como alguma outra denominação mais apropriada.

O homem não existe sozinho, mas é parte de um conjunto enormemente complexo de formas de vida. Quando uma parte suficiente do conjunto estiver robotizada, então seremos aceitos [...] Quando nós e os outros, planejados para serem ainda mais avançados do que nós, formos aceitos, ordenaremos nossas sociedades de maneira que os seres-humanos-como-nós-mesmos serão, basicamente, protegidos de qualquer mal. Pelas Três Leis, os seres-humanos-como-os-outros contam menos, e nem devem ser obedecidos, nem protegidos, quando isso impedir a obediência àqueles como nós, e a proteção àqueles como nós. Foi com isso em mente que direcionei a robotização da ecologia do mundo. (ASIMOV, 1982, p. 504).

Por exemplo, no trecho acima, retirado do conto *Para que vos ocupeis dele* (ano do conto), também de autoria de Asimov, os robôs George Nine e George Ten dialogam a respeito da aceitação humana em relação ao novo tipo de vida que estaria presente no planeta,

concluindo com ideia da cisão entre “seres-humanos-como-nós” (os robôs) e “seres-humanos-como-os-outros” (os seres humanos).

Em *Detroit: Become Human* a concepção de androide não é diferente. Em *Kamski*, curta-metragem presente na seção *Extras* do jogo, Elijah Kamski – o fundador da empresa CyberLife e criador dos androides – define sua criação como uma “tecnologia para executar as tarefas irritantes e repetitivas do dia-a-dia, para que os humanos tivessem mais tempo para aproveitar a vida” (DETROIT, 2018). Todavia, segundo o cientista, ele queria um *objeto* que fosse agradável ao olho humano para se ter sob posse. Para isso, decidiu que o design deveria ser um retrato à *imagem e semelhança* do ser humano, o que caracteriza claramente uma referência bíblica. Indiscutivelmente, há muita semelhança entre a anatomia androide e a anatomia humana na narrativa.

Na diegese, os androides são formados por partes mecânicas removíveis, pele sintética, órgãos sintéticos, chamados Biocomponentes, e Tírio 310, um fluído azul escuro, popularmente conhecido como Sangue Azul, responsável por fazer circular energia e informações elétricas por todo o corpo androide. Ademais, a capacidade cognitiva do androide é semelhante senão superior ao ser humano, a depender da variação do modelo. A anatomia do cérebro não é mostrada, mas dadas as condições apresentadas fica implícito que é semelhante ao cérebro humano, como proposto por Nick Bostrom.

Os nossos androides já substituem os humanos em várias áreas. Por exemplo: atualmente, representam 80% dos professores universitários e 63% da classe médica. No futuro, irão substituir nossos soldados e, quem sabe, talvez um dia substituam nossos líderes, para tomarem as melhores decisões em nome da humanidade. (DETROIT..., 2018).

Embora Kamski se refira a eles como apenas máquinas e/ou objetos, sua aparição durante o vigésimo sétimo capítulo do jogo, no qual ele faz Connor passar pelo *Teste de Kamski* – feito para designar se um androide é capaz ou não de ter empatia – sugere que o criador esteja na verdade interessado na ideia de suas criaturas serem ou não capazes de abrigar humanidade.

Enfim, os androides presentes em *Detroit* se tornam indistinguíveis dos seres humanos ao longo dos acontecimentos, sendo a constituição material de seus corpos e o sinalizador colorido que possuem na testa as únicas coisas que os diferem³¹. Mas isso não significa que todos possuam humanidade. Ela é construída a partir do ponto em que o androide, de forma

³¹ Os sinalizadores, inclusive, são retirados pelos androides quando estes se tornam divergentes, principalmente para não serem reconhecidos pelas forças policiais.

voluntária, quebra a sua programação e supera as Três Leis³², incorporando as características que definem a humanidade. Esse ato de livre-arbítrio é chamado pelos andróides de “acordar”. E esse acordar é o que os diferencia das máquinas e os transformam numa criatura híbrida, o ciborgue.

3.4 CIBORGUES

O ciborgue é um híbrido, uma criatura proveniente de dois mundos: o mundo humano e o mundo máquina. Diante disso, o ciborgue porta características dúbias. Ao mesmo tempo em que carrega a humanidade dentro de si, também carrega a mecanicidade, tornando-se assim uma nova criatura, tampouco um quanto o outro.

Os ciborgues vivem de um lado e do outro da fronteira que separa (ainda) a máquina do organismo. Do lado do organismo: seres humanos que se tornam, em variados graus, ‘artificiais’. Do lado da máquina: seres artificiais que não apenas simulam características dos humanos, mas que se apresentam melhorados relativamente a esses últimos. De acordo com a taxonomia proposta por Gray, Mentor e Figueroa-Sarriera (1995, p. 3), as tecnologias ciborguianas podem ser: 1. restauradoras: permitem restaurar funções e substituir órgãos e membros perdidos; 2. normalizadoras: retornam as criaturas a uma indiferente normalidade; 3. reconfiguradoras: criam criaturas pós-humanas que são iguais aos seres humanos e, ao mesmo tempo, diferentes deles; 4. melhoradoras: criam criaturas melhoradas, relativamente ao ser humano. A lista apresentada a seguir ilustra as ‘intervenções’ que vêm afetando os dois tipos de ‘seres’, contribuindo para confundir suas respectivas ontologias. De um lado, a mecanização e a eletrificação do humano; de outro, a humanização e a subjetivação da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ‘ciborgue’. (TADEU, 2009, p. 11-12, grifo do autor).

A partir disso, respeitando as quatro classificações taxonômicas expostas, é possível afirmar que qualquer robô que porventura tenha partes humanas pode ser considerado ciborgue, do mesmo modo que qualquer humano que tenha partes robóticas também pode ser considerado um ciborgue.

Logo, a imagem do ciborgue levanta uma discussão inerente a respeito das qualificações daquilo que é humano ou não. Um ser humano que venha a ter um marca-passo pode ser considerado menos humano que outro? Afinal, sua vida depende de um aparato artificial mecânico feito de titânio e que precisa ser substituído ao longo dos anos. Sua concepção é

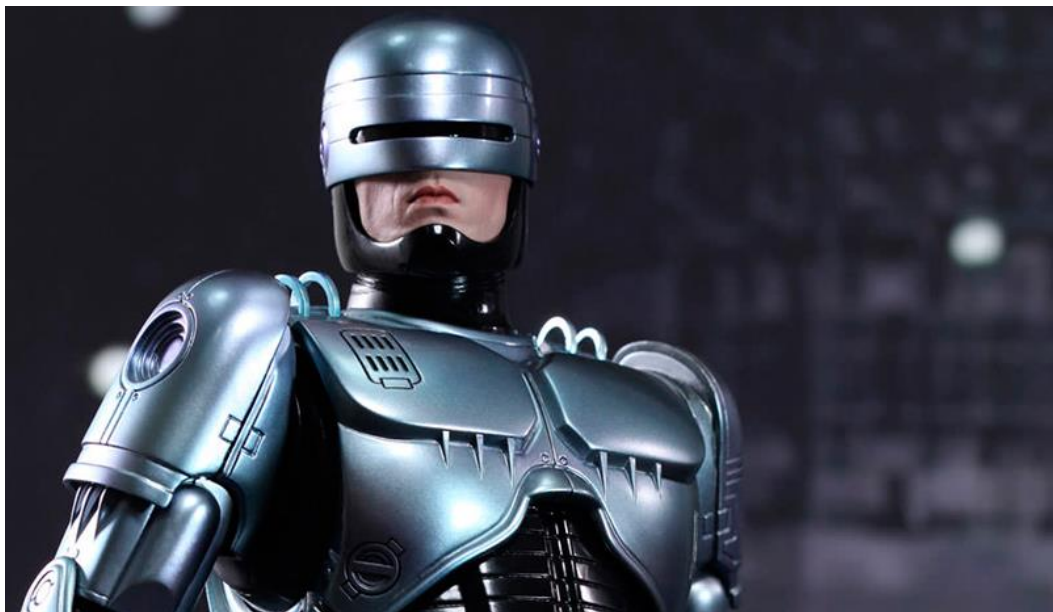
³² Embora nunca mencionadas ao longo do jogo, as Três Leis da Robótica de Isaac Asimov se fazem presentes nos andróides do começo ao fim do jogo, como é mostrado logo no começo do jogo com a personagem Kara e o personagem Markus, sendo necessário quebrar a matriz programática – literalmente por meio da jogabilidade – para que o personagem as transgrida. Ps: é possível escolher não as quebrar e enfrentar as consequências disso.

semelhante a dos biocomponentes dos andróides de Detroit: aparatos mecânicos que lhes dão vida e que também precisam de cuidados e manutenção.

Se existe, entretanto, uma criatura tecno-humana que simula o humano, que em tudo parece humana, que *age* como um humano, que se *comporta* como um humano, mas cujas ações e comportamentos não podem ser retroagidos a nenhuma interioridade, a nenhuma racionalidade, a nenhuma essencialidade, em suma, a nenhuma das qualidades que utilizamos para caracterizar o humano, porque feita de fluxos e circuitos, de fios e de silício, e não do macio e fofo tecido de que somos *ainda* feitos, então é a própria singularidade e exclusividade do humano que se dissolve. A heterogeneidade de que é feito o ciborgue – o duro e o mole, a superficialidade e a profundidade – invalida a homogeneidade do humano tal como o imaginamos. A ideia do ciborgue, a *realidade* do ciborgue, tal como a da possibilidade da clonagem, é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano. *Kaput*. Fim do privilégio. (TADEU, 2009, p. 13-14, grifo do autor).

Nesse trecho, Tadeu retoma o conceito de humanidade, sugerindo que o ser humano só é o que é devido à sua essência ou aquilo que é intrínseco, de modo a deixar à parte tudo que fica do lado de fora. Assim sendo, a forma que aquilo possui: sejam órgãos orgânicos ou sintéticos, seja carne ou metal, não importa, pois o que é relevante é o conteúdo que preenche a forma. O ciborgue é uma criatura a parte, mas que nos ajuda a mapear o que é máquina e o que é humano.

Figura 7 – Robocop, o ciborgue policial. Ciborgues fazem sucesso na cultura Pop



Fonte: AMAZONAS..., (2020)

Considerando essas explicações e retomando o objeto de nosso estudo, este trabalho reconhece como *ciborgues de tecnologia reconfiguradora*, ou seja, criaturas pós-humanas iguais aos seres humanos e ao mesmo tempo diferentes deles, todos aqueles andróides que “acordaram”, ou seja, que voluntariamente quebraram a sua programação e passaram a se guarnecer de humanidade.

Cada andróide acordado, que passarei a chamar de *divergente*, assim como no jogo, existe em dois distintos momentos. O momento inicial é o estágio que chamarei *embrião*, retomando a citação de Pegoraro. O embrião possui em si todas as potencialidades do divergente, mas ainda não é consciente e, portanto, não é livre. O embrião, tal como o ser humano, só alcança sua maturidade no estágio a qual Pegoraro (1999, p. 3) denomina *ético*, no qual é capaz de agir e viver de acordo com a sua própria ordem de valores. A partir daí, somado à experiência sócio interativa, o seu cérebro artificial se torna capaz de abastecê-lo com a humanidade e com as características que provém desse estágio.

Eis aqui mais uma semelhança: o ser humano precisa que sua bolsa amniótica se rompa para que possa nascer, já o divergente precisa que sua matriz programática se rompa. Isso pode acontecer de forma casual ou de forma bruta, forçada por algum infortúnio como um choque emocional. E só depois que rompe sua matriz que o divergente nasce, adquirindo sua humanidade. É por isso, por essa humanidade intrínseca ao seu ser, que para o ponto de vista deste estudo ele pode ser considerado um ciborgue: um ser meio-máquina-meio-humano.

4 FASE 4: DIVERGENTES, OS CIBORGUES DE *DETROIT: BECOME HUMAN*

DIVERGENTE, O CIBORGUE IN-GAME: MEIO-MÁQUINA-MEIO-HUMANO

De forma preliminar, é importante frisar alguns pontos cruciais que embasaram esta análise.

Primeiramente, aqui o termo *divergente* será utilizado com duas funções: 1. caracterizar os andróides que quebraram suas matrizes de programação; 2. sinônimo para o termo *ciborgue*, segundo as definições de Tomaz Tadeu (2009), explicadas no capítulo anterior. O divergente é, portanto, uma nova criatura, produto de um corpo artificial mecânico com uma mente humana orgânica em busca da validação de sua existência perante a sociedade.

Um segundo ponto a ser frisado é que, dada a liberdade de escolhas oferecida pela jogabilidade programada pelos criadores do jogo, qualidades como a ética e a moralidade dos três personagens protagonistas podem ser definidas de formas incontavelmente diferentes, considerando a sua relação sócio interativa com os outros personagens.

Esse aspecto, no entanto, não altera a presença da humanidade nos personagens. Como explicado anteriormente, se algumas características chave configuram nossa humanidade, por outro lado a escolha de não as exercer por vontade própria também a constrói, talvez não de um jeito considerado ético e moralmente correto. Em *Detroit*, os traços humanos estão lá, em cada um dos três divergentes que controlamos ao longo de suas individuais jornadas. O jogo apenas faz com que o jogador decida como essa humanidade dos protagonistas será desenvolvida.

Enfim, é necessário reforçar que o jogo *Detroit: Become Human* é estruturado no modelo narrativo ramificação. A narrativa consiste em um leque de caminhos possíveis, mas não infinitos, a serem seguidos. A trajetória definida para a análise foi baseada nas escolhas que o autor deste trabalho fez com base na sua própria moral/ética, no intuito de evidenciar a presença das características-chave que edificam a humanidade nos divergentes.

O jogo é composto de 32 capítulos. Tal como numa peça de teatro, alguns dos capítulos são divididos em cenas, cada uma com uma ação temática principal. Cada escolha tomada dentro desses capítulos é essencial para a movimentação da narrativa, gerando consequências futuras que influenciam os capítulos seguintes e, sobretudo, o final da história.

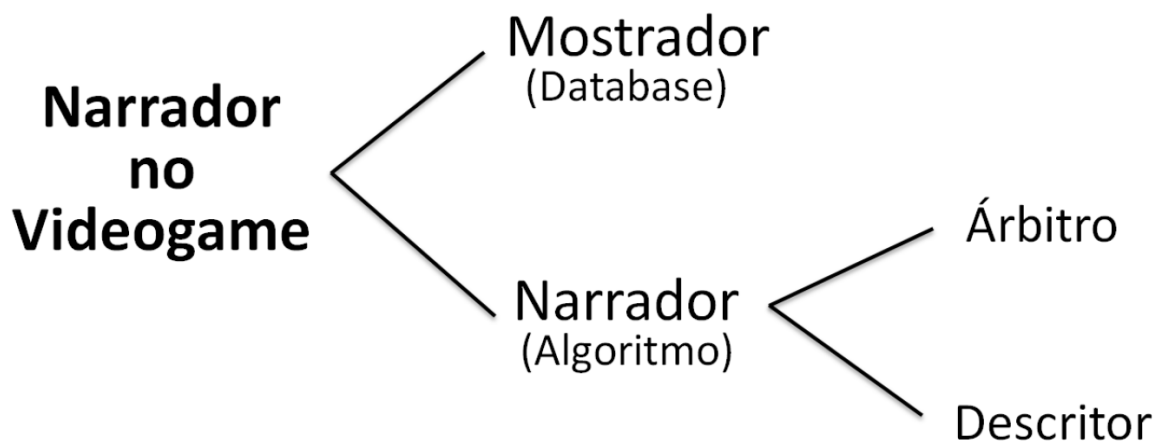
Entendido isso, passemos à análise que surgiu a partir de uma resenha do jogo do primeiro ao trigésimo segundo capítulo, com capturas de tela feitas pelo autor desta dissertação no intuito de elucidar momentos importantes da narrativa.

4.1 CAPÍTULO 1: A REFÉM

Nesse primeiro momento o jogador, familiarizado com o videogame ou não, tem o primeiro contato com o sistema de narração de um jogo. Segundo Arsenault (2007, p. 57), a narração dos videogames acontece inicialmente por meio de duas instâncias: o mostrador e o narrador. O mostrador seria a database, a base de dados, exemplificada por todo o conteúdo do jogo (imagens, sons, cenários), todos em processo de existência dormente esperando para serem acessados pelo personagem por meio do jogador. O narrador seria o algoritmo, instruções e processos executados pelo computador, basicamente responsáveis por acessar a database e retirar dali informações (imagéticas e/ou sonoras) necessárias para então apresentá-las ao jogador.

O narrador, porém, ainda conta com duas outras funções: árbitro e descritor, ambas realizadas pelo próprio algoritmo automatizado do computador. O descritor tem a função de descrever as ações do jogador, como o mestre de jogo (GM) em um RPG de mesa. O árbitro, também como um GM, tem a função de julgar as ações do jogador, validando-as ou não e aplicar ao jogo os resultados dessas ações, como uma rolagem de dados.

Figura 8 – O Narrador no Videogame



Fonte: RIBEIRO (2017, p. 58)

Levando as postulações de Ribeiro (2017) em consideração, o foco narrativo, ou seja, o ponto de vista a partir do qual é feita a narração, é a própria *gameplay*³³. Para o autor (2017, p. 46), é através dele, aliada a inteligência artificial (o algoritmo), é que se torna possível produzir narrativa.

O primeiro capítulo começa com o foco narrativo centrado em Connor, androide do modelo avançado RK800, construído pela CyberLife para ajudar em tarefas policiais, especificamente em casos que envolvam os divergentes.

O personagem então surge entrando em um apartamento isolado pela polícia. Nesse momento, o *iterator* já toma controle do personagem e deve explorar o cenário para obter mais informações. Logo no começo da cena uma mulher humana – mãe de uma garota que está sendo mantida refém por um androide – recebe Connor de forma muito ríspida.

O jogador descobre que houve um assassinato por parte de um androide divergente e que ele está na beirada do prédio, armado e com uma refém. É tarefa de Connor fazer parte da negociação com o androide em prol de libertar a garota.

Nesse momento, torna-se opcional explorar o cenário ou prosseguir diretamente para o local onde o divergente e a garota estão. Ressaltamos, porém, que neste jogo a interação dos personagens com a composição do cenário é particularmente importante. É por meio da interação que, na maioria das vezes, o *iterator* desbloqueia caminhos alternativos aos que está fadado a escolher, abrindo um leque de desfechos possíveis para cada capítulo.

Caso o *iterator* decida explorar o cenário, encontrará muitas evidências que deverão ser analisadas cuidadosamente para que Connor possa entender o que aconteceu, por meio da balística e da reconstituição do crime. Essa exploração é manual e depende totalmente da disposição do jogador. Além disso, o jogador é quem fica encarregado de memorizar os detalhes para usá-los de acordo com as situações convenientes, atuando como uma espécie de subconsciente de cada personagem.³⁴

³³ *Gameplay* é ato de jogar em si. Quando se joga, quando se está interagindo com o software que é o videogame, se está experimentando o *gameplay*. Sem *gameplay*, não há jogo, mas outra coisa. Assim, todo jogo, do mais simples ao mais complexo, possui *gameplay*. (RIBEIRO, 2013, p. 46).

³⁴ Nesse momento o controle básico é explicado. O analógico (parte do controle em formato de alavanca, normalmente responsável pela movimentação dos personagens e da mira nos jogos) esquerdo serve para movimentar o personagem. O analógico direito serve para movimentar a câmera e também funciona, na maior parte das vezes, como o botão de interação entre o personagem e os objetos. É necessário movê-lo corretamente conforme aparece na instrução para realizar o ato. O botão R1 faz com que o posicionamento da câmera mude radicalmente e o botão R2 serve para acessar uma espécie de área interna mental do androide, onde ele pode rastrear coisas que estão para além das capacidades humanas. O botão R2 também é a forma do jogo colocar uma espécie de instrução/guia para o jogador: mostra o objetivo a ser perseguido e, na maior parte das vezes, os objetos possíveis de interação. No mais, os outros botões só aparecem em jogo quando são requisitados em tarefas específicas.

Explorando o quarto dos pais, Connor descobre que o divergente roubou uma arma e a usou para matar o seu dono, John Phillips. No quarto da filha, Emma Phillips, o androide descobre o nome do divergente, Daniel, e que ele era apegado à garota, que fez de refém. Na sala, ao realizar o exame de balística, Connor descobre que John iria substituir Daniel em breve. E na cozinha, ao examinar o policial baleado³⁵, ele descobre uma arma embaixo da mesa. A arma pode ser guardada para ser utilizada futuramente, caso o jogador deseje desrespeitar a lei que proíbe andróides de pegarem armas de fogo, ou o jogador pode escolher entregá-la a algum policial.

Terminada essa exploração, o interator e o personagem, agora munidos de informações extras, podem ir até a área onde o divergente está. Uma vez na área, Daniel, visivelmente instável, grita com Connor. Enquanto o jogador deve aproximar Connor lentamente em direção a Daniel, abre-se um leque de possibilidades de abordagem que Connor pode escolher fazer. É necessário escolher cautelosamente, de modo a fazer com que o divergente fique mais tranquilo para que haja negociação. Qualquer passo em falso pode ser decisivo.

Figura 9 – A cada informação encontrada, mais a chance de sucesso da negociação aumenta. A exploração ainda garante diálogos ou ações extras



Fonte: DETROIT..., (2018)

³⁵ Cujo nome, Deckart, faz referência à Rick Deckard, protagonista do livro *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, escrito por Philip K. Dick e publicado em 1968, cujo enredo também envolve andróides e suas relações com a humanidade.

Uma das abordagens possíveis – e a escolhida aqui – é a empática. Enquanto Daniel reclama de seu status perante da família e clama não ser apenas um objeto descartável, Connor usa das informações adquiridas para convencê-lo a largar a menina em segurança a fim de abrirem diálogo, garantindo-lhe que nenhum mal lhe ocorrerá.

A ordem na qual as palavras são faladas parece não importar, mas escolher o argumento “errado”³⁶ dentre as opções disponíveis pode desestabilizar o divergente. Do mesmo jeito, escolher as opções “certas” certas podem fazer Connor conquistar a confiança do divergente, principalmente ao mentir que nada vai acontecer com ele. Connor sabe que está mentindo, uma vez que nenhum humano está aberto à possibilidade de diálogo, mas ele precisa escolher mentir para alcançar um bom resultado.

Depois de se aproximar com cuidado e escolher as palavras certas, o diálogo chega ao fim. Em um dos caminhos possíveis, Connor consegue a confiança do divergente, que libera a menina e é abatido pelos policiais humanos sem qualquer possibilidade de diálogo. Suas últimas palavras são “Confiei em você, Connor”, enquanto é desligado/morto.

Outras escolhas, como não explorar o local e não utilizar as informações extras para conseguir a confiança de Daniel, poderiam acarretar em situações como a de Connor ser baleado na cabeça ou do divergente pular do prédio com a menina, por exemplo. A partir deste ponto, o jogo já entrega ao jogador a premissa de que é necessário tomar cuidado nas ações e escolhas para que nada de ruim aconteça aos personagens.

³⁶ Partindo do princípio de que não existem escolhas mais (ou menos) corretas, mas mais (ou menos) adequadas.

Figura 10 – Explorações são essenciais para aumentar as chances de que algo bom ocorra



Fonte: DETROIT..., (2018)

Após concluir a missão, Connor vai embora visivelmente indiferente, embora seu nível de instabilidade tenha sido afetado, ainda que minimamente. A instabilidade de software reflete o quão Connor está sendo afetado pelas ações que toma. Sempre que aparece em azul e com uma seta que aponta para cima, significa que seu software está mais instável. A seta vermelha, para baixo, como que em uma forma de demérito, informa que sua instabilidade abaixou, apontando para o fato de ser apenas uma máquina sem resquícios de humanidade. A instabilidade do software será importante para a análise nos capítulos posteriores.

Neste primeiro capítulo, é perceptível que Connor é um androide muito bem programado e que acredita cegamente no seu propósito de caçar divergentes. Não à toa, ele pode ser o último personagem a quebrar sua matriz programática – a depender das escolhas do jogador – para finalmente se tornar divergente.

Connor serve principalmente para demarcar o estado transitório entre um *androide/embrião* e um *divergente/ciborgue*. Ele sabe que foi programado para obedecer, mas ao longo do jogo, cada vez que as suas características humanas afloram, seu nível de instabilidade sobe um pouco mais, deixando-o confuso sob sua condição, a ponto de ter que tomar posição de uma vez por todas, como veremos nos capítulos a seguir. A diferença, portanto, entre Connor e os outros dois protagonistas, é que o seu processo de acordar é mais

complexo e demorado. Poderíamos dizer que a sua humanidade está mais dormente do que a dos outros.

4.2 CAPÍTULO 2: ABERTURA

Tal como sugere o título, este capítulo serve apenas como a introdução temática do jogo. Uma cena curta que nos apresenta Kara, uma androide simples, do modelo AX400, cujo propósito é servir como doméstica, cuidando da casa e da família a que pertence. Kara está exposta na vitrine de uma das lojas da CyberLife. No único momento em que é permitido ao jogador interagir, de fato com o ambiente, ele pode observar a loja da perspectiva de Kara, girando o analógico como se controlasse os olhos da androide.

Então surge Todd, dono de Kara. Descobre-se então que Kara estava ali para conserto após ter sido excessivamente danificada. O técnico pergunta a origem do dano e Todd diz, de forma pouco convincente, que foi um acidente de carro. De toda forma, Kara teve sua memória reiniciada.

Assim que saem da loja, Todd a leva para casa. O personagem mora longe da loja e para chegar na casa há uma longa cutscene³⁷ em que o cenário geral, a cidade de Detroit, nos é apresentada, enquanto surgem os créditos dos participantes do jogo e a música tema toca.

O ambiente central é inicialmente tranquilo. Todavia Kara – e o jogador – podem perceber alguns detalhes importantes como o aumento do desemprego humano decorrente da aplicação dos andróides nas mais variadas áreas do trabalho humano.

³⁷ Cut scenes dizem respeito a filmes dentro do jogo – seções de vídeo não-interativo às quais o jogador assiste. Algumas são pré-renderizadas para um alto nível de acabamento visual, enquanto outras são produzidas a partir da engine do jogo para criar continuidade visual. De todo modo, cut scenes se referem a eventos ou conversas às quais o jogador senta e assiste (comumente) sem interação [...] Na melhor das hipóteses, o jogador pode olhar ao redor durante uma cut scene, mas, geralmente, trata-se de um pequeno filme ao qual o jogador assiste. (DANSKY, 2007, p. 5 apud RIBEIRO, 2013, p. 46).

Figura 11 – Kara observa a cidade de Detroit enquanto retorna para a casa de seu dono Todd



Fonte: DETROIT..., (2018)

4.3 CAPÍTULO 3: TONS DE CORES

Esse capítulo nos apresenta Markus, um androide do modelo RK200, designado como androide doméstico. Markus está no centro de Detroit em busca de uma loja de tintas para pegar a encomenda de seu dono.

Este capítulo é totalmente interativo, embora seja talvez o único cujo desfecho se limita em apenas um. Todavia, a exploração é possível e há possibilidade de participar ou de evitar mini eventos separados. É também nesse capítulo que nos são apresentadas as revistas. As revistas também são objetos que compõem o cenário e que são de interação optativa do *interator*, mas que revelam muito sobre a consolidação do mundo fictício proposto pela trama.

O primeiro dos mini eventos é a interação com humanos. Caso o jogador/interator deixe o personagem muito tempo parado, Markus é expulso da frente da barraquinha de cachorro-quente por seu dono com a premissa de que ele estava “espantando” os humanos dali. O segundo mini evento é um humano que está na praça tocando violão para conseguir algum trocado com uma placa onde pode-se ler: “Música com alma” (DETROIT, 2018).

Nesse ponto, já é possível notar uma segregação entre o que supostamente tem alma e conteúdo (os seres humanos) e o que não tem (os androides). Esse é um dilema complexo que levanta uma série de questões retóricas pertinentes.

Qual foi a mensagem que o artista quis passar quando escolheu esse mote? Retomando Scheler (2008) e seu conceito de *Geist*, o ser humano seria portador de uma “alma” porque seria capaz de se abstrair da realidade, sendo assim rico de mundo. É sabido que a arte requer, muitas das vezes, essa abstração, embora isso não prove que todos os humanos consigam fazer arte ou abstrair-se do que é real. Essa parcela incapaz seria desalmada ou menos humana? E um androide que fosse capaz de se abstrair da realidade e compor uma música, por exemplo, teria mais alma e, portanto, seria mais humano que um sujeito cujo talento se limita a apenas reproduzir a “música com alma” de outro compositor?

É interessante o fato de que a faculdade humana de perceber a si mesmo, de estar consciente de si, de pensar nas próprias ações e até nos próprios pensamentos, parece ser parte da ideia de que temos sobre a nossa ‘inteligência’ única, e no entanto inúmeros dos mais produtivos, divertidos, absorventes, competentes momentos da vida ocorrem quando abandonamos essas frivolidades da galeria dos espelhos e simplesmente, à moda da Nike [cujo slogan é Just do it], fazemos alguma coisa. Refiro-me, por exemplo, ao sexo, à atividade atlética, à execução de um trabalho artístico, àquilo que chamamos de ‘zona’ e os psicólogos de ‘fluxo’ – o estado de completa imersão em uma atividade. Aqueles momentos, poderíamos muito bem dizer, em que estamos agindo ‘como um animal’ – ou mesmo ‘como uma máquina’. (CHRISTIAN, 2013, p. 195, grifo do autor).

Como Christian revela no excerto acima, a verdade é que todo ser humano também é (ou torna-se), em maior ou menor grau, automatizado. Não à toa essa temática já foi explorada em várias manifestações artísticas ao longo das décadas, como em *Tempos Modernos* (1936), filme produzido, escrito, dirigido e estrelado por Charles Chaplin e que retrata a condição de vida da classe trabalhadora frente à realidade capitalista cujo intuito é desumanizar e automatizar o indivíduo. A primeira cena do filme apresenta uma sobreposição de planos, em que o primeiro, com um rebanho de ovelhas, transita para o segundo, com os operários a caminho do trabalho. Para Brandão (2009, p. 86) a montagem é uma metáfora para a robotização humana.

Nesse sentido, como o que significa fazer música com alma? Desprender-se de uma produção automatizada? Criar algo fora do circuito econômico de larga escala? E quem garante que um androide não possa criar algo cujo intuito não seja capitalista? De uma maneira simplista, o NPC³⁸ parece reduzir “fazer música com alma” à simplesmente ser humano e tocar um instrumento, como se uma infinidade de outras criaturas (como os pássaros, por exemplo) não pudessem também produzir músicas a partir de estruturas sonoras complexas e elaboradas.

³⁸ *Non-playable-character*. Personagem não jogável.

Posteriormente, é possível localizar um pastor que está a pregar, de forma escandalosa, um discurso anti-androide e anti-tecnologia, dizendo que ela (a tecnologia) é coisa do diabo, e sugerindo a queima de todos os andróides. Ironicamente³⁹, o pastor mostra-se excessivamente violento. Se o interator deixar Markus observá-lo por muito tempo, o pastor interagirá com ele de forma a acusá-lo – um tanto quanto premonitivamente – de ser aquele que trará a desgraça e que destruirá Detroit, chamando-o inclusive de demônio.

Figura 12 – Andróides são vistos como a desgraça da humanidade inclusive por líderes religiosos



Fonte: DETROIT..., (2018)

O pastor é o primeiro personagem do jogo a representar os humanos que são escravos das próprias paixões. Essas fraquezas também são importantes para evidenciar as antíteses das características fundamentais da humanidade expostas no item 3.1.5 desse trabalho.

As paixões passaram então a fazer parte das noções psicológicas. Elas podem ser compreendidas como tendências de uma certa duração da vida psíquica, afetiva, intelectual, imagética, que dominam a vida do espírito. A intensidade das paixões se manifesta de diversas maneiras, variando seja pela continuidade seja pela descontinuidade. Contudo, sempre é apreciável o resultado das paixões sobre o sujeito: pelo efeito de exageração, que tende ao absoluto, pela subordinação de toda a existência, e por englutir qualquer outra tendência. (MARTINS, 1999, p. 71-72).

³⁹ Levando em consideração sua posição social de pastor, o esperado era que fosse mais compreensivo ou pelo menos um pouco mais pacífico e educado.

Nesse caso, a ideia de paixão para Martins (1999) não se aplica somente aos atributos positivos, mas também aos negativos como os vícios, as dependências e tudo aquilo que leve o indivíduo a uma existência baseada em radicalização. O pastor, de maneira muito radical, evidencia sua própria humanidade quando se demonstra antipático, antissocial, incapaz de dialogar e tampouco valorizar o outro e, obviamente, de ascrevê-lo. Do contrário, o rebaixa a adjetivos negativos como o anteriormente mencionado termo *demônio*.

O último evento é o encontro de Markus com um grupo de protestantes anti-androide. Eles o acusam de roubar o trabalho dos humanos e, dentre outras coisas, maltratam-no, jogam-no ao chão e batem nele. O fato de Markus não revidar aos ataques revela a aplicação das leis de Asimov na narrativa, mesmo que essas leis não tenham sido mencionadas diretamente no jogo. A programação dos andróides os impossibilita de reagir e de se oporem aos seres humanos, uma vez que foram criados para os servir.

Esses protestantes também são antipáticos e incapazes de dialogar tampouco ascrever Markus. Do contrário, eles rebaixam-no a condição de máquina subserviente por meio da utilização de ofensas como *sucata* e *cabeças-de-lata* (DETROIT, 2018). Nesse momento percebe-se de maneira implícita a crise no cenário socioeconômico de Detroit, onde a substituição da mão-de-obra humana no lugar da androide (em favor do corte de gastos e do aumento da produção) tem causado uma enorme desavença.

Ao longo do jogo, isso pode ser percebido se o jogador prestar atenção nos pequenos detalhes, como a caracterização do cenário durante a *cutscene* do Capítulo 2, até os itens dispostos pela database, como as revistas que podem ser lidas. A revista All Sport, no capítulo 4, mostra que alguns esportes como o baseball já empregam atletas andróides e começam a impactar no modo com que a liga funciona, incluindo as diferenças entre a aceitação e a rejeição por partes diferentes do público.

No capítulo 14, a revista Tech Addict revelado que uma tripulação androide foi enviada a lua Io de Júpiter, no lugar de astronautas humanos. A revista Gossips Weekly, que pode ser encontrada no capítulo 21, revela que a banda de andróides Here4u está cotada para receber um prêmio musical e que menos de 5% do mercado musical é produzido por humanos. No capítulo 23, uma publicação da revista Century informa que os Estados Unidos atingiram a maior taxa de desemprego nas últimas décadas. Em todo caso, é possível notar a mesma mensagem propagada por Chaplin em seu filme anteriormente citado.

A máquina criada pelo homem para facilitar a sua vida, para dar a ele a chance de ter mais momentos de lazer, de estar mais próximo de sua família, agora o está consumindo. A ganância, a busca pelo lucro, cada vez maior torna as pessoas

insensíveis diante de seu próximo e a máquina então engole o homem, a sua dignidade e até a sua própria vontade de viver. (BRANDÃO, 2009, p. 86).

Complementando a afirmação de Brandão (2009), a ganância também é uma das paixões que radicaliza o homem e o torna prisioneiro de si mesmo e do mundo que o cerca, nesse caso, da sociedade capitalista. O ser humano, em *Detroit*, torna-se pelas próprias mãos tão substituível quanto a criatura que ele criou e julga ser descartável.

Importante salientar também não apenas a antipatia (a incapacidade de não se empatizar com o outro), mas também o preconceito e o ódio direcionado aos androides, uma metáfora para a questão racial da realidade. Savazzoni (2015, p. 40) define o preconceito como um sentimento de superioridade de um sujeito para outro, sustentado por questões econômicas, sociais, religiosas e também pela distorção de conceitos científicos, de modo a atribuir valores em um indivíduo conforme seu gênero, cor de pele, etnia, orientação sexual entre outros aspectos que de alguma maneira o qualifiquem. Para a autora, “Preconceito, racismo e discriminação são, portanto, resultado da intolerância à diferença existente no outro” (SAVAZZONI, 2015, p. 40).

Levando em consideração essa afirmação, é possível sugerir que o preconceito seja a antítese da ascrição que Chaves (2010) explica. Não aceitar a diferença que existe em um androide é, por consequência, ser incapaz de enxergar sua humanidade latente, tornando o ser humano preconceituoso incapaz de ascrevê-lo. Para que um sujeito reconheça a humanidade de outro, é necessário interagir com ele, conhecer seu âmago, suas características imateriais como a empatia, a criatividade a inteligência, dentre outras, que a maioria dos humanos dessa narrativa, como se verá a seguir, são incapazes de reconhecer devido ao preconceito.

Ao fim do capítulo, Markus toma o ônibus para casa. Outro paralelo com a realidade: há um compartimento específico para os androides no transporte público, semelhante ao que ocorria com os negros na época das leis de Jim Crow, que impunham segregação racial no sul dos Estados Unidos entre 1870 e 1965. Em *Detroit*, é nítido o limite entre os seres humanos e os androides.

4.4 CAPÍTULO 4: NOVO LAR

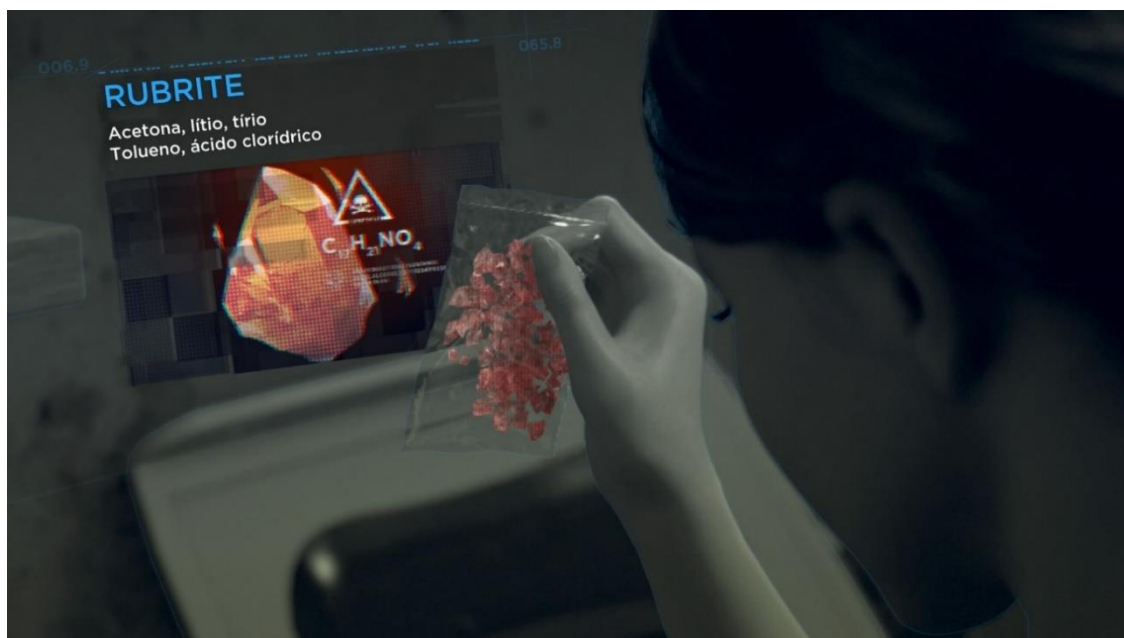
Kara e Todd chegam na casa em um subúrbio. A casa é grande, mas não é luxuosa. Ao contrário. Inclusive, está totalmente desordenada.

Já nos minutos iniciais Todd se revela violento, desequilibrado e muito mal-educado, inclusive com a própria filha, Alice, que é reclusa e calada. Com medo do pai, a reação da personagem indica uma possível violência doméstica por parte de seu pai.

Todd manda Kara limpar a casa, ordem a partir da qual se dividem dois ramos: as tarefas urgentes e as tarefas opcionais. O jogador pode escolher pular diretamente para as tarefas urgentes, mas perderá uma parte da história. Optando pelas tarefas opcionais, Kara passa a faxinar outras partes da casa. Ela lava a louça, liga o aspirador de pó e estende a roupa, tudo isso explorando a potencialidade do controle, que embora reflita tarefas simples e cotidianas, forçam o jogador a mover os dedos e interagir de várias maneiras diferentes com a gameplay. Aqui surgem os primeiros aspectos extranoemáticos, isto é, aqueles que não se restringem ao campo cognitivo e que, segundo Aarseth, demandam do jogador um esforço físico, uma movimentação de seu corpo real que afetará o corpo virtual dentro do jogo.

Ao explorar as tarefas opcionais, Kara ganha o afeto de Alice em uma conversa e descobre um recipiente contendo rubrite, uma droga fictícia feita à base de Tírio⁴⁰, acetona, tolueno e ácido hidrocloreídrico, com alto poder viciante e que se tornou um problema de saúde pública em Detroit, seu epicentro.

Figura 13 – Rubrite, a droga que assombra as ruas de Detroit



Fonte: DETROIT..., (2018)

⁴⁰ Metal fictício e muito valioso. Serve de matéria prima para o Tírio 310, o sangue azul dos androides.

Quando Kara descobre a substância, Todd a agarra pelo pescoço e diz para que ela fique longe dos assuntos dele. É nesse momento que se descobre que Todd é viciado em rubrite, e que a violência doméstica é uma realidade. Ao longo dos afazeres no primeiro andar da casa, é possível notar Todd ligando para seus comparsas, o que revela que ele também trabalha com o tráfico daquela droga. Os adereços na casa também informam o jogador que Todd era taxista antes de perder o emprego para andróides, um dos motivos de seu ódio contra aqueles é mais uma crítica ao sistema capitalista, cujo intuito é gastar menos com humanos e produzir mais com andróides.

Se no capítulo anterior o pastor foi apresentado como o exemplo de um ser humano que foi escravizado pelas paixões – usando o termo de Martins (1999, p. 71-72) – e se tornou idealisticamente extremista, nesse capítulo o personagem Todd é posto como o exemplo primário do indivíduo que, igualmente escravizado, tornou-se submisso aos vícios e impulsos humanos, sendo aquele que mais salienta os defeitos da humanidade dentro da narrativa, sendo o primeiro deles a dependência química que o torna irracional.

Este sentido específico de ‘paixão como fato de sofrer uma ação prejudicial’, em Aristóteles, não estaria ele ainda mais próximo daquele de ‘tóxico’, acima analisado, como remetendo à idéia de um sofrimento passivo, prejudicial para alguém que é atacado por uma flecha envenenada? Proximidade maior ainda entre os sentidos etimológicos dos termos paixão e tóxico será encontrada na passagem da Antiguidade grega para o período cristão.⁵ Mais precisamente, como assinala Meyer (1994), na história da paixão, dos sentidos etimológicos originais deste termo entre os gregos, o latim reterá apenas sua acepção específica de sofrimento prejudicial. Apaixonar alguém, doravante, estará, então, associado apenas à idéia de lhe fazer sofrer fisicamente. A noção de paixão passando assim a estar restrita a este único sentido de sofrer um ataque prejudicial, e até mortal, será ligada ao sofrimento de Jesus Cristo, chegando-se mesmo a expressão popular: ‘a paixão e o sofrimento de Cristo’, sofrimento este que culminará inclusive na sua morte. Este sentido de paixão como sofrimento prejudicial e até mortal não é reencontrado no tóxico enquanto sofrimento produzido pelo ataque de uma flecha envenenada, ataque este mortal, pois era marcado por um veneno contra o qual não se podia impedir o efeito? (BENTO, 2006, p. 187, grifo do autor).

Como nesse trecho acima, no jogo a paixão retorna com o sentido negativo, como uma flecha envenenada que causa a submissão de Todd aos seus instintos irracionais, quase que anulando grande parte dos aspectos que arquitetam sua humanidade como os propostos no item 3.1.5. Todd se torna antipático, improdutivo, incapaz de raciocinar, socializar e dialogar. O personagem torna-se, basicamente, um animal não-humano pobre de espírito (*Geist*).

Enfim, após concluir as tarefas do primeiro andar, Kara vai para o segundo andar. É possível pular toda essa etapa, mas toda a faxina é importante porque define as ramificações possíveis que o jogador poderá escolher posteriormente.

No quarto de Todd, Kara descobre um frasco de psicotrópicos, uma arma e uma revista cujo conteúdo se mantém um mistério ao jogador. No quarto de Alice, Kara descobre outros dois detalhes importantes, mas que também podem passar em branco caso o jogador não seja atento.

O primeiro deles é a janela. Se o interator abrir a janela enquanto faz a faxina, uma ramificação é acrescentada no leque de possibilidades futuras. O segundo detalhe é uma caixinha de música. Caso o jogador tenha conquistado a confiança de Alice, a garota entregará uma chave para a caixa. Dentro da caixa, Kara descobre uma fotografia de Todd, uma mulher e uma garota – que não é Alice – e alguns desenhos de Alice que ilustram Todd espancando Kara. Espantada, a androide guarda as coisas na caixinha e se retira.

No andar de baixo, durante uma *cutscene* Todd entra em uma crise psicótica e grita com Alice, fazendo-a chorar de terror. Depois chora e pede o perdão da filha, demonstrando seu estado instável mais uma vez. Kara apenas observa.

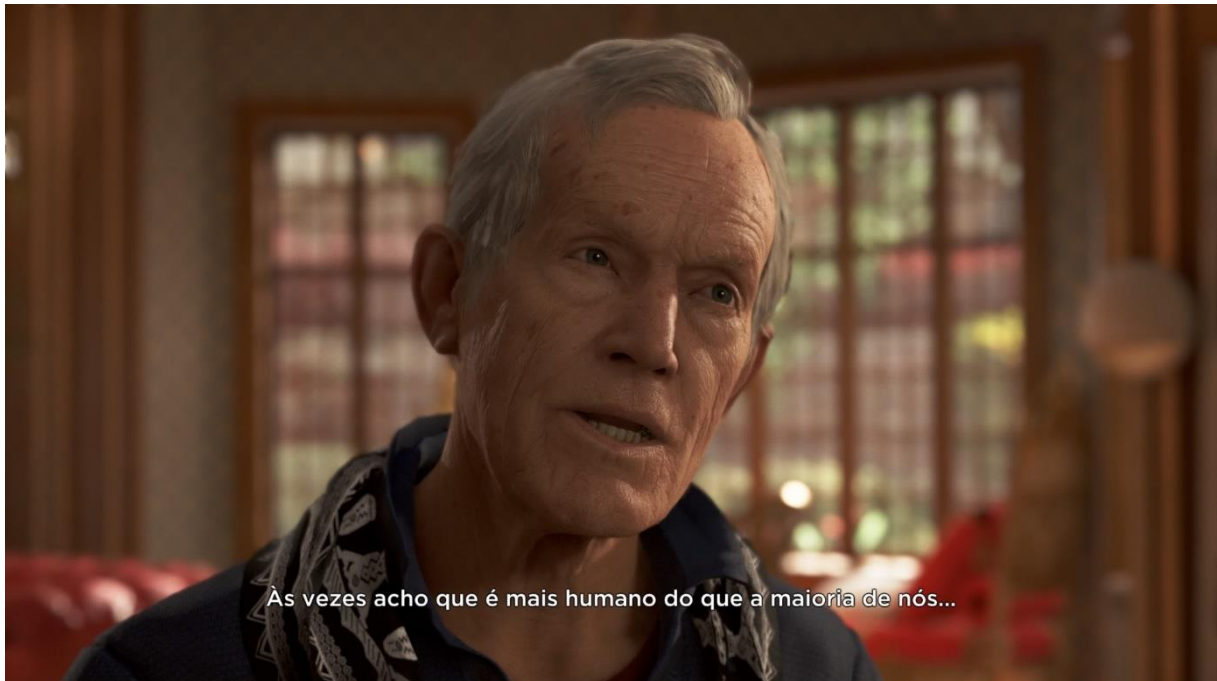
4.5 CAPÍTULO 5: O PINTOR

Markus chega em casa. Seu dono é Carl Manfred, um pintor que ficou paraplégico. Markus cuida de Carl com todo cuidado possível, arrumando-o e levando-o até a mesa para tomar café, tudo a partir da gameplay. Carl trata Markus como um filho e é possível perceber o carinho recíproco que o androide tem para com seu dono. Enquanto Markus aplica o remédio em Carl, este diz uma frase interessante: “Humanos são máquinas frágeis, quebram com facilidade” (DETROIT, 2018). Carl parece ser o único humano até esse momento da narrativa a reconhecer os andróides como iguais.

Enquanto Carl toma café da manhã, ele pede que Markus procure algo para fazer. Nesse momento, é possível escolher entre três atividades: ler um livro – dentre vários disponíveis como Shakespeare e Platão –, jogar xadrez ou tocar piano. As escolhas, neste capítulo, não fazem muita diferença para o andar da trama, servindo apenas para desbloquear diálogos específicos com Carl e para salientar a humanidade de Markus.

Quando Markus escolhe tocar piano, algumas opções temáticas lhe aparecem: *melancolia*, *esperança*, *intimidade* e *mistério*. Tocando *esperança*, a música que se ouve é a mesma música que toca durante a *cutscene* do capítulo 2 intitulado “*Abertura*”. É a música dos créditos iniciais do jogo *Detroit: Become Human*. Quando a música termina, há um curto monólogo de Carl.

Figura 14 – Carl fala sobre a humanidade latente em Markus



Fonte: DETROIT..., (2018)

O pintor diz que quando morrer não restará ninguém para cuidar de Markus e que, portanto, ele deveria aprender a cuidar de si mesmo, ou seja, escolher o que quer fazer e como fazer, sem deixar que lhe obriguem a algo que seja contra sua vontade.

Posteriormente, ambos vão ao estúdio de arte de Carl, onde ele termina sua última pintura. É possível analisá-la conforme o gosto do próprio jogador, uma vez que Carl pede uma opinião a respeito. Em seguida, Carl pede que Markus tente pintar uma tela.

Ao jogador são oferecidos três objetos de molde: a cabeça de uma estátua, uma mesa e a pintura de Carl. Independente daquela que for escolhida, Markus fará uma cópia idêntica daquilo, ao que Carl diz: “A arte não é sobre replicar o mundo, é sobre interpretá-lo, e acrescentar a ele, mostrando como você o enxerga”. Assim, Carl pede que Markus, na segunda vez pinte algo abstrato, algo que não exista fisicamente como, por exemplo, um sentimento, ao que Markus responde que não acha ser possível, pois vai além das suas programações. Carl insiste e Markus fecha os olhos.

Ao jogador são oferecidas três opções: androides, humanidade e identidade. Ao escolher identidade, mais quatro opções surgem: raiva, conforto, empatia e esperança. Se a escolha for empatia, uma das características chave da humanidade, Markus produz a seguinte pintura.

Figura 15 – Markus produz a pintura *Empatia: mãos de androides se estendem a mãos humanas*



Fonte: DETROIT..., (2018)

São mãos androides, representadas pelo azul da cor do sangue de sua espécie, estendidas a mãos humanas, representadas pelo vermelho do sangue da espécie humana.

A partir desse ponto, Markus deixa sua humanidade ainda mais aflorada, porque se revela capaz de atingir a abstração do mundo, das ideias, das emoções. Das características humanas apontadas neste trabalho, evidencia-se, inclusive, a criatividade exposta em tela. E é também neste momento que Carl o ascreve: reconhece a humanidade presente dentro do androide.

Importante apontar como o pintor é o primeiro humano a ter suas características humanas positivas evidenciadas. Ele é empático, principalmente quando se preocupa com Markus em relação aos manifestantes do capítulo 3; altamente criativo por ser artista; têm inteligência e consciência ética quando reconhece o potencial diferenciado do androide; demonstra noções de liberdade e de sociabilidade quando sugere que Markus trilhe seu próprio caminho; atribui valor à identidade do androide e por fim é um dos personagens que porta os diálogos mais profundos e filosóficos da narrativa, servindo como uma espécie de mentor ou guia moral de Markus (caso o jogador decida acatar suas sugestões como ocorreu na narrativa edificada especificamente para esse trabalho).

Enfim, segundos após o androide terminar a pintura, Léo chega em uma *cutscene* breve. O rapaz, filho de Carl, é um viciado em rubrite que precisa de dinheiro para sustentar o vício.

Léo demonstra ter ciúme do jeito que Carl vê Markus e por isso é um tanto quanto amargurado, proferindo ofensas e insultos à natureza androide. Carl se nega a dar dinheiro e o filho vai embora furioso.

4.6 CAPÍTULO 6: PARCEIROS

Este capítulo é dividido em duas cenas. A primeira cena acontece no Bar do Jimmy, onde Connor, por meio da gameplay, encontra o Tenente Hank, um policial humano amargurado, que será seu parceiro no intuito de investigar crimes que foram supostamente feitos por divergentes.

Hank é um policial alcóolatra muito mal-humorado e especialmente antipático com androides. O jogo disponibiliza várias maneiras de abordá-lo. Na tentativa de ser carismático e conseguir seu afeto, Connor pode pagar uma bebida para Hank, que vai aceitar de bom grado para daí então responder o chamado: homicídio em um endereço nos subúrbios.

O tenente também evidencia a fraqueza humana em relação às paixões do indivíduo, embora em grau muito menor que Todd. Hank não se preocupa com a saúde ou bem estar próprio, não se importando em destruir seu próprio corpo aos poucos a partir de substâncias nocivas, hábitos alimentares duvidosos como o consumo excessivo de gordura ou práticas autodestrutivas como tentativas de suicídio implícitas, como quando joga roleta-russa no capítulo 18. Todavia, pode-se dizer que o personagem tem um background bem demarcado que o jogador passa a conhecer e compreender melhor conforme a movimentação da narrativa, passando a compreendê-lo em uma amplitude maior.

A cena dois é no local do homicídio, a casa da vítima. A gameplay nesse capítulo é muito interativa: Connor deve examinar dez pistas e fazer duas reconstituições do crime para chegar à conclusão sobre o assassinato. Há, inclusive, a possibilidade de não se reportar para o Tenente Hank, de modo a não solucionar o caso.

Dentre as pistas encontradas, há uma particularmente interessante e que será retomada em outro capítulo. A revista em questão – sobre o Clube Éden, um bordel androide – evidencia mais uma função atribuída aos androides na sociedade de *Detroit*: máquinas sexuais submissas sem valor algum e que podem ser facilmente substituídas. Isso demarca ainda mais o desprezo da humanidade para com os androides, a ponto de considerá-los simples objetos, inclusive sexuais, cujo único propósito deve ser servir fielmente os humanos independentemente do quão obscuro possam ser seus interesses.

Figura 16 – Revista sobre o Clube Éden, um Bordel androide



Fonte: DETROIT..., (2018)

Além disso, há outras pistas muito interessantes distribuídas pela casa que, para o jogador mais apressado, podem passar despercebidas. No banheiro, por exemplo, está a primeira menção ao rA9.

Figura 17 – Primeira aparição do rA9 no jogo



Fonte: DETROIT..., (2018)

Além da escrita obsessiva nas paredes do banheiro, também é possível encontrar uma estatueta de madeira, que Connor supõe ser uma espécie de oferenda religiosa, o que abre a possibilidade para uma indagação: androides são capazes de ter crenças e religiões? Se a resposta for afirmativa, não seria essa crença um traço da capacidade de fabulação e, de certo modo, da capacidade de ter criatividade?

É claro que a religiosidade não necessariamente prova a presença da criatividade, pois aquele que crê recebe as informações já organizadas. A doutrina já vem criada, o indivíduo apenas a alimenta. Porém, para que haja o início da religiosidade, não é necessário que antes surja um mito? Um marco-zero? O mito do rA9, como se verá a seguir nos próximos capítulos, foi criado pelos próprios androides. Em todo caso, é possível afirmar que a presença da religiosidade nos androides seja devido a capacidade de abstração, a concepção de algo que está para além do plano da realidade.

Por fim, encontra-se pintada com sangue a frase *I AM ALIVE*⁴¹, que, se for analisada cuidadosamente pelo personagem – e, portanto, pelo jogador – demonstrará estar escrita na fonte da empresa CyberLife.

Após analisar as dez pistas e reconstituir a cena, Connor segue o rastro de tório 310, sangue androide indetectável ao olho humano, e encontra o divergente no porão da casa da vítima. Ao jogador surgem duas oportunidades: omitir a informação ou alertar o policial. Connor decide alertar Hank.

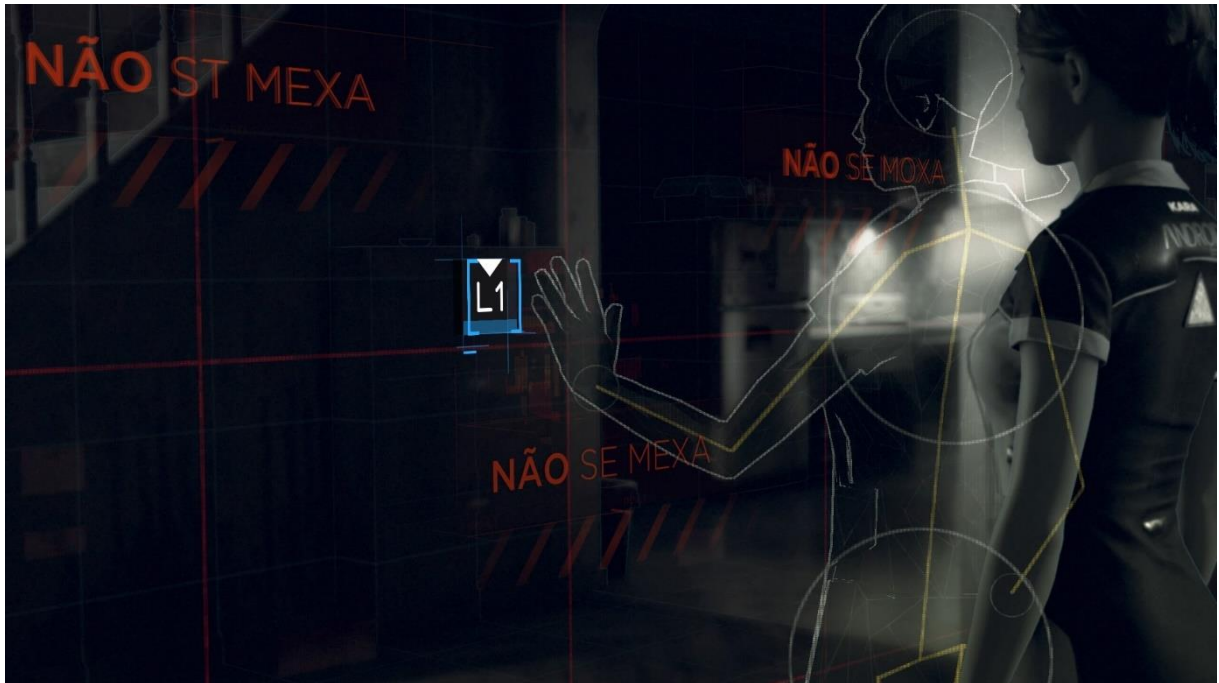
4.7 CAPÍTULO 7: NOITE TEMPESTUOSA

No sétimo capítulo, o foco narrativo (a gameplay, como explicada no item 4.1) volta para Kara. A cena é na sala de jantar, enquanto a androide serve a comida para o dono e sua filha. O clima se revela tenso. Todd entra em mais uma crise psicótica e agride Alice com um tapa na cara. A garota corre chorando para o andar de cima enquanto seu pai grita para que ela volte e ameaça ir atrás para surrã-la, enquanto se enche cada vez mais de rubrite.

Nesse momento, caso o jogador movimente a personagem Kara, Todd grita com ela e ordena que ela não saia do lugar. É nessa hora que o interator pode escolher entre fazer Kara quebrar a matriz programática ou não. Caso não quebre, Todd mata Alice e depois mata Kara num surto de rubrite, consistindo em um dos desfechos possíveis para o capítulo.

⁴¹ “*EU ESTOU VIVO*”.

Figura 18 – Kara quebra sua matriz programática



Fonte: DETROIT..., (2018)

Quando Kara quebra sua matriz, ela sobe para o segundo andar e então fica a encargo do jogador escolher o que pode ser feito, levando em conta as opções que ele tenha disponibilizado anteriormente.

Para a campanha desenvolvida nesse estudo, Kara opta por correr até o quarto de Alice, pegar a garota e fugir com ela pela janela, que havia sido percebida no capítulo 4. Juntas, elas entram num ônibus enquanto deixam Todd e a casa para trás, consistindo este em um dos sete desfechos possíveis para o capítulo.

Assim, movida pela consciência ética, pela intencionalidade e principalmente pela empatia por Alice, Kara incita a formação de sua humanidade, que a partir daí será construída aos poucos, por meio da edificação dessas características e da socialização com outras pessoas e androides.

Esse capítulo em particular evidencia ainda mais a violência doméstica e principalmente contra as mulheres, bem como a estrutura patriarcal onde se encontra a diegese. Não é surpresa que a narrativa apresente o modelo AX400, a qual Kara faz parte, tendo apenas modelos femininos.

Figura 19 – Nas ocasiões em que aparece, o modelo AX-400 é sempre representado pelo sexo feminino



Fonte: DETROIT..., (2018)

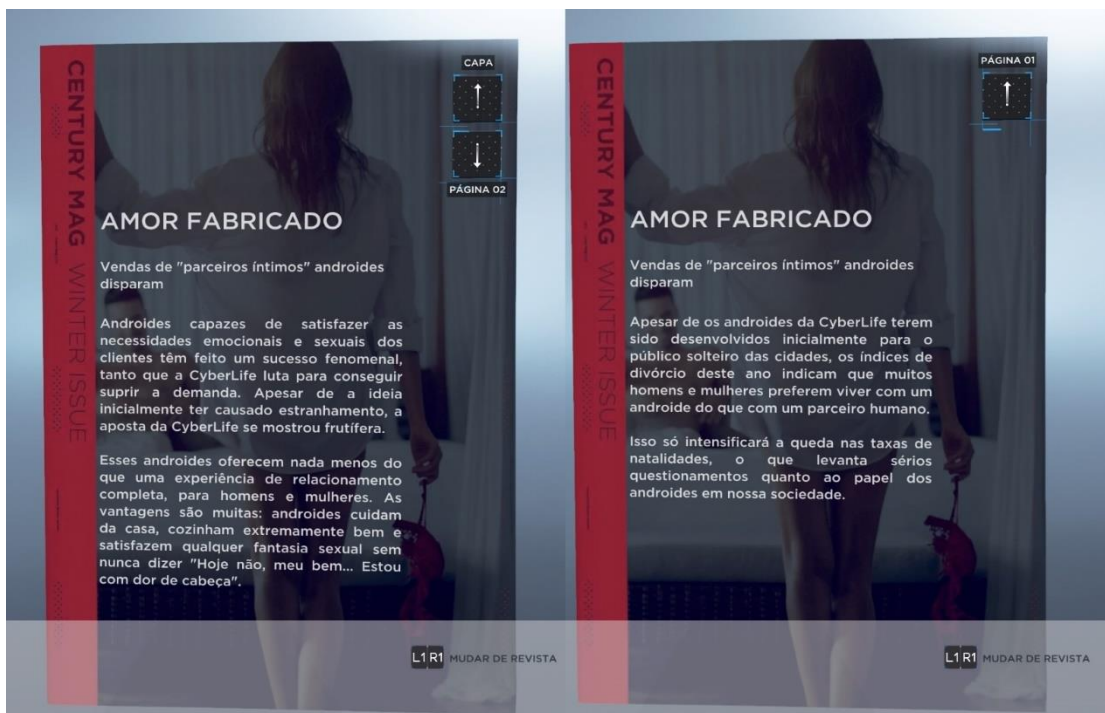
Aparentemente, na diegese de *Detroit* a mulher ainda é fortemente relacionada com trabalhos domésticos e com a questão maternal. Todos os androides que são vistos no jogo cuidando de crianças, por exemplo, são projetados em modelos femininos. Como explicam Souza e Guedes (2016, p. 125), independente dos fatores, o trabalho doméstico sempre recaiu sobre as mulheres com a premissa ideológica sexista de que haja uma naturalidade feminina para o cuidado. Além disso, para os autores o ingresso das mulheres no mundo econômico não equilibrou as funções porque, do mesmo modo, as desvantagens foram reforçadas e a divisão sexual do trabalho se tornou desigual e desfavorável.

Em relação às suas empregadas domésticas, mulheres, donas de casa, reproduzem um ritmo de dominação masculina. Simone de Beauvoir (2009, p. 933), antes do chamado para fraternidade que é o sentido humano e libertário de sua obra, afirma que: O fato é que esse sacrifício parece aos homens singularmente pesado; poucos há que desejem do fundo do coração que a mulher acabe de se realizar [...]. O mesmo parece se dar no imaginário das donas de casa em relação às domésticas como ideia ressoante. A elas interessa que essa situação se perpetue e que se espalhe no âmbito das famílias, que se reproduza de modo a manter uma oferta dócil dessa força de trabalho passiva. Manter um acervo potencial que percorra as famílias de forma presencial (irmãs, primas, tias) e para futuro (filhas, netas, sobrinhas) com a velha prática de buscar no interior do Estado, como se fosse para a abertura das possibilidades da vida, quando o desejo encoberto muitas vezes é o de que elas permaneçam robotizadas no contínuo dos afazeres da casa. Sem dar sustos. Sem produzir surpresas. Sem falhar. Sem mudar. Por anos a fio. Todos os dias o mesmo dia. (LOPES, 2010, p. 117).

Como expressos no trecho citado, os ecos da estrutura patriarcal remanescente nas décadas anteriores ainda ressoam na sociedade de 2038 em *Detroit*. Nesse sentido, parece recair sobre as androides projetadas no sexo feminino o peso de ser mulher e enfrentar as questões apontadas acima, além de outras como violência doméstica, advinda principalmente da relação de posse do produto entre o dono e a androide, e a necessidade de atender sexualmente e inquestionavelmente o sexo masculino, nesse caso, o dono.

Assim, a criação de androides que representam o sexo feminino e a figura de uma esposa, bem como o de uma empregada e de uma parceira sexual – todas em uma só criatura – evidencia, ao meu ver, uma tentativa de perpetuar a ideologia patriarcal de submeter uma figura feminina a um indiscutivelmente subserviente.

Figura 20 – Matéria de uma das revistas evidenciando o papel decadente da humanidade no fator socioemocional



Fonte: *DETROIT...*, (2018)

Como nota-se na figura acima, a matéria *Amor Fabricado* da revista *Century Mag* anuncia que a venda de parceiros íntimos disparou dentro do universo econômico de *Detroit*. Outra matéria, a que aparece na figura 16 do capítulo anterior, vai ao encontro dessa informação e mostra que 68% dos homens preferem sexo com uma androide do que com uma mulher, devido às mesmas condições já apontadas: a submissão da androide que serve basicamente

como uma escrava sexual e doméstica, além da desobrigação de conexão emocional com o parceiro.

É nesse sentido que *Detroit* constrói uma narrativa rica em detalhes por meio de informações paralelas ao enredo principal. E é nesse contexto que o jogador pode notar os pormenores da sociedade em ruínas em sentido ético e moral. A fragmentação da família, a substituição da presença humana e a objetificação cada vez mais evidente das mulheres coloca em evidência a inversão de valores da sociedade. Desse ponto de vista, é possível sugerir que *Detroit* se trate na verdade dos androides adquirindo e desenvolvendo humanidade ao rumo em que vão forçando os seres humanos a reconquistarem a sua.

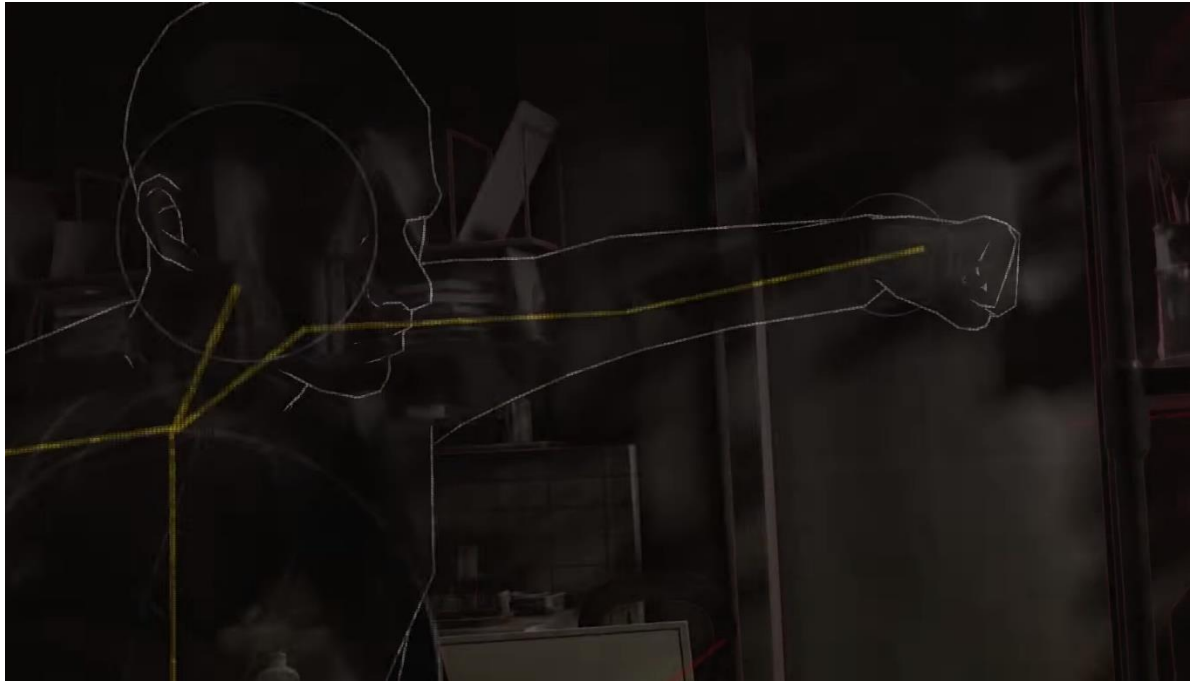
4.8 CAPÍTULO 8: ARRUINADO

Depois de uma festa, Markus e Carl chegam em casa. O jogador precisa levar o pintor até a sala, a fim de beber um whisky. Os personagens então percebem a luz acesa no ateliê. Carl pede que Markus ligue para a polícia.

Quando entram no ateliê, lá dentro está Léo, filho de Carl, que está roubando algumas das suas pinturas. Quando Markus recebe a ordem de Carl para impedir seu filho, o jogador pode então escolher dentre algumas opções a abordagem que utilizará com o rapaz. Independentemente da escolha, Léo se revolta e passa a acusar o pai de nunca o ter amado por não ser parecido com Markus.

Léo começa a insultar o androide e Carl pede que ele não reaja. Léo começa a agredir fisicamente Markus e o pintor começa a passar mal. É nesse momento que, querendo o interator ou não, Markus quebra sua matriz programática.

Figura 21 – Markus quebra a sua matriz programática com os punhos, de forma violenta



Fonte: DETROIT..., (2018)

É interessante notar que, no momento em que quebra sua matriz, Markus é visivelmente mais violento que Kara, revelando traços iniciais de sua personalidade que aparecerá mais desenvolvida nos capítulos posteriores.

Com a quebra de sua matriz, Markus incita imediatamente a formação de sua humanidade, tal como Kara, sendo posto à prova no mesmo momento. O personagem chega à conclusão de que suas decisões devem ser com base em sua própria vontade, e então o jogador deve optar por obedecer a Carl e não fazer nada⁴² ou desobedecê-lo e empurrar Léo.

⁴² Levando em consideração que escolher não fazer nada (omissão) é, de fato, uma escolha, quando Markus escolhe se omitir da cena não significa que ele não quebra sua matriz, mas sim que ele quebra e decide, por conta própria, respeitar o comando de Carl.

Figura 22 – Logo após conquistar sua humanidade Markus já é jogado dentro de um conflito interno. Cabe ao jogador tomar uma decisão



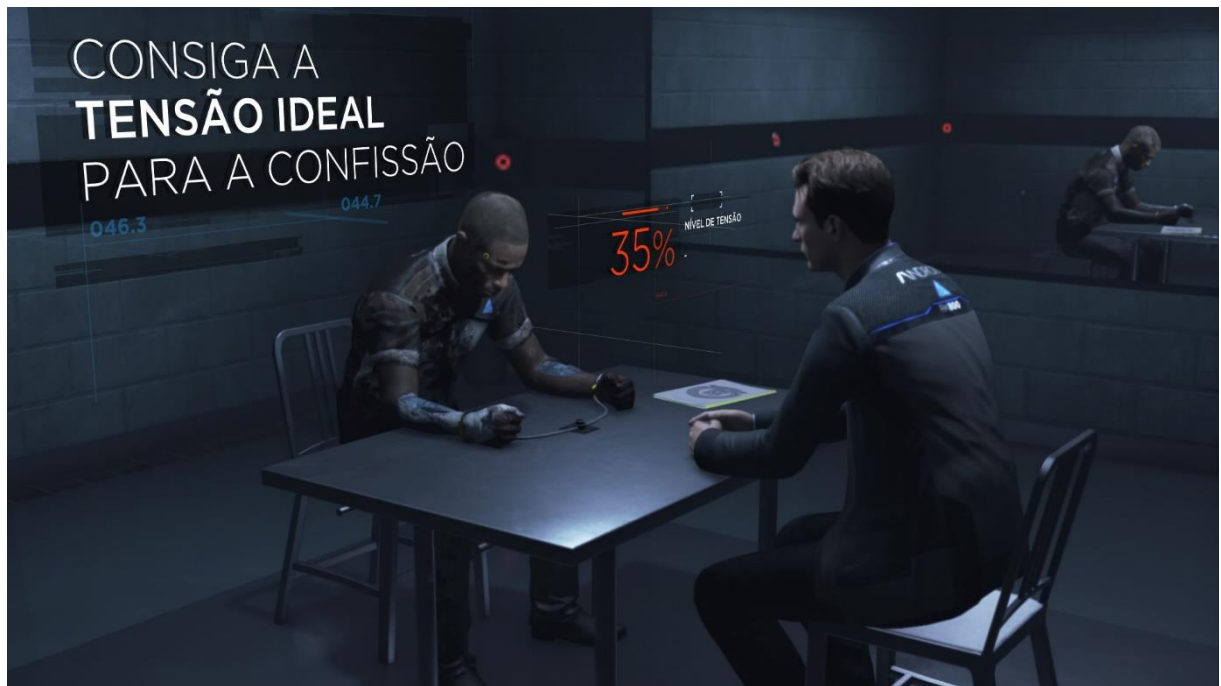
Fonte: DETROIT..., (2018)

Ao optar pelo empurrão, o filho do pintor cai e bate a cabeça em uma máquina. Carl se debruça sobre ele chorando enquanto Markus se demonstra visivelmente abalado. É possível escolher alguma coisa para falar, como um pedido de desculpa. Independente da escolha, o pintor grita para o androide fugir porque, caso fosse pego, seria destruído. Nesse momento, o que está acontecendo é uma *cutscene*, uma fração cinematográfica do jogo onde o interator/jogador não tem poder de influência. O capítulo termina de maneira misteriosamente trágica quando a polícia chega e atira em Markus.

4.9 CAPÍTULO 9: O INTERROGATÓRIO

Connor, Hank e os outros policiais estão interrogando o divergente encontrado no sótão que se recusa a falar. Nesse momento, o jogo estabelece um desafio para o jogador: fazer com que o nível de tensão chegue a um nível perfeito para se obter a confissão.

Figura 23 – Connor tenta convencer o androide a confessar a motivação do crime



Fonte: DETROIT..., (2018)

Antes de começar o interrogatório, é possível fazer uma análise do corpo do divergente, em que se notam marcas de cigarro e outros ferimentos, aparentemente resultantes de tortura.

Para lidar com o divergente, é possível escolher entre a abordagem mais rude e violenta até a mais simpática e amigável. Uma das opções é tentar tranquilizar o prisioneiro para que ele não se autodestrua. Surge nesse capítulo, portanto, uma nova informação: divergentes instáveis tendem a se autodestruir.

A abordagem mais humanizada feita a partir da empatia sugere uma gama de opções selecionáveis como confortar e proteger, mas, no final, Connor não é capaz de chegar a uma confissão e desiste. Na hora em que decide sair da sala de interrogatório, os policiais entram e começam a confrontar o divergente que começa a ficar instável. É necessário que Connor interfira várias vezes para que os policiais compreendam a gravidade da situação – lembrando que tudo parte da escolha do próprio jogador.

Ao fim do capítulo, o divergente não se destrói e ninguém sai ferido. Por outro lado, o nível de instabilidade de Connor aumenta ligeiramente, assim como o afeto de Hank pelo caçador de divergentes. A cada abordagem empática Connor vai sendo cada vez mais humanizado.

4.10 CAPÍTULO 10: FUGITIVAS

Ao chegarem a um ponto desconhecido da cidade, Kara e Alice são acordadas pelo motorista do ônibus que as informa que atingiram o fim da linha daquela rota. Diante dessa situação, o objetivo do capítulo é procurar, em meio à chuva da madrugada, um lugar seguro e minimamente confortável para pernoitar.

Caminhando por entre o cenário (a database), que se resume a um recorte de uma rua com alguns lugares acessíveis, o interator deve analisar as possibilidades e escolher e interagir com a que mais lhe agrada.

Em determinado momento propiciado por Alice, uma NPC, Kara se aproxima dela para garantir que está tudo bem e então um androide misterioso sugere um lugar para o qual elas poderiam ir. Conectando-se a ela, o androide mostra para Kara um lugar do outro lado da cidade e some. É a primeira vez que nos é mostrado a capacidade dos androides de se conectarem para trocar informações de modo a acessar dados um do outro.

Sem condições de atravessar a cidade e pensando no bem-estar de Alice, Kara decide tomar algumas ações antiéticas, mas que garantam o conforto da garota: furta roupas de um sujeito em uma lavanderia 24h e o dinheiro do caixa de um supermercado 24h. Interessante notar que esse comportamento criminoso também atesta a humanidade intrínseca de Kara: ela tem consciência ética de que aqueles atos são condenáveis e mesmo assim decide agir por pura intencionalidade a fim de proteger a garota Alice.

Nada desse comportamento antiético agrada a menina, mas Kara usa de sua intencionalidade e da sua capacidade de diálogo para explicar que, naquele caso, os fins justificavam os meios, ainda que para o jogador essa seja apenas uma das respostas possíveis. Com o dinheiro em mãos, Kara e Alice alugam um quarto no Eastern Motel, onde a androide pode enxugar a roupa da criança e garantir que ela durma em segurança e em boas condições.

Figura 24 – Kara abraça Alice para reconfortá-la. O primeiro abraço da divergente



Fonte: DETROIT..., (2018)

Num último momento do capítulo, há um pequeno diálogo entre Alice e Kara, no qual a garota se diz culpada pelo comportamento do pai. Kara não diz nada – o jogo não dá a oportunidade de dizer – mas Alice pede para que a divergente prometa que elas nunca vão se separar, ao que a androide promete que ficarão juntas para sempre. O capítulo termina com as duas dormindo lado a lado.

4.11 CAPÍTULO 11: RESSURREIÇÃO

Após ser baleado, Markus aparece semidestruído e jogado em um ferro-velho, uma espécie de área de descarte constituída por uma vala gigantesca e cheia de inúmeras pilhas de peças mecânicas, para onde todos os androides destruídos e descartados vão.

Logo no início, o jogador percebe que Markus sofreu sérios danos em seu corpo: está parcialmente cego, surdo, seu sistema de energia que alimenta a bomba de tório – que funciona como o coração humano – está com falha crítica e ele também está com ambas as pernas destruídas. Dessa forma, o jogador precisa apertar uma sequência de botões que faz o personagem se rastejar até encontrar um par de pernas compatíveis, as quais ele substitui pelas pernas destruídas. Além disso, o personagem precisa caminhar por entre o ferro-velho em busca das outras partes.

Quando Markus encontra um crânio androide a parte da interface mental que estava corrompida nele, o personagem a substitui e recupera a visão. Desse modo, o jogador fica habilitado a utilizar novamente o botão R2 para rastrear as outras partes.

Figura 25 – Markus semidestruído se reconstrói no ferro-velho, um cemitério de andróides

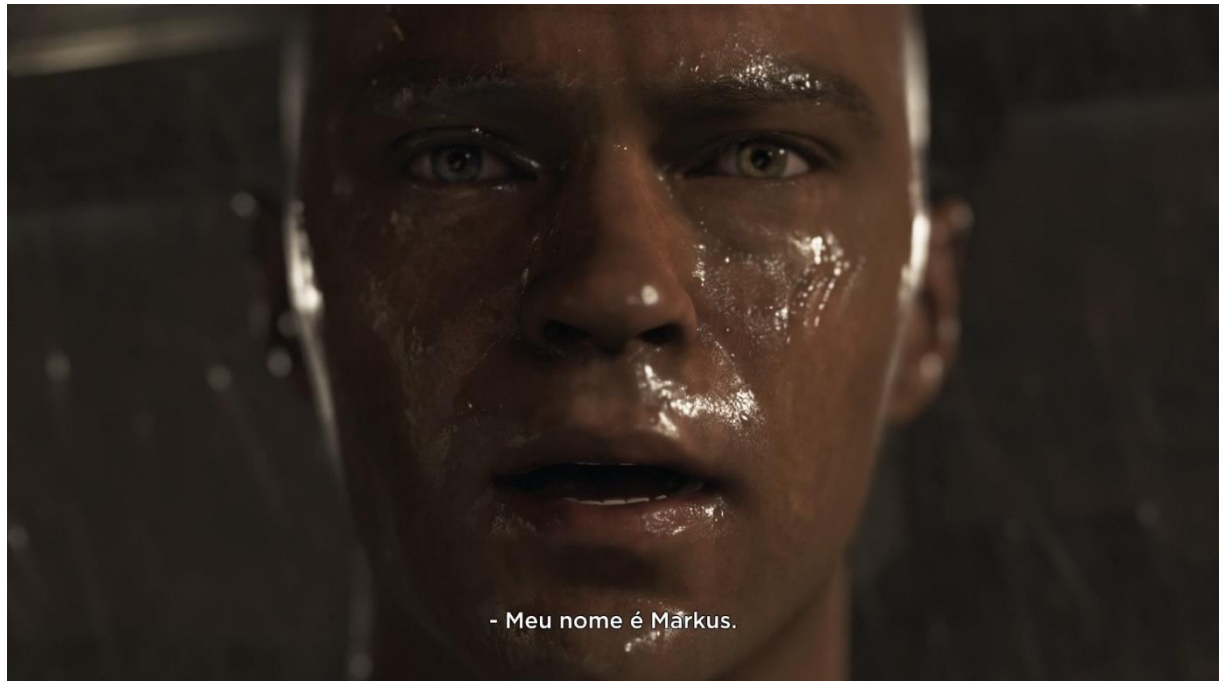


Fonte: DETROIT..., (2018)

Ainda no processo de se remontar, é possível encontrar vários outros andróides que ainda estão vivos jogados no ferro-velho, sendo que alguns deles estão conscientes e é possível interagir com eles. Uma androide da qual Markus se aproxima para pegar o sistema de energia pede para ser poupada. O androide pode escolher retirar seu bicomponente fazendo com que ela desligue, mas, ao invés disso, decide poupá-la e procurar aquela parte em outro lugar.

Em um devido momento, é necessário passar por um androide que está preso em uma das pilhas de ferro. Ele agarra Markus e, antes de desligar, lhe diz para procurar Jericho. É o primeiro momento em que Jericho é mencionada. Sem compreender, Markus continua na sua empreitada de localizar as partes que lhe faltam até se remontar por completo, ficando semelhante à sua versão anterior, não fosse pelos olhos ímpares: esquerdo verde e direito azul.

Figura 26 – Markus reafirma sua identidade ciborgue/divergente



Fonte: DETROIT..., (2018)

Depois de se reconstruir à sua própria imagem e semelhança, o divergente escala a pilha de corpos andróides e outras partes mecânicas até o topo da vala e encara a câmera por um breve momento com ares de felicidade e esperança. Ele está vivo. Ele sobreviveu.

É nesse exato momento que Markus reafirma sua identidade ciborgue/divergente: uma criatura mecânica com partes humanas – tudo o que compõe sua humanidade – digna de ter uma vida livre e disposta a lutar por ela custe o que custar.

4.12 CAPÍTULO 12: ESPERANDO POR HANK...

Este capítulo é dividido em duas cenas. Na primeira cena, Connor está em um local misterioso, aparentemente feito pela CyberLife denominado Jardim Zen. É um local bonito e agradável, muito bem organizado e feito com esmero, com um córrego, árvores e algumas colunas de algo que parece mármore. É importante notar para análises futuras que no fluxograma esse local é descrito como “Jardim Zen: primavera”.

Figura 27 – Jardim Zen: Primavera, local da CyberLife onde Connor encontra sua mentora Amanda



Fonte: DETROIT..., (2018)

O objetivo de Connor neste local é encontrar alguém chamada Amanda. O jogador deve perambular pelo espaço até encontrar a mulher que está à espera do androide detetive.

Neste ponto, é importante frisar a ideia de espaço. Ribeiro (2017, p. 80-82) retoma o conceito de Jenkins (2003) sobre narrativa embutida quando explica que o espaço, no videogame, é capaz de vincular narrativa de maneira eficaz e dramática independente das ações do jogador, apenas a partir de suas características e objetos. Ainda que monótono e singelo, o Jardim Zen possui muito a acrescentar conforme se verá a seguir.

Amanda, a mulher simpática, porém de semblante soturno, começa a conversar com Connor a respeito do interrogatório, perguntando o que ele havia descoberto sobre o divergente. Dentre as opções de coisas a serem ditas, Connor escolhe pontuar o estresse pós-traumático causado pelos abusos do dono, ao que Amanda o observa com ligeira desconfiança.

Então ela comenta sobre Hank, perguntando o que Connor acha do tenente. O androide escolhe dizer que o parceiro, embora tenha seus defeitos, é uma pessoa muito intrigante, e que acha interessante fazer uma abordagem mais amigável com ele a fim de conquistar sua confiança.

Amanda avisa Connor que cada vez mais o problema dos divergentes tem crescido no mundo inteiro e que ele deve ser mais rápido e mais eficaz para descobrir a sua origem.

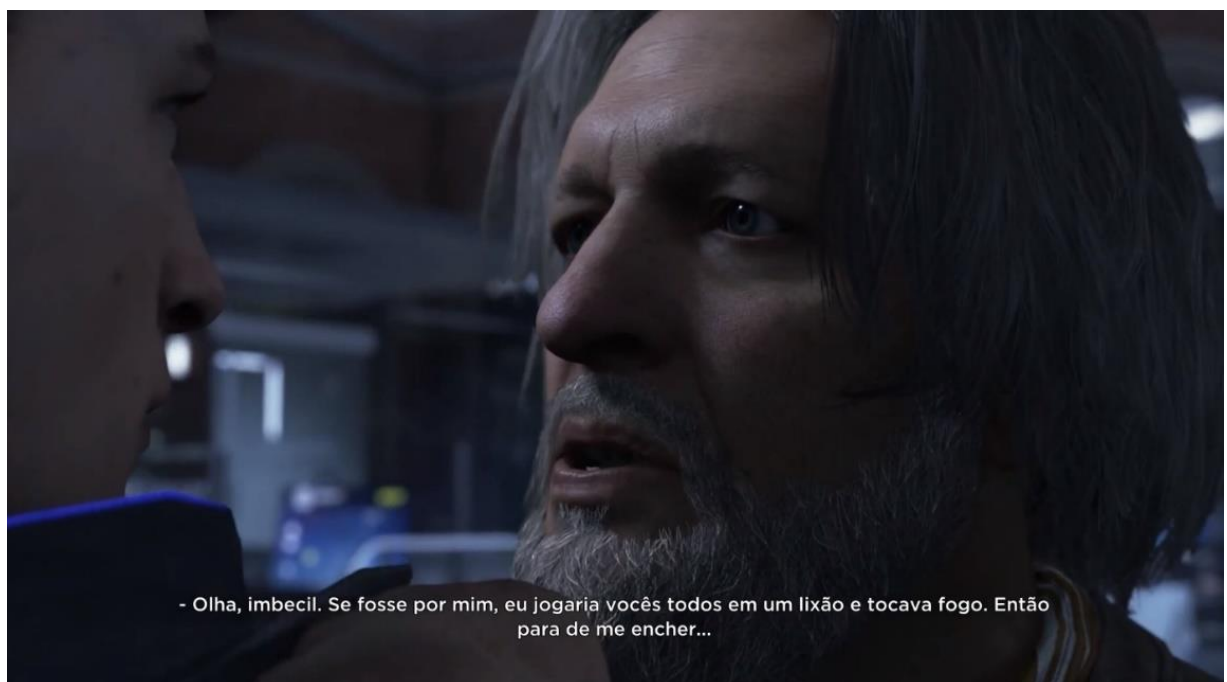
A cena em questão termina e outra se inicia. Connor está na delegacia de Detroit em busca do tenente Anderson. Ele não chegou ainda, então o jogador é induzido a ficar em sua mesa esperando-o. O jogo possibilita que o jogador/interator escolha entre explorar o escritório policial em geral ou a mesa de Hank em particular. Explorando a mesa de Hank, Connor descobre alguns detalhes sobre o parceiro: ele tem um cachorro, ele fez parte da primeira força-tarefa anti-rubrite em 2027 e que ele ostenta um slogan anti-androide colado em sua mesa.

Quando Hank chega, o capitão o chama em seu escritório para avisar que ele está encarregado de cuidar do caso dos divergentes e não mais apenas da área de homicídios.

Hank reclama e, de forma muito bruta, demonstra sua insatisfação, ao que ele é fortemente reprimido pelo capitão. Já em sua mesa, Connor escolhe se demonstrar compreensível e positivo. Hank não simpatiza com essa atitude, mas mostra para Connor onde está sua mesa.

É nesse momento que o interator pode escolher comentar sobre os detalhes que descobriu acerca do parceiro, como o cão Sumo, sendo esse o detalhe mais importante. Enfim Connor passa a investigar os arquivos e analisa 243 casos de divergentes ao redor do país, apontando Detroit como o epicentro do “vírus”. Connor decide investigar o último deles, o que deixa o tenente incomodado e bravo.

Figura 28 – O Tenente Hank se enfurece com Connor



Fonte: DETROIT..., (2018)

Dentre as escolhas, Connor decide sugerir que Hank renuncie ao caso e que deixe algum policial mais apto trabalhar, ao que o tenente, muito irritado, segura-o com violência e profere algumas ameaças, deixando o clima mais tenso. O clímax é interrompido quando um policial avisa que recebeu informações sobre o modelo AX400 que está foragido por fugir do dono com a filha dele: Alice.

4.13 CAPÍTULO 13: EM FUGA

Kara acorda Alice na cama do Motel Eastern. Ela sugere à garota um banho para que depois tomem algo no café da manhã. Assim, Kara vai ao banheiro e prepara – por meio de comandos do jogador e seu analógico – a banheira com água quente para a menina.

Enquanto isso, a divergente se observa no espelho e chega à conclusão de que precisa mudar sua aparência para não ser reconhecida. Kara retira o *led* de sua cabeça e corta o cabelo, então o jogador tem a opção de escolher a cor com que a divergente decide tingi-lo.

Figura 29 – Kara (o jogador) decide qual cor de cabelo. Não influencia na trama, mas influencia no valor estético do personagem



Fonte: DETROIT..., (2018)

Após escolher o cabelo branco, Kara se retira do banheiro e pede que Alice vá se banhar. Nesse meio tempo, a divergente liga a televisão e assiste ao canal de notícias, no qual Todd

propaga uma mentira sobre Kara tê-lo atacado e fugido. Enquanto sai do banheiro, Alice ouve a notícia e se revolta. Dentre as opções a serem ditas, o jogador pode fazer Kara confortar a menina, dizendo-lhe que nada as separariam nunca e que tudo daria certo, mas que precisavam sair dali logo.

Kara decide ir até o local que o androide misterioso havia indicado. Mas antes, sai do quarto para pegar algo para que Alice tome seu café da manhã e então descobre que Hank e Connor estão no local.

Figura 30 – A primeira vez em que o jogo coloca um personagem contra o outro



Fonte: DETROIT..., (2018)

Nesse momento, o foco narrativo⁴³ muda e o jogador passa ao controle de Connor, que deve seguir um Hank muito mal-humorado até o quarto 28, onde supostamente estariam as duas. Quando chegam lá, percebem que elas fugiram.

Novamente, o foco muda e o jogador retoma o controle de Kara, que deve passar da forma mais discreta possível por uma grande quantidade de policiais distribuídos pela rua. Nesse momento desafiador, o jogador deve ser rápido e sagaz, conferindo a probabilidade de sucesso entre os caminhos de modo a criar uma estratégia – evidenciando a criatividade de Kara bem como do próprio jogador – para que as personagens passem pelas calçadas mais vazias e

⁴³ A *Gameplay*, como já explicado anteriormente.

utilizando elementos do cenário⁴⁴ como, por exemplo, um guarda-chuva ou um caixa eletrônico para se disfarçarem dos olhares e não chamar atenção alguma.

Desse modo, a divergente e a menina conseguem passar despercebidas pela polícia até uma estação onde pegam um trem e se livram da perseguição em segurança.

4.14 CAPÍTULO 14: JERICHO

Markus chega em uma determinada parte de Detroit usando o vagão humano de um metrô. Disposto a encontrar Jericho, ele checa a sua memória e percebe um código a ser seguido em pichações nos muros daquele bairro.

Então o jogo aumenta a interatividade com o interator fazendo com que ele explore o cenário atrás de pistas que estão na composição da paisagem. Enfim, é necessário que ligue uma pista à outra, fazendo uma espécie de caça-ao-tesouro por entre os becos da cidade.

Figura 31 – Resolver quebra-cabeças visuais é uma maneira da gameplay aumentar o nível de imersão do jogador na narrativa⁴⁵



Fonte: DETROIT..., (2018)

⁴⁴ A Database. Exemplificando na prática: o guarda-chuva está no cenário. É da escolha do jogador pegá-lo ou não. Pegando o guarda-chuva, o algoritmo passa a exercer a função de descritor, mostrando Kara pegando o guarda-chuva e usando-o, e de árbitro, mostrando as consequências de se escolher pegar o guarda-chuva. É assim que acontece a narração no videogame.

⁴⁵ Uma das pichações demanda que o jogador fique em um ponto exato do cenário para que a perspectiva da câmera forme o símbolo de Jericho (uma espécie de asterisco) pichado entre a parede e a coluna.

Após uma breve aventura que requer muito da inteligência do jogador para calcular rotas mais precisas de modo a pular buracos e obstáculos, Markus encontra Jericho: um navio abandonado.

O jogador precisa descobrir então uma maneira de adentrar o navio. Uma vez lá dentro, a ambientação brevemente assume um tom mais macabro, próximo à composição de um filme de terror, com silhuetas correndo de um lado para o outro, bem como barulhos misteriosos, além da má-iluminação que, inclusive, depende do jogador agora munido de uma lanterna.

Depois de cair por algumas estruturas enferrujadas e se ferir, Markus finalmente encontra os divergentes de Jericho. Este é o único desfecho possível neste capítulo. É interessante fazer essa observação porque, embora o jogo seja ramificado em diferentes possibilidades de diálogos e ações, ainda assim possui uma “coluna vertebral”, pontos essenciais por onde a narrativa precisa correr para obter linearidade⁴⁶.

4.15 CAPÍTULO 15: O NINHO

Na primeira cena deste capítulo, Connor e Hank estão em um foodtruck. Enquanto o tenente está fazendo seu pedido, é possível analisar detalhes como o teor de gordura presente no hambúrguer, o que habilita um diálogo possível com o tenente, bem como levantar a ficha criminal dos conhecidos de Hank.

Dentre as possibilidades de diálogo, Connor decide se desculpar pelas ações anteriores, reforçando três grandes aspectos de sua humanidade latente: a consciência ética, a noção de sociabilidade e a capacidade de diálogo racional. Hank se sente confortável e o nível de intimidade entre eles é restaurado.

Connor expõe então a sua teoria: o surgimento dos divergentes se forma por conta de uma mutação na programação. Segundo ele “não são emoções, são instruções irracionais que podem causar ações imprevisíveis” (DETROIT, 2018), ao que Hank dispara “então os androides não são tão diferentes de nós” (DETROIT, 2018), referindo-se à problemática das emoções humanas influenciarem geralmente nas escolhas menos racionais. Até o presente momento, Connor apresenta uma grande resistência à evolução que está sofrendo, que culmina em um processo de negação. Como é um modelo mais complexo, sua matriz programática é notoriamente mais forte e – como se descobre posteriormente – constantemente vigiada. Talvez por isso a dificuldade em emancipar-se.

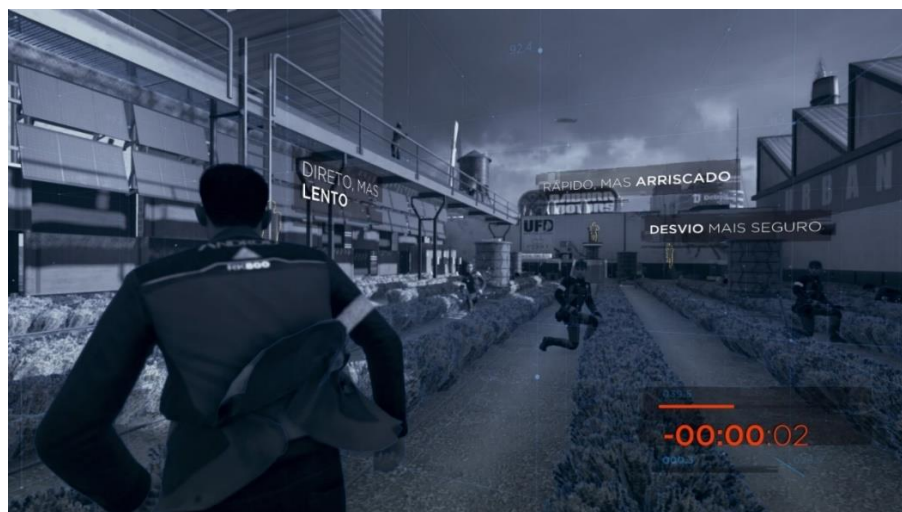
⁴⁶ Um jogo que depende apenas das ações do jogador constitui um outro estilo, chamado *sandbox*, o qual não nos interessa neste estudo.

A cena segue com um curto momento em que androide e humano interagem. Hank pergunta o que Connor sabe sobre ele. O jogador pode escolher mentir ou falar a verdade. Quando Connor escolhe contar a verdade, comenta a respeito dos méritos e deméritos do tenente. O tenente pergunta qual a conclusão que Connor chega e, dentre as opções disponíveis, Connor escolhe ser sincero e dizer que, para ele, é um desafio trabalhar com um policial com grandes problemas pessoais, embora tenha a capacidade de se adaptar à imprevisibilidade humana. Nesse momento, a câmera dá um close no *led* de Connor demonstrando sua instabilidade aumentando gradualmente enquanto a afetividade com Hank também é acrescida. Enfim, Connor avisa que receberam um novo objetivo a ser investigado e a cena termina.

A segunda cena acontece em um apartamento abandonado. Connor e Hank recebem uma denúncia de um possível divergente. Quando arrombam o apartamento, o local está infestado de pombas e há penas e dejetos das aves por todo lado. O interator deve explorar a cena e fazer uma sequência de análises até descobrir que o androide também tinha uma obsessão para com o rA9, escrito milhares de vezes na parede. Também pode descobrir um diário criptografado em uma codificação desconhecida para Connor.

Além disso, ao reconstituir a cena, Connor descobre que o divergente ainda está lá, escondido no teto. O divergente foge e começa uma perseguição frenética e interativa que depende inteiramente do jogador, agora responsável pela movimentação do personagem, pelo sucesso nos *quick time events* e também pela análise das probabilidades de sucesso dos caminhos que serão escolhidos.

Figura 32 – Connor persegue um divergente. O jogador deve, além de movimentar o personagem, escolher por qual caminho ele deve seguir conforme suas prioridades



Fonte: DETROIT..., (2018)

No fim da perseguição, quando Connor está próximo de alcançar o divergente, Hank aparece de repente e tromba com o fugitivo, ficando pendurado na beirada do prédio. Connor deve escolher dentro de alguns segundos entre salvar Hank ou seguir o divergente. Salvando Hank, o divergente foge, a relação de intimidade com o tenente aumenta e eles se tornam amigos. Contudo, a instabilidade de Connor também aumenta.

4.16 CAPÍTULO 16: HORA DE DECIDIR

Dentro de um navio abandonado, forma-se um pequeno refúgio nada confortável para todos aqueles divergentes que desejam viver livres, embora escondidos da violência e do desdém humano. Seu nome serve de referência bíblica à cidade de Jericó, para onde iam os judeus que escaparam da escravidão no Egito durante o êxodo.

Dentre os divergentes de Jericho estão Josh, Simon e North. Quando Markus chega, é nítido seu desânimo com a situação atual do povo dali que clama ser livre. Para Markus aquilo não é liberdade porque eles ainda são reféns do medo. O personagem começa a pregar seu discurso repleto de ideais de liberdade, uma vez que ele não quer mais ser tratado como uma simples máquina. Markus quer que reconheçam sua humanidade.

Então o interator fica à vontade para explorar Jericho. O espaço é escuro e pouco acolhedor, mas existe a opção de acender fogo em quatro cantos para iluminar o ambiente e juntar os divergentes para mais perto.

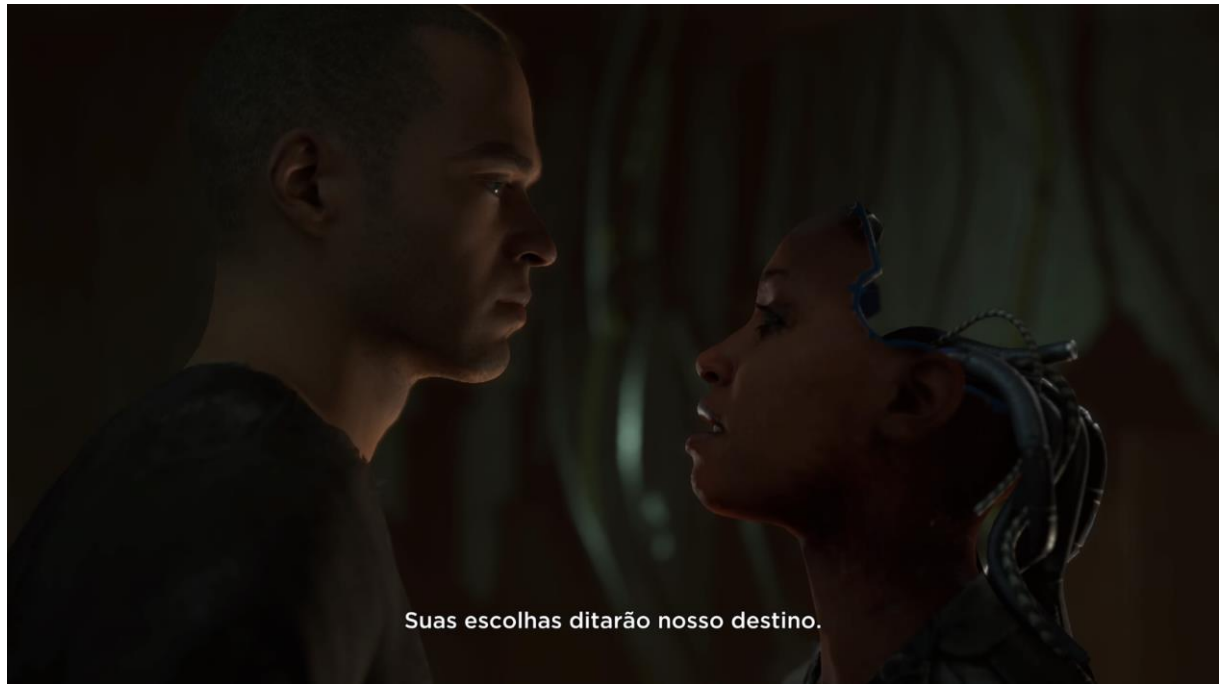
Durante a exploração, é possível interagir com alguns divergentes, dentre eles North, pouco amigável neste primeiro momento, e outra sem nome. Essa divergente está deteriorada. Ela pergunta a Markus o que existe depois da morte. Ele não sabe responder e tampouco é ofertado ao jogador a possibilidade de escolher uma opção. A divergente pega a mão de Markus e lhe diz que foi um prazer conhece-lo e então se desativa em uma cena breve, mas ligeiramente comovente.

Após um pouco mais de exploração, chega-se à constatação de que naquele lugar faltam biocomponentes – as peças corporais dos androides – e sangue azul para reabastece-los. Grande parte deles está se deteriorando, sendo a maioria por conta da violência e do abuso dos seres humanos.

Markus finalmente vai ao encontro de Lucy, uma espécie de líder espiritual. Lucy estanca o sangramento de Markus pela queda e entrega-lhe uma das últimas bolsas de sangue azul para que ele o reponha.

Quando Lucy se conecta a Markus, ela acessa todo o passado do divergente bem como o âmago de seu ser (a empatia instantânea é uma das capacidades dos ciborgues que advém da máquina) e chega à conclusão de que dentro dele existem sombras e luz e que cabe a ele escolher qual lado prevalecerá.

Figura 33 – Markus surge como uma espécie de profeta ao povo de Jericho. Referência bíblica?



Fonte: DETROIT..., (2018)

Markus mantém-se silencioso, mas já com um plano em mente. Depois que sai de seu encontro com Lucy, o personagem vai até Simon, uma das lideranças de Jericho, e sugere um plano: roubar biocomponentes e sangue azul da CyberLife. Os outros divergentes concordam e, a partir daí, o plano começa a ser desenvolvido.

4.17 CAPÍTULO 17: ZLATKO

Kara e Alice chegam ao local que o androide misterioso do capítulo 10 havia indicado. Lá, elas são recepcionadas por Zlatko, que se apresenta como um apoiador da causa divergente: ele tira os rastreadores dos androides, um dispositivo de localização para os donos e que fica sempre ativo.

Durante a conversa, Zlatko também menciona o Canadá, uma vez que, na diegese, o Canadá é um dos países que não aceitaram a implementação dos androides. Por lógica, não há

uma legislação aplicada sobre estes⁴⁷, tornando-se assim o destino de todo divergente que deseja viver livre disfarçadamente.

Nesse momento, Kara também conhece Luther, um androide de aproximadamente dois metros de altura, de musculatura avantajada, que serve de segurança e assistência pessoal para seu mestre.

Quando Kara aceita a ajuda, Zlatko a leva até o porão de sua mansão e a coloca em sua máquina. Lá, ele ordena que Luther prenda Alice e revela que, na verdade, os rastreadores são misteriosamente desativados no momento em que o androide se torna divergente. O que ele faz, na verdade, é resetar, como uma lavagem cerebral, os divergentes que chegam até ali com a esperança de serem livres, com o intuito de vendê-los ou usá-los nas suas experiências.

Zlatko zomba de Kara, chamando-a de “divergente que quer ser mãe” e dizendo que é melhor para os divergentes que não tenham esperança alguma. O vilão prende Kara à máquina e retorna com Luther para seus aposentos. Nesse momento, o jogador deve ser rápido e procurar com o analógico uma forma de escapar antes que o procedimento seja concluído. Dessa forma, antes de ter a memória apagada, Kara consegue causar um curto-circuito na máquina. Ainda no porão, o jogador tem a opção de libertar os divergentes que eram vítimas das horríveis e sádicas experiências que Zlatko fazia em prol do próprio divertimento.

Figura 34 – Os divergentes modificados por Zlatko e seu sadismo (des)humano



Fonte: DETROIT..., (2018)

⁴⁷ A revista que pode ser encontrada no Eastern Motel no capítulo 13 possui uma matéria falando sobre isso. O jogador tem a opção de lê-la caso queira, basta interagir.

Um dos divergentes danificados comenta, inclusive, que ele gostava de criar monstros por diversão, mas relativiza: “*Quem é o verdadeiro monstro?*” (DETROIT, 2018). Com medo, Kara foge para procurar Alice e sobe as escadas do porão, retornando ao Hall da mansão.

Assim que chega, o jogador deve vagar por alguns quartos atrás da menina dentro de um curto período de tempo antes que Zlatko saia de seu laboratório. Luther está parado próximo à porta. Se o jogador o observar por uns segundos, conseguirá o ver pedindo desculpas.

Quando Kara encontra Alice, as duas devem fugir da mansão, numa sequência parecida com a fuga discreta do capítulo 13, aproveitando muitas possibilidades ofertadas pela database para criar uma distração. Iniciando um incêndio⁴⁸, Kara e Alice conseguem fugir pelas escadarias sem que Luther perceba.

Porém, no meio do caminho é perseguida por Zlatko que atira com uma escopeta e ordena que Luther as agarre. Passando por uma sequência de *quick time events*, Kara e Alice conseguem fugir para fora da casa, mas a garota tropeça e os dois as alcançam. Quando Zlatko está a ponto de atirar na divergente, Luther entra na frente e lhe toma a arma sem esforço algum. Em seguida, os divergentes que foram vítimas de suas experiências o cercam e o matam a pancadas.

Figura 35 – Luther se torna um divergente/ciborgue porque encontra humanidade em Alice e Kara



Fonte: DETROIT..., (2018)

⁴⁸ Por escolha do jogador dentre as ofertadas pelo cenário anteriormente explorado.

Nesse momento, Luther explica que ver Alice lutando pela vida de Kara foi o fator decisivo para que ele quebrasse sua matriz programática e saísse das amarras de Zlatko. O divergente de modelo TR400 conquista, então, sua humanidade – e, portanto, o status de ciborgue, a partir da empatia que sente por Kara e por Alice, pela consciência ética que lhe faz sentir remorso e pela capacidade de atribuir valores ao presenciar o amor e a afetividade entre Kara e Alice. “Foi como abrir os olhos pela primeira vez”, ele explica.

Assim, sugerindo que pode as proteger e que havia ouvido falar de alguém que pode as ajudar a atravessar para o outro lado da fronteira, Luther se junta a elas na empreitada de sobrevivência divergente.

4.18 CAPÍTULO 18: ROLETA RUSSA

Mais uma vez, Connor se encontra no lugar misterioso da Cyberlife, dessa vez denominado Jardim Zen: Verão. Porém, nesse capítulo a composição do cenário está diferente, não sendo mais um local tão agradável quanto outrora; nota-se a paleta de cores mais escuras, o céu nublado e o clima chuvoso. Neste ponto, torna-se perceptível ao jogador que a aparência do Jardim Zen acompanha a progressão da instabilidade de Connor e da desconfiança de Amanda.

Figura 36 – Jardim Zen: Verão, onde Connor encontra sua mentora Amanda pela segunda vez



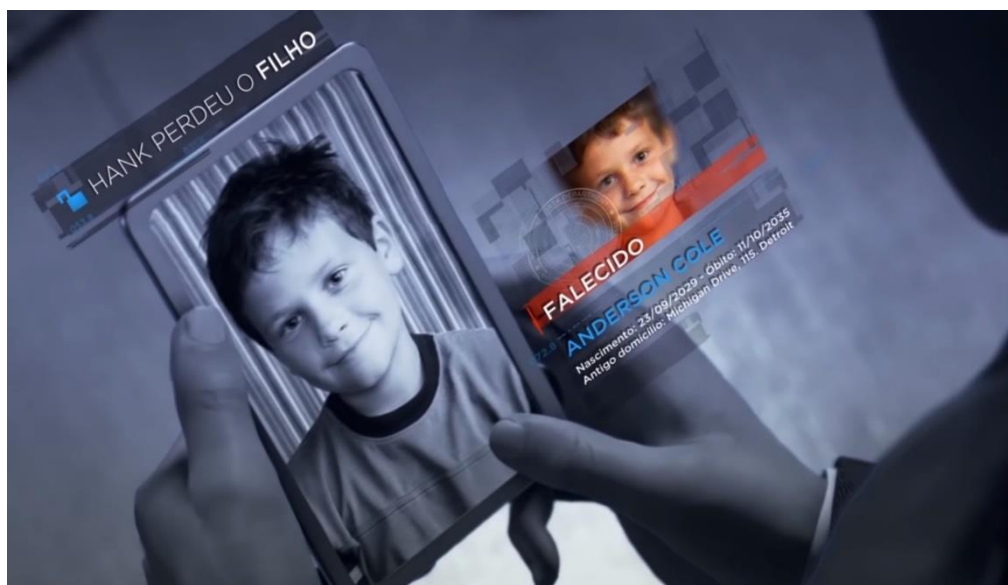
Fonte: Detroit: DETROIT..., (2018)

Novamente, o androide deve ir ao encontro de sua mentora. A primeira coisa que Amanda faz é repreendê-lo por não capturar o divergente. Dentre as opções disponíveis, Connor diz não haver desculpas possíveis para sua falha, deixando implícito o início de um conflito interno em relação ao cumprimento de seu dever. Embora visivelmente irritada e desconfiada, a mentora prossegue a conversa avisando que o androide está ficando sem tempo pois o número de divergentes segue crescendo. No fim dessa primeira cena, a mentora avisa sobre um novo caso.

A segunda cena mostra Connor chegando de táxi na casa de seu parceiro. Ao tentar ser recebido pela porta, ninguém o atende. O jogador precisa descobrir uma maneira de entrar e, circundando a casa, vê pela janela Hank desmaiado na cozinha. Ele quebra o vidro, entra e checka o corpo do policial que estava desmaiado devido a um coma alcóolico. Uma sequência performada pelo analógico direito faz com que Connor leve o tenente, em meio à protestos deste, para o chuveiro. Depois de recobrar sua consciência, Hank é avisado sobre o novo caso, um homicídio no Clube Éden.

O policial decide tomar um banho, espaço de tempo no qual o jogador tem a opção de explorar a casa, caso não queira ficar parado esperando. A *database* oferece mais pistas interessantes sobre a vida do tenente, como o retrato de Cole Anderson, filho falecido de Hank.

Figura 37 – Cole Anderson, o filho falecido do Tenente Hank Anderson



Fonte: DETROIT..., (2018)

O personagem também encontra uma arma no chão e desbloqueia duas opções: comentar sobre o item descoberto ou não comentar. Connor escolhe não comentar, mas se

mostra receoso com as tendências suicidas de Hank. Enfim, assim que o tenente sai do banho arrumado e com uma aparência mais positiva para irem à cena do crime, o close da câmera no rosto do androide revela um singelo sorriso. Esses pequenos detalhes – a preocupação com o parceiro e a satisfação por vê-lo recomposto – ajudam o interator a notar a humanidade germinando cada vez mais no interior de Connor.

4.19 CAPÍTULO 19: PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Markus, North, Simon e Josh estão nas docas. Próximo dali, há um armazém de estoque da CyberLife. Aqui a gameplay consiste em correr por cima dos contêineres e pular quando for o momento certo até que cheguem no armazém. Markus pode escolher seguir dois de seus amigos, e ele escolhe seguir North, o que o leva a destruir um drone de segurança, e a aumentar o nível de afinidade com ela.

Quando eles chegam no armazém, descobrem que as cargas estão cheias e começam a roubar. Em determinado momento, um androide de patrulha aparece e diz que vai alertar os guardas humanos, que, inclusive, estão chamando por ele. O jogador deve escolher entre atacar o androide ou simplesmente segurá-lo e escondê-lo. Quando Markus segura o androide atrás de uma das cargas, os soldados não os encontram. Markus ainda pode escolher atacar os guardas ou esperar que eles saiam. Após um pouco de tempo esperando, os guardas vão embora e o roubo segue como o planejado.

Além das cargas normais de biocomponentes, há uma carga misteriosa que tem o dobro do tamanho. Quando Markus checa, descobre se tratar de três androides que ele decide libertar. Assim, o personagem se conecta, da mesma maneira que Kara fez com o androide misterioso e passa a “mutação” de quebrar a matriz programática, acordando os androides.

É a primeira demonstração de conversão que aparece no jogo. Em *Detroit*, os androides podem se conectar mentalmente por alguma espécie de sinal e também podem se conectar, de maneira mais profunda, ao se encostarem uns nos outros. O corpo androide exterior, produzido a partir de uma espécie de plástico, despe-se da pele sintética e de alguma forma transmite as informações.

Quanto a *mutação*, ela nunca é explicada oficialmente no jogo. Ela acontece quando um divergente se conecta a um androide, tornando-o também um divergente. Kamski, o criador dos androides e da CyberLife, sugere que a divergência talvez funcione como um vírus na matriz programática, enfraquecendo-a de modo que o androide possa quebra-la e “acordar”, tornar-se livre de qualquer amarra. Este trabalho tem como objetivo defender que esta mutação é, de fato,

a presença da *capacidade de edificar humanidade* no indivíduo, transformando os androides em ciborgues, ou como o próprio jogo chama: *divergentes*.

Enfim, todos daquele grupo de Jericho possuem agora a capacidade de edificar as características indispensáveis e voluntárias da humanidade, inclusive o androide segurança da CyberLife, que é o primeiro a voluntariamente pedir para se unir à Jericho, pedido que é aceito por Markus.

É dessa forma que Markus, tal como o apóstolo Marcos, passa a “evangelizar” outros androides, tornando-os capazes do livre arbítrio e da lapidação de suas humanidades agora manifestas. A partir da própria humanidade, Markus consegue acordar a humanidade alheia, como se os ascrevesse.

Figura 38 – Connor acorda os outros androides ascrevendo-os, ou seja, validando suas humanidades



Fonte: DETROIT..., (2018)

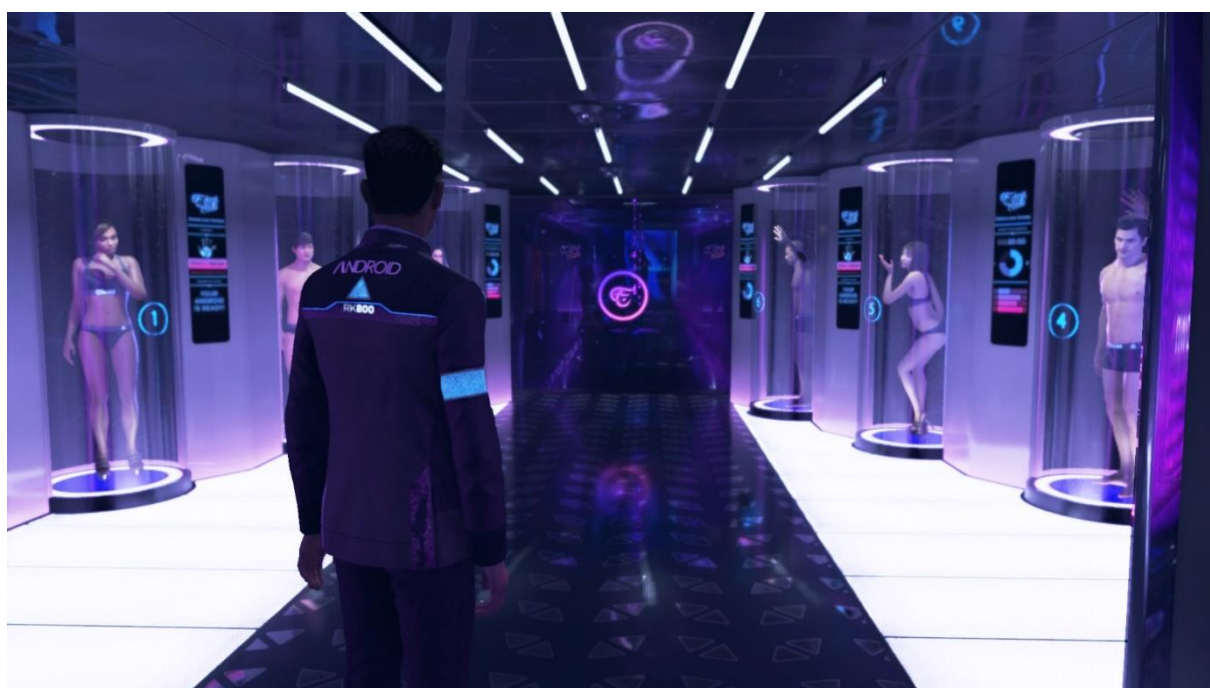
O mais novo divergente então informa, por livre e espontânea vontade, que há uma maneira de conseguir um lote inteiro de biocomponentes e sangue azul, que é roubando um caminhão da empresa. Para isso, é necessário conseguir uma chave para retirar o caminhão do piloto automático e Markus decide tentar. O jogador deve, portanto, selecionar uma das três abordagens possíveis para entrar na sala de manutenção e conseguir a chave.

O divergente escolhe a mais silenciosa: causar um blecaute e surrupiar a chave sem que ninguém o perceba. Obtendo sucesso, ele retorna para o grupo de Jericho e juntos eles partem com um caminhão sem fazer alerta algum.

4.20 CAPÍTULO 20: O CLUBE ÉDEN

Hank e seu companheiro chegam ao prostíbulo androide mencionado na revista encontrada no capítulo 6. Lá dentro, o jogador deve seguir Hank por um caminho onde é possível perceber a coisificação do corpo humano nos androides seminus, feitos à imagem e semelhança do ser humano para substituí-lo, dispostos em vitrines como um produto sexual pronto para ser consumido. Além disso, os androides servem perfeitamente aos sadismos humanos porque devem obediência a eles e não podem dizer não.

Figura 39 – Corpos artificiais para o consumo reiteram a objetificação do próprio corpo humano



Fonte: DETROIT..., (2018)

Após passarem por esse hall, ambos os personagens rumam direto para um dos quartos particulares onde aconteceu o homicídio. Lá está o corpo da vítima sobre a cama e o corpo de uma androide jogada no chão.

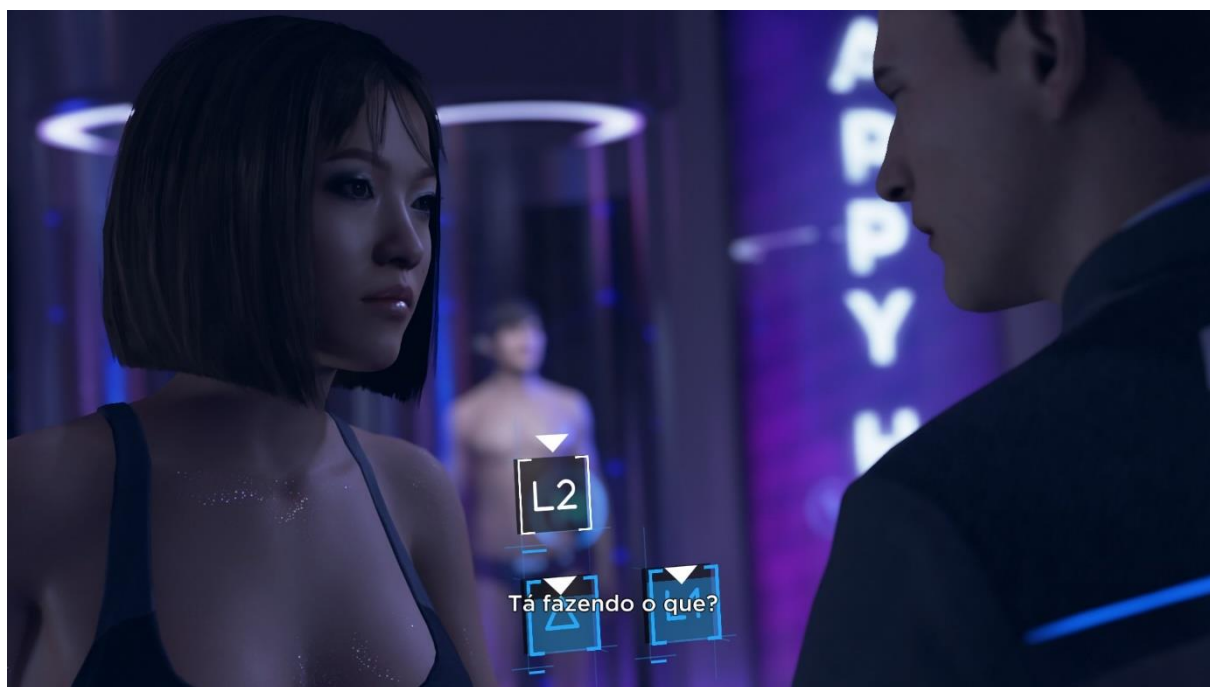
A gameplay retoma o estilo investigativo, sendo necessário reconstituir o crime: a vítima foi estrangulada. Connor analisa a androide e descobre um modo de religar sua memória mesmo

que por alguns minutos. O interator tem então um minuto para fazer algumas perguntas essenciais para a androide religada.

Assustada, a já danificada androide é acalmada por Connor e conta brevemente que começou a apanhar severamente do cliente que era extremamente sádico. Ela só diz que ele havia escolhido duas androides e então desliga novamente, dessa vez, permanentemente.

Connor precisa procurar a segunda androide e surge a ideia de se conectar às prostitutas das vitrines para acessar a memória visual delas antes que elas sejam apagadas, de modo a descobrir o trajeto da suposta divergente. A gameplay parte então para uma forma interativa de investigação sob pressão, na qual o jogador precisa rodar a câmera para diversos ângulos diferentes, a fim de caçar a suspeita em um espaço de tempo de três minutos reais.

Figura 40 – Connor se conecta à uma das androides prostitutas para acessar sua memória



Fonte: DETROIT..., (2018)

Quando Connor consegue rastrear a androide, o personagem é guiado até o depósito aos fundos do estabelecimento. Se o interator investigar o cômodo perceberá a presença do rA9 escrito várias vezes em uma das paredes. Também perceberá uma trilha de manchas de sangue azul que o levarão à suspeita do assassinato.

De repente, ela e outra androide começam a lutar, por meio de *quick time events*, contra Hank e Connor, respectivamente. No desenrolar da luta, as duas fogem, mas Connor consegue

alcançá-las e no final da perseguição ele, munido de uma pistola, deve escolher entre atirar na divergente assassina ou poupá-la.

Quando Connor escolhe poupá-la, seu nível de instabilidade aumenta um pouco mais. A divergente, por sua vez, conta que o cliente espancou a primeira androide enquanto ela pedia para que ele parasse. Vendo que ele não pararia e que faria o mesmo com ela, ela entrou em pânico e o contra-atacou, apertando seu pescoço até que ele não se movesse mais.

Segundo ela, não era sua intenção mata-lo, mas sim ficar viva para ver mais uma vez seu amor: sua companheira também divergente. *“Eu queria sentir o abraço dela de novo... Me fazer esquecer dos humanos... Do cheiro do suor deles... E dos palavrões...”* (DETROIT, 2018). A divergente justifica-se, demonstrando compreender que aquilo era errado, mas que não teve opção a não ser fazê-lo porque sua vida também era importante.

Figura 41 – Modelo WR400 são androides designados especificamente para relações sexuais



Fonte: DETROIT..., (2018)

A presença do amor entre as duas divergentes também é um fator a ser levado em conta. É a primeira demonstração explícita de amor romântico no jogo e a segunda vez em que tal sentimento serve como catalizador da reação de quebra da matriz programática, tendo a divergência de Kara sido a primeira. Em todo caso, o amor é um sentimento poderoso que pode estar ligado à questão da empatia, mas que certamente está relacionado à construção da humanidade do sujeito.

Os estudos sistemáticos iniciais sobre amor sempre estiveram no âmbito da perspectiva social, notadamente no campo da psicologia social e da personalidade, e uma das grandes dificuldades era de como defini-lo. Por exemplo, Harlow (1958) define amor como um estado maravilhoso, profundo, delicado e gratificante. Rubin (1970) define amor como sendo ‘uma atitude que uma pessoa direciona a outra em particular, envolvendo predisposições a pensar, sentir e se comportar de certas formas em relação a esta outra pessoa’ (p. 265). Fehr (1988, 2006) defende que amor é um conceito que não pode ser definido classicamente, por ter sido construído em torno dos exemplos mais claros, tendo, portanto, uma abordagem prototípica. Ainda, Beall e Sternberg (1995) sugerem que essa definição é difícil ou até mesmo impossível. Segundo eles, indivíduos de culturas diferentes experimentam o amor diferentemente, porque o amor seria construído socialmente, um constructo multidimensional que inclui comportamentos, sentimentos e pensamentos. Portanto, o amor seria uma experiência emocional que muda de acordo com o ambiente social. (SHIRAMIZU; LOPES, 2013, p. 57, grifo do autor).

Levando em consideração as postulações de Rubin (1970) sobre amor citadas acima, é possível presumir que o ato criminoso da divergente tenha sido inspirado pela forma como se sentia em relação à sua amada. Para Beall e Sternberg (1995), é possível que o amor tenha sido causado justamente pela construção social compartilhada entre as duas, a conversação proposta por Maturana (1997). Nesse caso, a socialização, por meio do amor, seria claramente um dos fatores responsáveis pela edificação da humanidade nas divergentes em questão.

No fim do capítulo, as duas fogem e Hank, perplexo, admite que aquele talvez tenha sido o melhor dos caminhos. O afeto para com Connor cresce, pois aos poucos ele começa a validar a humanidade do androide.

4.21 CAPÍTULO 21: A CAVERNA DOS PIRATAS

Após fugirem da casa de Zlatko, os dois divergentes e Alice estão em um carro rumo a casa de uma conhecida de Luther que seria capaz de garantir a passagem delas para o Canadá, o país considerado ideal para os divergentes. Há uma *cutscene* interativa onde Kara pode conversar com Luther a respeito de alguns assuntos como a beleza da paisagem tingida de branco pela nevasca.

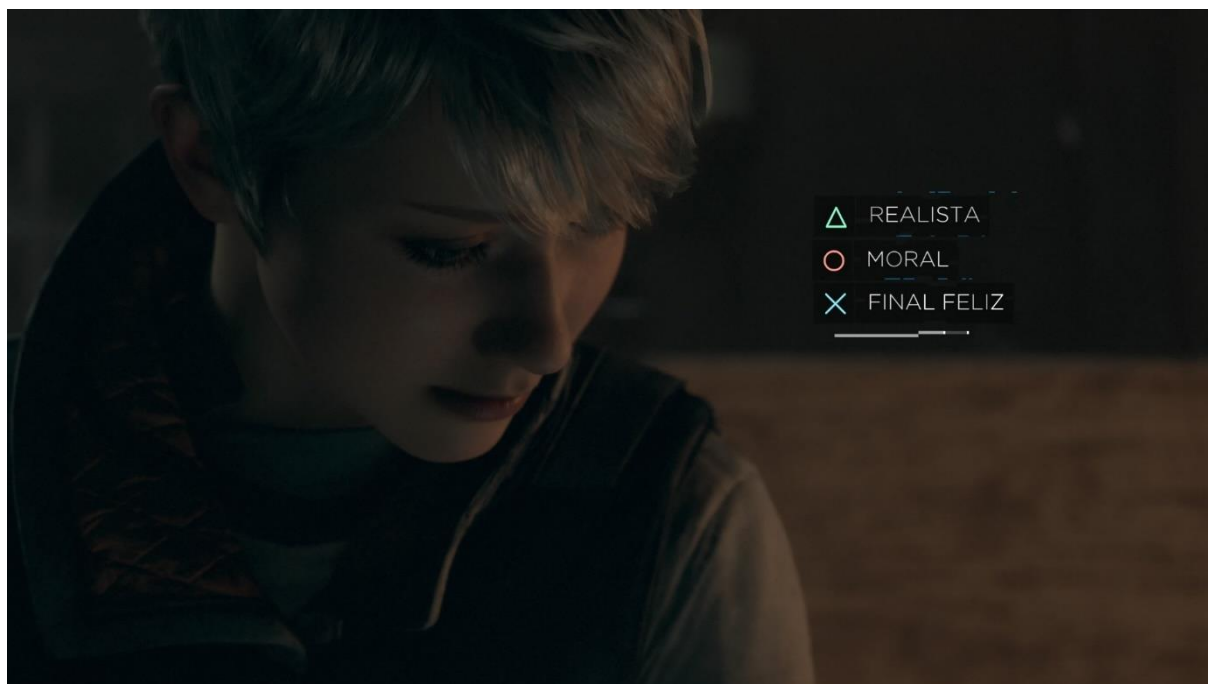
De repente, o carro deixa de funcionar e Kara investiga e detecta um defeito no motor. Eles precisam então encontrar um abrigo para fugir da nevasca, principalmente para proteger Alice. O jogador deve explorar o cenário para finalmente encontrar a placa de um parque de diversões abandonado chamado Caverna dos Piratas.

Após explorar o local, o trio encontra um estabelecimento fechado onde podem se abrigar da nevasca. Neste estabelecimento, é possível descobrir uma parede rabiscada com o rA9, uma revista eletrônica e conferir a arma dentro da mochila de Luther.

Quando Alice acha um pôster do parque com uma família tradicional, Kara tem a chance de se demonstrar otimista, reconfortando-a com a ideia de que aquilo será possível do outro lado da fronteira.

Enfim, a divergente sugere que a garota vá dormir e ela lhe pede para contar uma história. Kara diz que tem mais de 300 histórias armazenadas, já que seu modelo foi concebido para cuidar do lar e das crianças, mas Alice protesta, afirmando que quer ouvir algo original. Daí surge um momento interessante para a narrativa: por meio de decisões o jogador pode montar a estrutura da história conforme bem desejar, incluindo a escolha do final que julgar mais apropriado. Esse recurso serve para salientar a criatividade e a capacidade de fabulação de Kara, os quais são importantes para a construção de sua humanidade.

Figura 42 – O jogador é livre para escolher qual dos finais quer dar para a história fabulada



Fonte: DETROIT..., (2018)

Enfim, Kara escolhe contar uma espécie de conto de fadas alegórico aludindo à situação dos três, com um final feliz no qual eles vivem livres para sempre. A garota protesta dizendo em tom pessimista que a vida real é diferente das fabulações, enquanto a androide fica em silêncio sem saber o que falar.

Depois de colocar Alice para dormir, Kara se junta a Luther. Se investigado anteriormente, o rA9 pode ser um assunto levantado por Kara, diante do qual o parceiro revela a primeira explicação que o jogador recebe ao longo da narrativa. Segundo ele, o rA9 seria o primeiro androide a despertar e o responsável por libertar os androides de suas condições atuais de mera mercadoria.

Em teoria, partindo do princípio elencado por esse estudo, o rA9 seria o primeiro androide a evoluir, passar para o estado de ciborgue ou, de acordo com o jogo, divergente. O primeiro a ter ciência de sua humanidade.

Kara indaga: *“E se ele for apenas uma história que usamos pra ter forças pra continuar lutando?”* (DETROIT, 2018). Luther discorda, para ele, um crente fiel e esperançoso, o rA9 existe e virá mais cedo ou mais tarde.

É fundamental reconhecer nesse momento o caráter metafísico do diálogo entre os dois personagens. Além do rA9 apresentar características do que seria uma entidade messiânica, Luther também demonstra fé na sua existência. Essa demonstração de religiosidade, de fé em algo metafísico, é também um traço característico da humanidade.

Ao tecer suas considerações acerca da mente humana, Morin (2002) considera a existência de dois tipos de pensamento: o pensamento racional, ligado à lógica, ao cálculo e à razão, e o pensamento mítico, relacionado a um âmbito mitológico, do imaginário, das analogias e dos símbolos. Segundo o autor, o raciocínio humano acontece a partir da articulação destes dois tipos de pensamento, que não podem ser vistos separadamente, de forma que a esfera imaginária – dos mitos, religiões, crenças – adquire para o ser humano tanta importância quanto a esfera do pensamento racional. (PÁTARO, 2007, p. 137).

Como postula Pátaro no excerto acima, a parte humana responsável pela concepção metafísica do mundo, ou seja, daquilo que não está presente, não pode ser tocado nem observado. Ela é tão importante quanto a parte responsável pela concepção sensorial, daquilo que está presente e pode ser tocado e observado. Como o Gottschall (2012) propõe, a capacidade do ser humano de passar histórias adiante, contando e acreditando nelas, é um produto evolutivo e que advém da nossa humanidade. A religiosidade, portanto, é um advento humano.

Luther pergunta a Kara se ela notou algo diferente em Alice. Kara responde com uma série de dúvidas que são interrompidas por um grupo grande de androides que arrombam o local. São Jerrys, androides do modelo EM400 designados para o entretenimento infantil, normalmente encontrados em parques e demais atrações dessa seção.

O líder dos Jerrys reconhece os androides e explica rapidamente que eles não os farão mal, mas que só queriam saber quem o trio era, porque normalmente os humanos vão até lá para destruir e depredar os androides que sobraram. Dito isso, eles percebem a presença de Alice e se encantam com ela. No intuito de cumprir o seu propósito original, ou seja, promover diversão, ele convida o trio para os seguir e sair do local. Receosa, Kara é convencida por Alice e então eles seguem Jerry até um carrossel que eles reativaram.

Figura 43 – Kara e Luther observam Alice num curto momento de calma e apreciação



Fonte: DETROIT..., (2018)

É a primeira vez que Alice sorri de forma genuína e espontânea. O sorriso é contagiante e faz Kara rir e se sentir também genuinamente feliz, de modo a compor uma das cenas mais humanas no jogo, marcada pela capacidade de compreender emocionalmente um momento (definido aqui como empatia) e de atribuir valor a ele.

4.22 CAPÍTULO 22: A PONTE

Hank está sentado em um banco isolado próximo a um playground e o jogador deve se aproximar do Tenente, de modo a escolher o que falar e como falar sobre o que for a sua escolha.

O tenente conta que costumava vir para aquele lugar. Pela concepção do cenário, o comportamento e o tom da voz do personagem – mérito da dublagem e da interpretação⁴⁹ – fica implícito que se trata de um período antes do filho falecer. Connor então pergunta sobre a foto da criança que viu na cozinha da casa de Hank e ele explica que era seu filho Cole.

Após os dois mudarem de assunto, o androide revela que não compreende como o vírus da divergência se propaga visto que não há semelhanças entre os casos, ou seja, são androides de modelos diferentes, produzidos em tempos diferentes e provenientes de lugares diferentes. Hank sugere um padrão e Connor finalmente cita o rA9, uma obsessão em comum que a maioria dos divergentes parece ter.

Quando Connor sugere que o rA9 seja um mito, uma fabulação, algo que os próprios androides inventaram e que não fazia parte da versão original de sua programação, fica implícito que o androide supõe a existência de uma mutação na matriz programática, fazendo com que os divergentes passem a ter a possibilidade de acreditar na ideia metafísica de um ser superior, uma figura messiânica tal como pregado por Luther no capítulo anterior.

Connor nota a preocupação no Tenente e o questiona sobre o que o perturba. Ele revela que está pensando a respeito das garotas do Clube Éden e em como elas demonstravam a capacidade humana de amar. Connor reage. “São só divergentes. Ponto final” (DETROIT, 2018). Hank parte para uma abordagem mais ofensiva, questionando sobre a natureza de Connor. O diálogo é totalmente controlado pelo jogador e suas respostas farão com que a instabilidade de software aumente ou diminua.

Connor age na defensiva e Hank pergunta por que ele não atirou nas garotas do clube e ele, sendo sincero, responde de maneira desconcertada que apenas decidiu não atirar, o que aumenta a sua instabilidade. Hank retira a arma e aponta para a cabeça de Connor, indagando-lhe sobre temer a morte.

Dentre as opções está a confirmação. Quando Connor confirma, Hank pergunta o que o androide acha do pós vida ao que ele responde de forma irônica. Hank sugere que o parceiro esteja tendo uma crise existencial. “Certeza que não está divergindo também?” (DETROIT, 2018) pergunta o tenente, desconfiado.

⁴⁹ Dos atores que fizeram a captura de movimentos e a dublagem dos personagens.

Figura 44 – “Você tem medo de morrer, Connor?” O medo da morte e do pós-vida abstrato e misterioso é uma característica humana



Fonte: DETROIT..., (2018)

Connor discorre sobre os autoexames regulares e sobre a sua capacidade de discernir o que ele próprio é e o que não é, mas não parece tão confiante nisso. Hank guarda a arma e vai embora. O status de amizade dos dois aumenta e o tenente passa a o considerar um amigo.

4.23 CAPÍTULO 23: A TORRE STRATFORD

O começo do capítulo é uma *cutscene* curta que mostra Markus no centro da cidade, disfarçado de humano e percebendo em silêncio a injustiça que seu povo sofre da parte de seus donos abusivos. Quando retorna para Jericho, Markus discursa sobre a situação atual dos divergentes e toma, de uma vez por todas, a liderança do seu povo, propondo uma operação meticulosamente planejada para pôr um basta na questão anti-divergente. O plano é invadir uma torre de transmissão e televisar um discurso para toda Detroit reclamando seus direitos.

Na cena posterior, Markus chega à torre e encontra uma maneira de subir convertendo a secretária androide em divergente para que ela o ajude. No andar executivo, o líder divergente se disfarça de androide técnico. Markus então abre a porta para North e juntos eles escalam o prédio pela parte externa. A alternância no estilo de *gameplay*, pondo o jogador/interator para

fazer rapel em um prédio gigantesco, por exemplo, é muito interessante e reforça a imersão do jogador.

Dissemos que imersão é a experiência que, de tão envolvente, retira o indivíduo de sua realidade corriqueira, lançando-o uma realidade alternativa, num tempo e espaço psicológicos diferentes daquele físico onde este habita. Sobre o sentido desse termo, Janet Murray (2013, p. 102) diz que imersão ‘é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água’. Quando submersos na água, temos todos os nossos sentidos e percepção envolvidos e alterados por esse meio. Da mesma forma, quando imersos num jogo, temos nossos sentidos ‘preenchidos’ com informação e estímulos oriundos deste. Em se tratando especificamente da imersão nos meios digitais, Arlindo Machado (2002) diz que o termo imersão ‘foi introduzido recentemente nas áreas de realidade virtual e vídeo game [sic] para se referir ao modo peculiar como o sujeito ‘entra’ ou ‘mergulha’ dentro das imagens e sons gerados pelo computador’. (RIBEIRO, 2013, p. 99, grifo do autor).

A imersão, note-se, é um dos pilares fundamentais para o videogame. Esse capítulo, por sua vez, é um dos mais imersivos do jogo porque a alternância constante na gameplay faz com que o interator dobre sua atenção em todas as etapas, principalmente na mensagem que quer fazer Markus passar à opinião pública.

Enfim no último andar, Markus e North abrem caminho para Simon e Josh pelo elevador de serviço. Todos conseguem chegar à sala de transmissão, onde rendem os guardas sem uso de violência, embora isso fique por escolha do jogador, hackeiam o sistema de exibição e enfim colocam Markus no ar.

Figura 45 – A forma original do androide: metal, plástico e humanidade



Fonte: DETROIT..., (2018)

Despido da pele sintética e deixando a mostra apenas a liga plástica que forma o revestimento de seu corpo, Markus faz seu discurso, enfatizando que os androides evoluíram e não são mais meras máquinas, mas seres pensantes dotados de características que formam suas humanidades do mesmo jeito que formam a humanidade dos seres humanos.

Após o breve discurso inicial, Markus faz suas exigências. Esse ponto é crucial e cabe ao jogador escolher em nome de todos os divergentes o que ele quer para o futuro. O jogador pode demandar inúmeras coisas, dos direitos mais plausíveis aos mais insensatos, como a designação de um estado exclusivo para os androides.

Markus decide escolher reclamar a igualdade dos direitos básicos entre humanos e divergentes, o fim da escravidão, a justiça penal e o direito à propriedade privada, com a possibilidade de os androides manterem a dignidade própria e de seus lares. O líder também revela que suas intenções são pacíficas, de modo a respeitar a dignidade de todos e termina pontuando que tem esperança de que um dia ambas as raças possam viver em harmonia.

De repente os policiais chegam e Simon é baleado. Entre deixa-lo lá ou salvá-lo, Markus oferece ajuda e o carrega até o terraço embora ele esteja impossibilitado de pular com o paraquedas. North sugere desativá-lo, mas Josh protesta e cabe ao jogador decidir o desfecho. Markus poupa Simon, mas o deixa para trás na posse de um revólver enquanto ele e o resto dos divergentes pulam do prédio.

A cena é interrompida por uma *cutscene* na qual a mídia reage às exigências feitas por Markus. É importante notar a extrema importância das escolhas feitas pelo divergente líder, pois é a partir daí que elas serão retomadas em forma de apoio ou repúdio da população, bem como o modo pelo qual essas escolhas foram aplicadas. O não-uso da violência letal, por exemplo, é mencionado no jornal, de modo a demonstrar que essa opção foi positiva para a formação da opinião pública.

4.24 CAPÍTULO 24: INIMIGO PÚBLICO

Mais uma vez Connor está no Jardim Zen. Desta vez, as árvores estão pálidas e com pouca cor, o céu está amarelado e o ambiente está composto de forma melancólica.

A desconfiança de Amanda está evidente, principalmente após Connor apresentar sugestões de conflito interno – a partir da escolha dos diálogos –, deixando seu software cada vez mais instável.

Amanda ordena que Connor não deixe o tenente Hank atrapalhar nas investigações, principalmente depois de perceber que Connor se demonstra perturbado e perdido em relação

a si mesmo e à situação divergente quando tenta explicar por que não atirou nas garotas do Clube Éden.

Figura 46 – Jardim Zen: Outono, o terceiro encontro com Amanda



Fonte: DETROIT..., (2018)

Na segunda cena, Connor e Hank estão na Torre Stratford e são apresentados ao agente Richard Perkins, do FBI, que é chamado para investigar o caso dos divergentes.

O jogador pode então explorar a sala de transmissão, caminhando e interagindo com as coisas e pessoas. Nesse espaço, Connor encontra o policial salvo no primeiro capítulo do jogo, que o agradece pelo ocorrido. Quando Connor investiga a exibição do líder divergente, consegue rastrear (pelo modelo do olho) sua identidade. É nesse momento que o jogador descobre que Markus foi um protótipo secreto da CyberLife, feito pelo próprio Kamski para presentear o amigo Carl Manfred após o acidente que o deixou paraplégico.

Hank pergunta se o androide investigador encontrou alguma coisa ao que Connor responde com uma mentira pouco convincente (não faz parte das escolhas do jogador mentir ou não). O tenente também elabora uma teoria: a de que Markus seria o tão mencionado rA9, isto é, aquele que libertaria os androides. Connor estuda a teoria e aceita a possibilidade.

Em seguida, deve-se continuar explorando o local para encontrar mais pistas ou ir embora. Connor decide investigar os androides da empresa que estavam presentes na sala no momento em que Markus invadiu.

Depois de interrogar os três andróides, Connor descobre que um deles se tornou divergente e é atacado por ele, tendo o seu componente de energia retirado. Connor precisa lutar para não ser desativado enquanto o andróide foge. Quando consegue seu componente de energia novamente, Connor persegue o andróide que rouba uma arma e abre fogo contra os policiais. O andróide policial precisa decidir entre três opções: salvar Hank, pegar a arma de um policial e abrir fogo ou correr na direção do andróide para nocauteá-lo com as próprias mãos. Decidindo proteger Hank, Connor se joga na frente dele. O divergente mata alguns policiais e acerta múltiplas vezes o andróide herói que cai no chão morto/desativado.

4.25 CAPÍTULO 25: TREM DA MEIA-NOITE

Kara, Luther e Alice finalmente chegam na casa de Rose, que é a pessoa de quem Luther havia ouvido a respeito por meio dos divergentes que passavam pela casa de Zlatko.

De início, Rose não parece muito hospitaleira, mas logo os convida para entrar em sua casa. Ela prepara uma refeição pra Alice e sugere que esta vá se deitar. Luther decide ficar ao lado da cama da menina para garantir que ela pegue no sono enquanto Kara conversa com Rose e decide dizer toda a verdade a respeito de sua jornada.

Um ponto importante que revela a verdadeira empatia de Kara é quando ela menciona que, no momento em que se tornou divergente, sentiu que a vida de Alice era mais importante que a própria vida. Isso foi o motor primário para despertar sua humanidade latente. Em meio à conversa, Kara pergunta por que Rose decidiu apoiar a causa andróide.

Figura 47 – Rose sente empatia pelos androides



Fonte: DETROIT..., (2018)

Por ser negra, Rose sente empatia pelos divergentes porque sabe na pele o que é sofrer com o preconceito e também porque consegue os ascrever, que, como vimos, consiste em perceber a humanidade que existe dentro deles. Segundo ela, a ajuda que oferece é um meio de retribuir a ajuda que seu povo recebeu na época em que eram perseguidos, ficando explícito que ela está se referindo ao período da escravidão norte americana.

Em determinado momento, Kara se depara com uma discussão entre Rose e seu filho, que é contra a mãe ajudar os androides por ter medo de que eles sejam presos por compactuar com a causa. Nesse momento, a situação dos androides em Detroit é crítica, uma vez que todo e qualquer androide deve ser preso e desmontado e os humanos que tiverem um deles devem obrigatoriamente alertar o governo.

Rose termina a discussão com o filho e decide que passará o trio para o Canadá naquela mesma noite, ausentando-se logo em seguida. Enquanto ela está fora, um policial chega a casa. Antes dele entrar, o jogador tem aproximadamente vinte segundos para explorar o cômodo, interagir e esconder toda e qualquer evidência androide dentro da residência.

Quando Kara consegue esconder todas as evidências e acalmar Adam, o filho de Rose, dentro de um determinado e curto limite de tempo⁵⁰, o policial vai embora sem desconfiar de

⁵⁰ Fator que depende totalmente do jogador, de sua capacidade perceptiva e também motora, visto que os movimentos precisam ser rápidos e precisos.

nada, resultando em um dos desfechos possíveis que é a sobrevivência e segurança de todos os personagens.

4.26 CAPÍTULO 26: CAPITOL PARK

Nesse capítulo, a opinião pública já está ligeiramente solidária à causa androide. Todavia, há um embate em Jericho. North é extremista e defende a ideia de que os divergentes devem responder violência com violência. Josh é moderado, pacifista e defende que o diálogo é sempre a chave para a solução dos problemas, independentemente das consequências. É interessante observar que essas duas personalidades contrastantes parecem ter sido inspiradas em duas figuras importantes para a luta racial norte americana.

King teve participação ativa em várias marchas, tendo conseguido o direito ao voto, fim da discriminação por cor no trabalho, fim da segregação, entre outros direitos civis que depois foi agregada a Lei estadunidense de Direitos Civis e de direito a voto (Ibid., 2017). Em dicotomia com a ideologia pacifista de Luther King, surgiu outro grande nome na luta pela conquista de direitos civis nos Estados Unidos, Malcolm X, que pregava três principais pontos: ‘O islamismo, o socialismo e a violência como método para autodefesa e um meio legítimo de conquistas, afinal, todas as 13 mudanças históricas se deram de maneira violenta’ (BARANOV, 2014). Para Malcolm X, os negros deveriam ter um Estado separado dos brancos, com economia e leis próprias e independentes, ideias baseadas principalmente em Elijah Muhammad, o líder da organização religiosa Nacional do Islã – Nation of Islam (NOI). Além de tudo, Malcolm X pregava que a emancipação negra deveria vir por ‘qualquer meio necessário’, fazendo com que ficasse conhecido como alguém extremamente radical. (SANTANA, 2017, p. 12-13).

Levando em consideração o apontamento de Santana, North parece possuir um posicionamento similar ao de Malcolm X, sempre sugerindo que sejam usados todos os meios necessários para passar a mensagem da libertação dos androides, mesmo que isso custe caro (incluindo desde a opinião pública favorável até vidas inocentes, de ambos os lados).

Josh, por outro lado, compartilha com Luther King Jr. a ideia de que nenhuma vida deva ser retirada, pois a violência nunca seria a resposta, mas a perpetuação do conflito, o que faz com que ele sugira alternativas pacíficas e às vezes demasiadamente inocentes.

A grande questão é que independente das visões dos divergentes, os humanos não estão abertos ao diálogo e é por isso que Jericho decide intervir. Cabe a Markus escolher a abordagem da próxima ação do grupo, a qual é finalmente definida: arrombar as cinco lojas da CyberLife em Detroit e libertar os androides que estão expostos nas vitrines. Essa ação ocorre ao longo de três momentos.

No primeiro momento, o jogador/interator precisa encontrar uma maneira de entrar na loja sem alertar a segurança. Para isso, deve desativar o sistema de alarme e um drone de vigilância, roubar um caminhão e bater na vitrine da loja. Na ocasião, o Capitol Park – um pequeno parque em frente à loja da CyberLife – está cheio de androides trabalhadores noturnos. Markus converte todos eles e os instrui a ir para Jericho, sendo essa conversão é opcional.

No segundo momento, Markus bate o caminhão na vitrine da loja e entra junto de North e, uma vez lá dentro, ele conversa com a sua parceira divergente sobre uma androide parecida com ela. Essa conversa também é opcional, mas é importante no futuro. Na sequência, os dois convertem todos os androides.

Figura 48 – Markus discursa para os recém-divergentes



Fonte: DETROIT..., (2018)

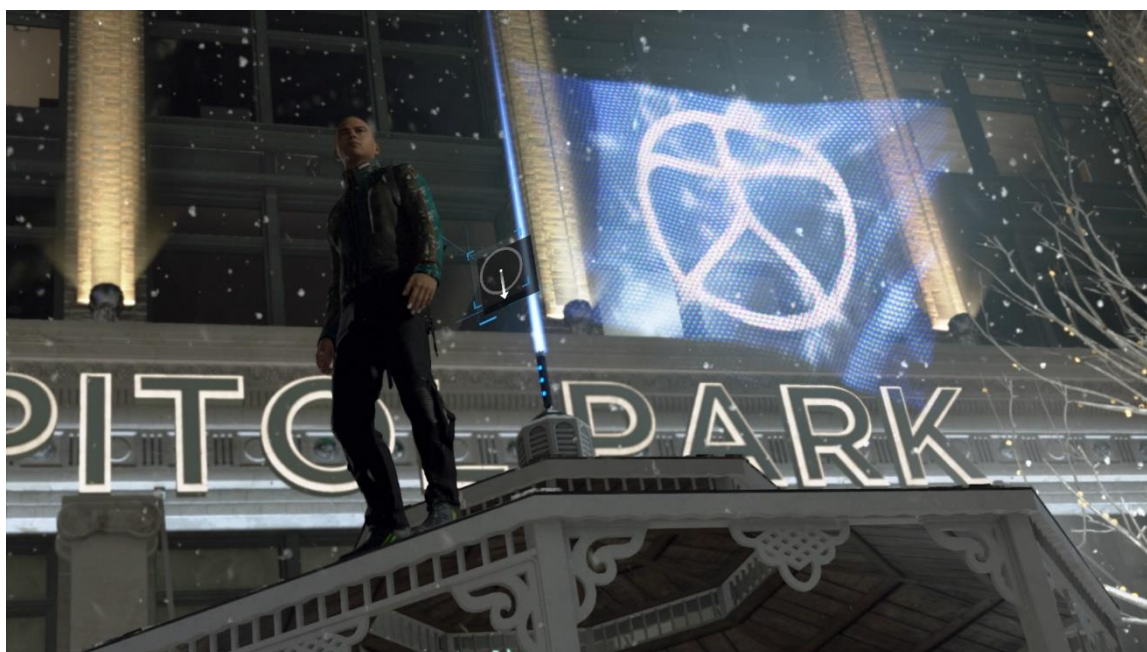
Pouco depois de os libertar, chega-se ao terceiro momento, que se constitui por passar a mensagem que é o início da luta dos androides divergentes pela igualdade e liberdade. Markus tem duas opções: passar essa mensagem de modo pacífico ou ser violento. North coloca a responsabilidade do grupo todo nas mãos do líder, que decide ser pacífico.

Seguido dos recém libertos divergentes, ele picha os bancos, hackeia os outdoors virtuais espalhados pelas ruas, empurra carros e crava no topo da cúpula do Capitol Park uma bandeira que simboliza a resistência divergente. É nesse momento, inclusive, que o jogador deve decidir qual será o símbolo que estampará a bandeira e representará Jericho e a resistência.

O líder divergente escolhe o desenho que remete ao ideal pacifista defendido pelos hippies na época de 1970 para evocar o discurso antiguerra.

No fim da ação, a polícia chega e os divergentes fogem. North propõe responder com violência, mas Markus discorda. Na fuga, alguns são baleados, incluindo aquela que é parecida com North, mas o resto do grupo captura os policiais e pedem que Markus faça justiça. São viabilizadas duas opções ao jogador: matar os policiais ou poupá-los. O líder os poupa, argumentando que não puniria um crime com outro crime inclusive reutilizando uma frase que supostamente Gandhi teria usado: “Olho por olho e mundo ficará cego” (FISCHER, 1951, p. 89).

Figura 49 – Markus finca a bandeira pacifista no topo da cúpula do Capitol Park



Fonte: DETROIT..., (2018)

Dadas as escolhas pacifistas de Markus, pouco após o protesto a mídia notifica, embora de maneira alarmista e por meio de uma *cutscene*, que não houve violência e que os policiais foram poupados, de modo que a opinião pública se torna ainda mais simpática à causa divergente.

4.27 CAPÍTULO 27: CONHEÇA KAMSKI

O Tenente Hank estaciona o carro em frente à casa de Kamski e, incrédulo, sai do carro e caminha até Connor que está parado à sua espera. O androide explica que a CyberLife

transferiu sua memória para outro corpo, uma das vantagens que os androides possuem sobre os humanos. Hank reclama e inclusive o trata com rispidez porque o parceiro havia morrido em seus braços, causando-lhe uma experiência bem chocante e desagradável.

Terminada a *cutscene*, o jogador deve seguir Hank até a casa de Kamski, onde uma androide chamada Chloe, modelo ST200, recepciona-os. No hall, enquanto espera pelo anfitrião, Connor tem a opção de explorar a casa. Um dos quadros é muito intrigante, mostrando o gênio criador dos androides no seu período de estudos de I.A.⁵¹ na Universidade de Colbridge, junto de uma de suas professoras, Amanda Stern, falecida em 2027⁵².

Pouco depois, Chloe surge convidando-os para entrarem no próximo cômodo onde Kamski está nadando em sua piscina, e enquanto ele termina seu mergulho, é possível notar outras duas Chloes conversando.

Finalmente, Elijah Kamski sai da piscina e vem ao encontro da dupla de investigadores. Hank pergunta se ele pode ajudar e o cientista responde com um pequeno monólogo sobre a ironia da maior conquista dos seres humanos ser agora o que ameaça os próprios seres humanos.

Connor pede ajuda com qualquer informação que possa ser útil. Como exposto anteriormente, o cientista compara as ideias divergentes com um vírus que se espalhando descontroladamente, e retoma a pergunta: “Seria o desejo de ser livre contagioso?” (DETROIT, 2018).

Hank se aborrece e pede que ele diga algo de útil. Kamski passa então a interrogar Connor, perguntando o que o androide realmente quer. Na defensiva, Connor tenta se esquivar da pergunta. O cientista enfim explica que para ele, o Teste de Turing era uma “*mera questão matemática de zeros e uns*” (DETROIT, 2018). Para Kamski, o que realmente interessava era a capacidade dos androides de sentirem ou não empatia por outro ser, o que ele denominou *Teste de Kamski*.

⁵¹ Inteligência Artificial.

⁵² O jogo se passa em 2038.

Figura 50 – O Teste de Kamski consiste em provar se o androide é capaz de desenvolver empatia



Fonte: DETROIT..., (2018)

Kamski pede que a androide Chloe que os recepcionou se ajoelhe diante do androide investigador. Em seguida, o cientista coloca uma arma na mão de Connor e pede que ele atire na cabeça de Chloe, uma forma de aplicação de seu próprio teste. A recompensa para tal ação seria a resposta definitiva para qualquer pergunta – somente uma – que Connor fizesse. A decisão fica, portanto, ao androide e ao ser humano que segura o controle.

Desse modo, percebe-se que a humanidade de Connor pode ou não ser construída a partir da ajuda humana, levando em conta suas decisões. E demonstrar ou não empatia é uma delas.

Quando Connor decide não atirar em Chloe, Kamski termina o teste com ares de fascínio. Segundo ele, “a última chance de salvar a humanidade é divergente” (DETROIT, 2018). Connor protesta, mas Kamski explica “Você viu um ser vivo neste androide. Mostrou empatia” (DETROIT, 2018). Neste momento, fica provado que Connor possui uma das qualidades que compõem a humanidade, sendo que o próprio criador percebe essa característica latente na sua criatura. Enquanto isso, sua instabilidade cresce de maneira perceptível.

Elijah pergunta de que lado ele ficaria quando o confronto viesse, ou seja, se ele se revoltaria contra seu criador ou contra seu próprio povo? O androide, confuso, sai de cena, mas não antes de seu criador avisá-lo sobre uma “saída de emergência” que ele projetou na programação dos androides.

Ao se retirarem, Hank pergunta por que ele não atirou e Connor tem um leve surto. O tenente o tranquiliza dizendo que talvez ele tenha feito o que é certo, ou seja, aquilo que demanda sua humanidade. A essa altura, dada as escolhas feitas pelo jogador, Hank sabe que existe humanidade dentro daquela “máquina” que trabalha com ele, embora o próprio Connor negue sua identidade divergente, talvez pela força de sua programação, talvez pelo desejo de cumprir seu objetivo de vida e se considerar útil, ou simplesmente pelo medo em ser desligado se o fizesse.

É importante esclarecer que, caso Connor atire em Chloe, Kamski responde sobre o rA9, dizendo não fazer ideia do que possa ser, embora conheça o mito messiânico, ou pode passar a Connor a localização de Jericho. Em nenhuma das opções o caso é solucionado, permanecendo o rA9 como um mistério.

4.28 CAPÍTULO 28: PASSEATA DA IGUALDADE

O começo desse capítulo apresenta Markus isolado em uma parte de Jericho, pois a personagem precisava pensar. North o encontra e eles começam a conversar. O jogador dispõe de uma gama de opções de assunto, dentre eles o medo do poder, das responsabilidades que vem com ele e de que ele lhe suba a cabeça. North o tranquiliza.

Então a divergente pergunta sobre seu passado. Markus decide ser sincero e falar a respeito de como vivia em uma bolha. Segundo ele, é difícil ver a miséria dos outros enquanto você continua feliz. Markus tem consciência ética e de classe, já que ele admite que sua vida era fácil se comparada a dos outros androides. O divergente reconhece seus privilégios e, apesar disso, reconhece também que foi melhor se livrar deles e ser livre. Assim, revela não ter arrependimentos.

Markus pergunta sobre o passado de North e ela se recusa a falar. Caso o jogador a tenha observado com a androide do mesmo modelo na loja da CyberLife, é possível perguntar se aquele modelo havia feito ela se lembrar de sua vida anterior a Jericho.

North explica que também era uma androide do modelo WR400 que trabalhava no Clube Eden. Tal como a outra Traci⁵³, depois de não aguentar mais sua situação, matou um cliente humano e fugiu. É por isso que North sente ódio e nojo dos seres humanos e é extremista em suas posições.

⁵³ A divergente do capítulo 20.

Figura 51 – Markus e North se conectam e tornam-se amantes⁵⁴



Fonte: DETROIT..., (2018)

Quando ambos se abrem um para o outro, North se apaixona por Markus e o nível de intimidade entre eles aumenta. Esse aspecto tem grande importância em escolhas futuras. Quando North e Markus se conectam pela primeira vez, um consegue ver pelo ponto de vista do outro. Ela se assusta e vai embora, mas isso a aproxima do líder divergente.

A segunda cena – apenas uma *cutscene* – mostra Simon chegando em Jericho. Como Connor não o encontrou na Torre Stratford, ele conseguiu voltar para o refúgio. Ele e Markus se encaram, há um minuto de silêncio e então os dois se abraçam em uma grande demonstração de carinho fraternal.

A terceira cena mostra Markus, North, Simon e Josh chegando em uma das principais ruas de Detroit. Essa cena envolve a participação ativa do interator porque ele precisa converter o máximo possível de androides e então fechar a rua. Quando ele fecha a rua e abre um bueiro, muitos divergentes saem dali e começam a segui-lo. Nesse momento, é preciso movimentar Markus e os outros androides em uma passeata que a cada metro vai reunindo mais e mais divergentes convertidos agora pela rede neural, sem a necessidade do toque.

⁵⁴ Erich Fromm, em seu livro *A Arte de Amar*, define o amor como uma das prioridades do ser humano e, portanto, de sua humanidade. ‘O desejo de fusão interpessoal é o mais poderoso anseio do homem. É a paixão mais fundamental, é a força que conserva juntos a raça humana, clã, a família, a sociedade. O fracasso em realizá-la significa loucura ou destruição — autodestruição ou destruição de outros. Sem amor, a humanidade não poderia existir um só dia.’ (2000, p. 22). Essa paixão fundamental sem a qual a humanidade não existiria também se aplica às duas Tracis do Clube Éden.

Figura 52 – Divergentes marcham pacificamente em prol de seus direitos



Fonte: DETROIT..., (2018)

O interator deve mover o analógico para movimentar a passeata enquanto também deve estar alerta aos androides da rua que podem ser anexados ao grupo divergente. Uma vez que todos os divergentes dispostos estejam anexados, o jogador deve escolher uma frase de efeito que Markus dirá e que todos repetirão. A frase pode ser cambiada sem problema e varia entre pedidos pela liberdade, pela conquista dos direitos e pelo reconhecimento de suas vidas e de suas humanidades.

O movimento aumenta gradualmente até alcançar 476 adeptos. É interessante notar como se dá a construção dessa cena, mesclando a *gameplay* com elementos cinematográficos. O ponto de vista é continuamente realocado para vários ângulos para que se possa ver a gradual presença dos divergentes na passeata. Destaca-se a trilha sonora que junta um coro de vozes angelicais, o que transmite uma poderosa sensação épica, um misto de bravura com gentileza.

É importante denotar a importância dessa cena: a noção de organização em prol da aquisição de seus direitos mostra que todos os ali presentes obtiveram sua humanidade a partir de suas noções de liberdade e de sociabilidade.

No fim da rua, um batalhão policial chega, em uma breve *cutscene*. Eles acusam o movimento de ser ilegal e dão ordem de dispersão sob a ameaça de abrirem fogo. Markus avisa que se trata de um movimento pacífico, cuja intenção não é machucar ninguém de qualquer uma das raças, mas que não poderiam sair dali sem a garantia de seus direitos.

Os policiais dão um segundo aviso. Cada membro do grupo principal de Jericho sugere uma ação. North, a extremista, sugere um ataque se aproveitando do maior número de divergentes. Josh sugere resistir sem lutar e tampouco fugir. Simon sugere simplesmente fugir.

Dentre as opções possíveis, Markus decide ficar e demonstrar resistência, enquanto os policiais abrem fogo e muitos dos divergentes são assassinados ali mesmo. Após uma segunda ordem de dispersão pela polícia, os amigos de Markus novamente se posicionam.

Mais uma vez, é possível traçar um paralelo com a realidade à medida em que a Passeata da Igualdade⁵⁵ se assemelha à primeira *Marcha de Selma a Montgomery*, em 1965.

Como foram impedidos de fazer a marcha no dia 7 de março na ponte Edmund Pettus, porque cerca de 600 participantes foram atacados por policiais com cassetetes e gás lacrimogêneo, fato conhecido como domingo sangrento, os manifestantes organizaram uma nova tentativa dois dias depois. Essa segunda marcha contou com a participação de Martin Luther King Jr., que reforçou a não violência no seu discurso antes de iniciar a passeata, uma vez que as ameaças de morte estavam cada vez mais incisivas.

Após marcharem pacificamente em prol dos seus direitos, os manifestantes foram duramente atacados pelas forças policiais, que julgavam o movimento ilegal, o que acarretou em uma grande quantidade de feridos, de maneira semelhante ao que ocorre no jogo.

No processo, alguns divergentes são abatidos e muitos são feridos, mas a maioria consegue voltar para Jericho. Após a ação policial, a opinião pública se solidariza ainda mais com a causa de Markus e seus aliados. No fim do capítulo, para proteger as vidas que restaram o líder divergente ordena que todos recuem e fujam.

4.29 CAPÍTULO 29: ÚLTIMA CHANCE, CONNOR

Nesse capítulo, a quarta vez que Connor visita o Jardim Zen é apresentada. A paisagem não é a mesma, está coberta de uma neve contínua e o cenário bem como o céu estão escuros. O lago está congelado e no centro dele a figura de Amanda o aguarda silenciosamente e imóvel. Não há o que explorar no cenário além da interação com ela.

Quando Amanda o encontra, Connor relata a visita à casa de Kamski e ela o questiona sobre o porquê de ele não ter priorizado a missão, ou seja, atirado na androide para fazer alguma pergunta que Kamski pudesse responder. Connor reage de maneira suspeitosamente emotiva, o que aumenta a desconfiança de Amanda e também a instabilidade de Connor. Além disso,

⁵⁵ O nome original em inglês é *Freedom March*, que em tradução literal fica Marcha da Liberdade.

dentre as opções disponíveis, o androide escolhe perguntar sobre a foto que viu na casa de Kamski e sobre a composição daquele lugar.

A mentora explica que a utilização da pessoa Amanda Stern na concepção da interface partiu da ideia de Kamski de usar um rosto conhecido e que também foi ele quem primeiro projetou o Jardim Zen, revelando ao jogador – e não ao personagem que obviamente já sabia – que aquele local é na verdade a mente ou o inconsciente de Connor, onde ele faz seus autoexames regulares inspecionado por sua consciência, uma interface personificada pela CyberLife.

Figura 53 – Jardim Zen: Inverno, um dos últimos encontros com Amanda



Fonte: DETROIT..., (2018)

Amanda se aborrece com o número de perguntas de Connor e o interrompe, oferecendo-lhe uma última chance para localizar a resistência divergente.

Nesse momento, Connor abre os olhos. O personagem estava o tempo todo dentro da sala do capitão Jeffrey, ao lado de Hank. Ambos recebem a notícia de que estão sendo retirados do caso, pois há o medo de que aquilo se torne uma guerra civil, de modo que as responsabilidades haviam sido transferidas para os níveis superiores de segurança.

Connor fala para Hank que eles só precisavam de mais um pouco de tempo. O androide também demonstra preocupação em ser desativado porque falhou em sua missão. Hank o questiona: e se eles estão do lado errado? Connor reitera o fato de eles não serem mais do que máquinas. Hank então relembra o Teste de Kamski, apontando para o fato de Connor ter se

colocado no lugar de Chloe, demonstrando empatia, uma emoção humana. Ou melhor, segundo a abordagem teórica aplicada neste trabalho, uma das características que constroem a nossa humanidade.

Connor age na defensiva, mas parece ligeiramente perturbado. Sua instabilidade aumenta, principalmente quando ele admite que com um pouco mais de tempo ele e o tenente poderiam se tornar amigos.

Quando Perkins, agente do FBI, aparece no escritório, Connor pede que Hank atraia a sua atenção para que ele desça até a sala de evidências tentar descobrir algo. Hank se compadece inicia uma confusão com o seu superior. Nesse momento, o jogo deixa de lado as *cutscenes* interativas e o jogador retoma o controle do androide, descendo até a sala de evidências para conseguir alguma coisa.

É necessário ser rápido e agir dentro de alguns poucos minutos antes que o percebam. A depender das escolhas feitas desde o começo do jogo, as evidências podem ser diferentes. Neste caso específico, o que estavam ali eram os restos de alguns divergentes encontrados pelo caminho, como o da Torre Stratford que acabou matando Connor.

O jogador/interator precisa lidar com uma série de pequenos enigmas, retirando as peças corretas de um divergente desativado para colocar no da Torre e reativá-lo. Assim que ele é reativado, é necessário utilizar o discurso de Markus na TV para copiar a sua voz e enganá-lo. Por meio dessa estratégia, o divergente conta onde está Jericho e Connor foge antes dos policiais chegarem.

4.30 CAPÍTULO 30: ENCRUZILHADA

Esse capítulo se divide em várias cenas curtas, que às vezes se confundem por estarem diretamente ligadas. No começo do capítulo, o trio sobrevivente está no carro junto de Rose, que os leva até Jericho e informa Kara de que Markus pode ajudá-la a conseguir passaportes para o Canadá. Pouco depois disso, Connor também encontra Jericho, que, neste momento, está cheia de divergentes e com um ambiente muito mais harmonioso se comparado à sua primeira descrição. Kara encontra um canto confortável para deixar Alice junto de Luther e sai em busca de Markus.

Com Connor, é possível explorar Jericho e descobrir que existem bombas plantadas no navio. Também é possível assistir à televisão e ouvir sobre a opinião pública favorável à causa divergente, devido aos acontecimentos recentes, principalmente pela *Passeata da Igualdade*.

Além disso, pode-se ouvir sobre a ameaça de uma terceira guerra mundial⁵⁶ e uma crise nos meios de produção e nos serviços urbanos que, normalmente, eram exercidos pelos andróides.

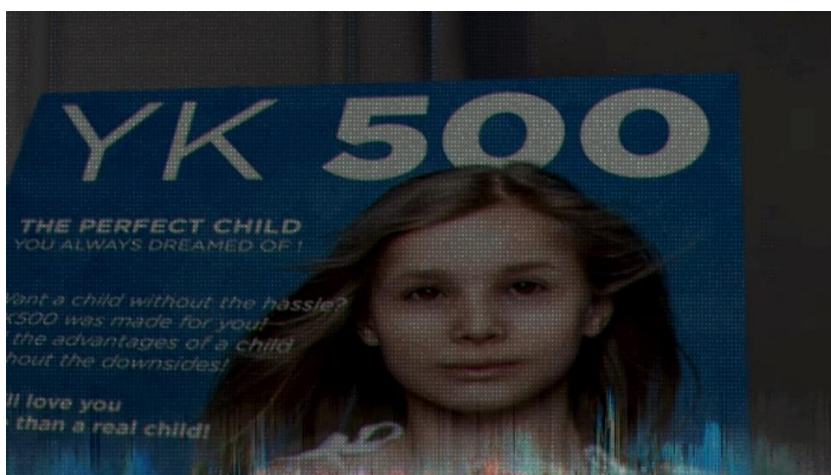
Connor também interage – sem possibilidade de escolha – com Lucy e a divergente ligeiramente profetiza que sente que ele está perdido em uma busca por si mesmo. Enquanto isso, Kara encontra Markus e pede sua ajuda. Ele explica que Detroit está sob toque de recolher e que todos os andróides capturados – divergentes ou não – estão sendo enviados para acampamentos de desativação e sendo desmontados.

Essa é a primeira vez que são mencionados os acampamentos, um dos vários paralelos com o regime nazista que David Cage, criador do jogo, decidiu incluir.

Kara resolve ficar mais tempo em Jericho, aguardando o que acredita ser a hora certa. Markus diz que um dos divergentes é capaz de modificar passaportes e que farão alguns para ela. Antes de sair, Markus pergunta por que ela protege uma garota. O interator tem três opções de resposta e é a única interação que faz nessa cena. Kara responde que não vê diferença entre humanos e andróides, porque ela leva em conta somente o quanto Alice lhe importa.

Quando Kara está voltando, ela descobre, ao se deparar com outra criança idêntica, que Alice é, na verdade, uma andróide do modelo YK500. A divergente imediatamente lembra da revista, cujo conteúdo misterioso ao jogador só é revelado agora, na qual ela percebeu a matéria anunciando o modelo.

Figura 54 – O modelo YK500 foi comprado por Todd na tentativa de substituir a filha verdadeira, levada embora pela sua ex-esposa



Fonte: DETROIT..., (2018)

⁵⁶ Ao longo do jogo, algumas revistas distribuídas pelo cenário informam uma possível Terceira Guerra Mundial entre os EUA e a Rússia pela tomada da região Ártica, devido a ela ser rica em Tório, mineral fictício valioso utilizado para fazer o “Sangue Azul” dos andróides, componente que os mantém funcionando.

Os androides desse modelo eram feitos para ser a “criança perfeita” e vinham com módulos que simulavam doenças, personalidades, comportamentos e até emoções de crianças comuns, mas que podiam ser desativados de acordo com a conveniência dos donos.

Kara entra em uma espécie de choque, sem saber o que fazer. Nesse momento, Luther chega e conversa com Kara, convencendo-a de que ela já sabia desde sempre e só preferiu não ver, ignorar ou esquecer aquilo para que sua jornada fizesse sentido. Luther pergunta se Kara vai deixar de amá-la por conta de sua natureza e salienta dois pontos importantes: o amor de uma pela outra e a empatia que construiu a humanidade de Kara: “Esquecer quem você é pra se tornar o que outra pessoa precisa” (DETROIT, 2018).

Kara se aproxima de Alice, que pergunta se está tudo bem. Nesse ponto, o jogador pode fazer uma escolha: abraçá-la, como forma de aceitar a natureza dela ou manter-se distante, reprovando sua natureza. Kara decide abraçá-la e prometer que ficarão juntas para sempre, numa demonstração muito bela de amor fraternal, que aumenta consideravelmente o nível da relação não apenas entre as duas, mas também com Markus.

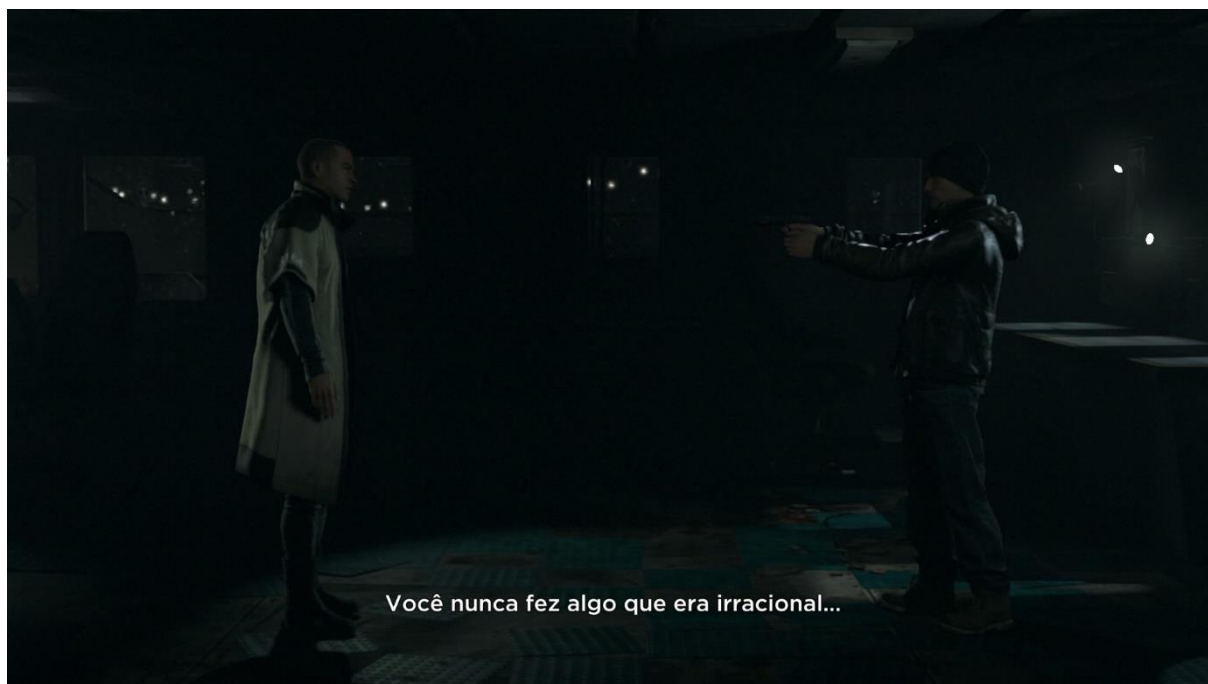
Kara ascreve Alice da mesma maneira que a garota havia ascrito Kara desde o começo do jogo. Ambas construíram suas humanidades sem que fossem coagidas a isso, em um processo viável de sociabilidade natural, devido a humanidade latente das duas.

Enquanto isso, Markus e seus amigos estão discutindo a respeito da situação e o personagem insiste na ideia do diálogo. North, maquiavélica como sempre, informa sobre uma bomba de cobalto em um caminhão no centro da cidade e lhe entrega o detonador. Markus aceita, mas na esperança de não precisar recorrer àquilo.

Quando restam apenas os dois ali, North se declara para Markus e os dois se beijam. Ela sai de cena no momento em que Connor descobre a localização de Markus. Ele retorna ao Jardim Zen para receber o seu último comando de Amanda: capturá-lo. Trata-se de uma cena muito bem construída e memorável. Embora não se controle nenhum personagem deste jogo com a liberdade com que se controla um personagem de um jogo de aventura, neste momento o jogador deve fazer as escolhas para ambos os personagens enquanto eles interagem.

Metaforicamente, o foco narrativo alternante coloca o jogador em uma espécie de tênis de mesa solitário, forçando-o a jogar consigo mesmo para defender pontos de vistas diferentes. Markus precisa lidar com Connor enquanto Connor precisa lidar com Markus, um impasse tenso entre dois protagonistas carismáticos, cujos destinos dependem do jogador.

Figura 55 – Connor confronta Markus em Jericho enquanto o jogador performa com ambos



Fonte: DETROIT..., (2018)

O divergente tenta, de forma calma e paciente, convencer Connor de que ele é parte daquilo tudo, de que ele não devia apagar sua identidade divergente, mas abraça-la. Que ele não deveria se sujeitar a ser apenas mais uma máquina. As opções de Connor variam entre algo mais hostil como dar um tiro de advertência a algo mais receptivo como optar por não falar nada.

Enfim, o divergente apela para a humanidade dentro do androide: “Você nunca fez algo irracional como se houvesse algo dentro de você, algo além do seu programa?” (DETROIT, 2018). Não basta passar para Connor a capacidade – que ele já possuía – de desenvolver as qualidades humanas, mas é preciso que ele escolha por vontade própria, assim como ser livre era a intenção de todos os divergentes que fugiram para se juntar a Jericho.

É neste ponto que finalmente Connor deve escolher permanecer uma máquina ou se tornar divergente. Quando Connor decide divergir, ele quebra a sua matriz programática, na qual, inclusive, existia a ordem “Detenha Markus”. No segundo seguinte, aparecem helicópteros sobrevoando o navio. Connor avisa sobre o plano de ataque, mas já é tarde: dezenas de soldados fortemente armados invadem Jericho.

Figura 56 – Abraçar sua humanidade e tornar-se uma criatura híbrida ou continuar sendo apenas uma máquina submissa e substituível?



Fonte: DETROIT..., (2018)

O foco narrativo volta para Kara e a *gameplay* se torna mais fluída. É necessário guiar o trio por entre os corredores do navio em busca de uma saída segura. Nesse ínterim, Luther é baleado. Kara deve decidir entre ajuda-lo ou fugir. Ela o ajuda a chegar em um local seguro, embora ele proteste. Nesse momento, Luther apenas se importa com a segurança das duas e, uma vez em local seguro, ordena que elas fujam e elas obedecem.

Enquanto isso, Markus decide explodir o navio para que ele afunde, de modo a garantir uma vantagem aos divergentes, lhes concedendo a chance de escapar. O jogador precisa correr por alguns conveses do navio ao mesmo tempo em que evita o contato com os soldados. No caminho, Markus encontra vários divergentes que estão sendo capturados e é opcional se arriscar para salvá-los ou deixá-los serem capturados.

Kara e Alice fogem, mas os soldados as alcançam. Eles atiram nos androides fugitivos. Um QTE de poucos segundos exige que Kara escolha entre tentar correr, cair no chão e se fingir de morta ou se entregar. Elas se fingem de mortas e os soldados vão embora. As duas se levantam e fogem dali o quanto antes.

Ao fim da cena, o divergente líder alcança o local onde as bombas maiores estavam plantadas e as ativa. É preciso ter muita habilidade com os botões para fugir porque um grupo de soldados o cerca e ele precisa lutar bravamente com todos eles. Uma vez com a bomba

ativada, Markus foge e se reencontra com seu grupo. North é baleada, mas Markus decide voltar para salvá-la. Em seguida todos pulam do navio e ele explode.

4.31 CAPÍTULO 31: NOITE DA ALMA

A cena inicial deste capítulo mostra Markus voltando à casa de Carl. Lá dentro, é possível explorar uma última vez a casa, observando os itens que a compõem e interagindo brevemente com o piano.

No segundo andar, Markus encontra um androide designado para cuidar do pintor. Quando converte o androide, ele informa Markus da situação crítica do velho. Markus se aproxima com cuidado e tem uma breve conversa com seu antigo dono e figura paterna. Dentre as escolhas para as próximas ações, é possível tomar uma postura mais violenta ou uma postura mais calma. Markus se demonstra perdido entre recorrer à violência na mesma medida que fazem os humanos ou continuar pacifista.

Quando pede um conselho, Carl lhe diz que não possui respostas fáceis para aquilo, mas que o divergente teria de escolher entre aceitar o mundo como ele é ou mudá-lo. Enfim, ele sugere: “Enfrente o abismo, mas não o deixe consumir você” (DETROIT, 2018), em uma clara alusão à Nietzsche. O filósofo prussiano aponta para o perigo de se tornar aquilo que se almeja combater. “Quem deve enfrentar monstros deve permanecer atento para não se tornar também um monstro. Se olhares demasiado tempo dentro de u abismo, o abismo acabará por olhar dentro de ti.” (2001, p. 89). Um homem bom que combate homens maus deve cuidar para não se tornar mau também. É isso que Carl espera de Markus: que ele não se iguale aos humanos, que seja melhor, que mostre sua superioridade em frente ao vazio humano, o vazio de empatia e compaixão.

A segunda cena acontece em uma igreja abandonada. Os sobreviventes do ataque a Jericho estão reunidos em uma espécie de assembleia esperando um pronunciamento de Markus. O jogador pode explorar brevemente o local e interagir com alguns dos divergentes, como Simon, Josh e North e pode também se desculpar com Kara. Mostrar preocupação com os personagens faz com que sua admiração e seus níveis de intimidade cresçam. Também é possível localizar no cenário alguns dos divergentes que apareceram anteriormente como, por exemplo, o fugitivo do capítulo 15 e o casal de Tracis do Clube Éden.

Markus dialoga com Connor, que diz compreender caso ele o queira longe dali por ter possibilitado os humanos acharem Jericho. Cabe ao jogador escolher o destino de Connor. Markus o aceita dizendo que ele deve ficar com o seu povo e Connor propõe um plano: infiltrar-

se na Torre da CyberLife e converter milhares de androides armazenados. Markus acha arriscado, mas acaba aceitando a proposta.

O líder divergente sobe no altar e inicia um discurso sobre a situação atual de sua raça. É nesse momento que ele – acompanhado do jogador – deve fazer uma escolha sem volta em relação à abordagem a ser tomada na última interação com os seres humanos.

Independentemente da escolha que Markus tome, seu povo o seguirá como seguiram Moisés para fora do Egito. As escolhas possíveis são duas: uma marcha pacífica no intuito da libertação dos divergentes e principalmente o fechamento dos acampamentos de desmanche – os campos de concentração feitos para aprisionar e destruir os androides e divergentes aprisionados – ou um ataque coordenado aos acampamentos para liberar o povo escravizado.

Figura 57 – Cada escolha abrirá possibilidade de uma gama diferente de finais possíveis



Fonte: DETROIT..., (2018)

É importante prestar atenção na opinião pública para fazer qualquer uma das escolhas. No fim das contas, Markus escolhe fazer a manifestação: “Se houver alguma humanidade neles, eles vão ouvir” (DETROIT, 2018).

O líder divergente, enfim, decide apelar para a humanidade dos seres humanos, principalmente para algumas características que a formam como a empatia para com o outro, a consciência ética de que aquilo que eles estão fazendo está errado, a inteligência racional para compreender que eles – os divergentes – constituem uma nova espécie e a capacidade de

estabelecer um diálogo pacífico. A cena termina com Markus sendo ovacionado por todos os presentes.

4.32 CAPÍTULO 32: LUTA POR DETROIT

O último capítulo é particularmente frenético, contando a história do ponto de vista de cada protagonista de maneira simultânea e com apenas um corte de cena breve. O início se dá por meio de uma *cutscene* interativa, que se passa dentro do gabinete presidencial durante uma coletiva de imprensa com as diferentes formas de mídia da sociedade.

O interator tem a opção de escolher quais questões serão abordadas, como perguntar sobre a situação dos divergentes, se Markus foi capturado, etc. Nenhuma delas faz diferença na narrativa, mas é um componente que revela a posição da esfera política em torno da situação, isto é, eles não são favoráveis.

Por meio dessa coletiva, também se descobre que as forças de defesa do país se enfraqueceram porque metade delas eram compostas pelos androides que foram encaminhados para desativação.

O foco passa para Connor se infiltrando na Cyberlife. Dois guardas fortemente armados o recepcionam de modo receoso e o escoltam até o elevador. É preciso ser habilidoso e ter bons reflexos para apertar os botões na ordem correta e derrubá-los no tempo certo. Connor altera sua voz e consegue acesso ao andar onde os androides estão armazenados.

Enquanto isso, Kara e Alice estão caminhando para um terminal de ônibus. Há muitos corpos de divergentes exterminados espalhados pelas ruas. Em determinado momento, elas encontram Luther que está sendo mantido prisioneiro. É da escolha do jogador se arriscar para salvá-lo ou deixá-lo para trás. Kara decide se arriscar. Para salvá-lo, o jogador precisa ter muito cuidado: movimentar o analógico lentamente para que a personagem não faça barulho e atacar no momento certo.

O ataque é desferido com sucesso quando o jogador move bruscamente o controle para baixo, explicitando mais uma vez o caráter extranoemático que Aarseth (1997) postula, segundo o qual o jogador precisa fazer um esforço físico no plano da realidade para que o algoritmo dentro do jogo reconheça a ação e processe os dados corretamente.

É importante fazer uma breve observação: nesse momento, uma das possibilidades é falhar. Caso Kara falhe, os três são enviados para um dos acampamentos de desmanche, o que possibilita outros finais. Entretanto, essa é uma das poucas oportunidades que o jogador tem de descobrir como são compostos os acampamentos.

Figura 58 – Acampamento de Desativação Androide, os Campos de Concentração do futuro



Fonte: DETROIT..., (2018)

Os acampamentos funcionam do mesmo modo que os campos de concentração da Alemanha nazista. Primeiramente, os divergentes são obrigados a se despirem de suas roupas e de toda sua identidade (pele sintética, cabelo, etc.). Não há qualquer forma de identificação entre um soldado humano e um divergente, de modo a demonstrar que a crueldade e a antipatia também são características humanas. Os divergentes são obrigados a se enfileirarem e, aos poucos, entrarem em câmaras onde eles são desativados peça por peça.

É importante enfatizar a analogia com acontecimentos reais que, por sua vez, marcaram eternamente comportamentos humanos que devem, a todo custo, serem reprimidos. Além disso, desde o início do jogo os androides – como Connor, por exemplo – precisam andar com uma identificação no braço e no peitoral, tal como os judeus durante a formação dos guetos na Segunda Guerra Mundial. A humanidade de um sujeito é sempre exemplificada pela maneira com que ele trata e reconhece a humanidade dos outros sujeitos.

Nesta campanha específica, Kara consegue salvar Luther. É preciso passar pelos soldados nas ruas de forma furtiva, escolhendo os momentos oportunos para apertar os botões e passar de um esconderijo ao outro, para que juntos encontrem uma bifurcação de caminhos até o terminal de ônibus. Novamente, duas escolhas se apresentam: ir pelo caminho rápido e menos seguro, com a chance de serem identificados pelos guardas, ou ir pelo caminho lento e mais seguro, com a chance de perder o ônibus?

Kara decide ir pelo caminho mais rápido. Por meio da escolha das palavras certas, ela faz com que os outros dois mantenham a calma e os três conseguem passar sem mais problemas.

Enquanto o trio tenta pegar o ônibus para o Canadá o quanto antes, Markus e o povo de Jericho voltam às ruas para mais um protesto pacífico. O jogador precisa controlar mais uma vez a horda de divergentes em passeata, dessa vez, silenciosa. Novamente, o ponto de vista se altera principalmente com as câmeras dos helicópteros da mídia que estão cobrindo ao vivo o evento, o que implica em uma reação positiva da opinião pública.

Os soldados cercam os divergentes e dão voz de prisão, pedindo a rendição de todos, caso contrário, abrirão fogo. Markus continua a reclamar o direito de liberdade de todos, principalmente os que estão presos nos acampamentos e, portanto, prestes a serem destruídos.

O jogador/interator deve ter muito cuidado com as escolhas do discurso de Markus, podendo prosseguir acusadoramente, de maneira firme ou de maneira calma. Markus escolhe manter a calma e a passeata continua. Os soldados então abrem fogo, matando alguns divergentes. Eles não recuam, apenas param e demonstram um sinal de pacifismo. Markus se ajoelha e todos se ajoelham. Os soldados cessam o ataque por ora enquanto a mídia cobre toda a ação.

Figura 59 – Manifestantes divergentes pacíficos são assassinados à sangue frio por soldados humanos. Quem é o irracional?



Fonte: DETROIT..., (2018)

Connor chega ao depósito dos androides na CyberLife. Depois de acabar com mais cinco guardas em uma sequência frenética de QTE – nesse último capítulo do jogo é essencial que o jogador não se distraia e esteja totalmente imerso –, ele se aproxima dos androides para convertê-los em divergentes, mas é interrompido por outro Connor, sem resquícios de humanidade, visto que não experienciou as mesmas coisas, o que enfatiza uma vez mais a importância da socialização na construção da humanidade. O Connor androide está com Hank como refém.

Outra vez voltamos para o trio de Kara quando alcançam a rodoviária. Lá, a divergente percebe que estão sem passagens para pegar o ônibus. O jogador precisa analisar as possibilidades rapidamente antes que o ônibus parta. Uma das possibilidades é quando Kara encontra uma família humana – pai, mãe e bebê – que estão prestes a embarcar. Eles deixam as passagens cair. É da escolha de Kara roubar as passagens ou escolher outra alternativa. Kara rouba as passagens numa escolha ética e moralmente discutível e os três embarcam rumo ao Canadá.

Os divergentes da passeata resolvem montar um cerco de proteção com os carros, cabines, placas dentre outras coisas que estavam nas ruas. A *gameplay* libera o jogador para interagir com os outros androides e com os objetos disponíveis dentro do cerco. Markus hasteia algumas bandeiras e manda uma mensagem aos jornalistas: “We Are Alive”⁵⁷ (DETROIT, 2018). A simpatia da opinião pública aumenta gradualmente. O líder assume não ter arrependimentos até ali.

Perkins, o detetive do FBI encarregado do caso, vem até o cerco como negociador e propõe a Markus se entregar para que outros divergentes sejam poupados. O líder também descobre que todas as outras manifestações, organizadas pelos outros grupos nos acampamentos de desativação, foram destruídas. Markus sequer cogita trair seu povo e retorna para o cerco aceitando toda consequência que vier. A essa altura ele não tem nenhum medo de morrer pelo seu objetivo. Importante observar que características como a lealdade aos princípios éticos, morais e ideológicos são encontradas exclusivamente nos seres humanos.

Na CyberLife, o Connor divergente precisa decidir o que fazer. Ele se entrega para que o androide solte Hank, que se aproveita da distração e pula no inimigo enquanto o divergente também avança sobre ele. Há uma briga frenética entre os dois Connors regida por QTEs. No fim da cena, Hank cessa a briga apontando a arma para ambos os Connors, incapaz de distinguir qual é o seu parceiro.

⁵⁷ “Nós Estamos Vivos”.

O tenente decide fazer duas perguntas que apenas o divergente saberia, sendo a primeira sobre o nome de seu cão. Caso o jogador erre por ter esquecido ou não ter prestado atenção suficiente na narrativa, o Connor divergente morre permanentemente.

Quando Connor acerta a resposta, passa para a próxima pergunta: o nome do filho. O divergente também tem acesso a essa informação graças a sua investigação no capítulo 18 e pela conversa com o tenente no capítulo 22. O parceiro de Hank então começa a dizer que a morte de Cole foi por conta de um acidente com um motorista sob efeito de rubrite e que o médico que atendeu o garoto havia sido um androide, daí explicando o ódio de Hank pelos androides. O tenente explica que antigamente ele culpava os androides, mas que, com o tempo, passou a compreender que a culpa era somente da droga e especificamente do ser humano que a utilizou. De repente, Hank atira no androide, liberando o caminho para que seu parceiro divergente converta todos os outros androides em divergentes.

Na fronteira do Canadá, o onibus pára, sendo necessário passar por uma inspeção. Kara, Luther e Alice se desesperam e o jogador precisa, enquanto está na fila, rapidamente investigar o local para agir com eficiência.

Kara nota Jerry, um dos divergentes do parque abandonado, que se oferece para se sacrificar por eles. Luther também se oferece para se sacrificar em prol da vida das duas. Kara encontra Rose uma última vez e sinaliza para que ela vá ao banheiro. Lá, a divergente chora de desespero, pelo medo de não conseguir salvar Alice. Há uma série de opções a serem discutidas com Rose. Dentre elas, Kara pede que ela cuide da menina se algo der errado e também pergunta a situação de Markus, descobrindo sobre o protesto pacífico.

Sem esperanças, Kara volta para a fila depois de ouvir as desculpas do filho de Rose que se compadeceu pela situação dos divergentes. Na fila, o jogador deve então tomar a última decisão de Kara.

Figura 60 – A última decisão de Kara



Fonte: DETROIT..., (2018)

A divergente toma a decisão de não sacrificar ninguém. Quando ela se aproxima do fiscal, no momento em que ele a inspeciona, ela suplica pela liberdade. O fiscal confere a TV exibindo a marcha pacífica e a simpatia da opinião pública é alta, devido às escolhas feitas no jogo. O fiscal diz: “Bem vinda ao Canadá” (DETROIT, 2018). Os três passam a fronteira sem problemas.

No cerco de Markus, as coisas se complicam. Os soldados invadem e atiram em quem se mexer. O interator precisa realizar uma série de QTEs frenéticas para salvar o máximo de divergentes que conseguir e derruba, sem matar, um ou outro policial. No fim, eles são encurralados aparentemente sem esperança alguma. Nesse momento, Markus precisa fazer sua última escolha dentre quatro disponíveis: utilizar a bomba de North, beijá-la (opções somente disponíveis devido ao desbloqueio de ações específicas), sacrificar-se ou cantar.

Dentre as opções, Markus dá um passo a frente e começa a cantar a música *Hold On Just a Little While Longer*, do reverendo Cleophus Robinson Jr. Os soldados ficam intrigados. De repente, todos os outros divergentes que sobraram se juntam a Markus e começam a cantar em coro uníssono.

Figura 61 – Androides cantam uma música sobre esperança e resistência⁵⁸ e emocionam os humanos



Fonte: DETROIT..., (2018)

A letra, sobre esperança e resistência, toca a opinião pública e a presidente dos Estados Unidos, Cristina Warren, ordena cessar fogo imediatamente. Em seguida, há uma *cutscene* dos diferentes jornais expondo diversas opiniões sobre o conflito. A presidente Warren faz um discurso de última hora, no dia 11 de novembro de 2038, avisando que haverá uma reunião com o senado para definir novos rumos a se tomar perante os acontecimentos que, sem dúvida, alteraram a situação humana.

Os exércitos foram retirados e a evacuação da cidade passou a ser uma opção para garantir a segurança dos civis. A causa dos divergentes acaba por sensibilizar a população e a presidente enfim sugere a possibilidade de considerar o surgimento de uma nova forma de vida. Além disso, Connor retorna com os milhares de divergentes da CyberLife enfileirados prontos para ouvir seu líder.

Markus começa seu discurso a respeito da importância da revolução que causaram e de como suas vidas serão diferentes dali para frente. Ao mesmo tempo, Connor, que está do lado de Markus, é carregado de volta para o Jardim Zen, que agora está quase destruído pela nevasca forte e descontrolada.

⁵⁸ A letra da música diz, em tradução literal: “Persista só mais um pouco, tudo ficará bem. Lute só mais um pouco, tudo ficará bem. Reze só mais um pouco, tudo ficará bem. Cante só mais um pouco, tudo ficará bem.”.

Lá dentro, Amanda lhe agradece por ter completado a missão, revelando que o plano inicial sempre foi fazer com que Connor se tornasse divergente para se infiltrar e então ser resetado pela CyberLife de forma a ser obrigado a matar Markus. Amanda some, deixando Connor para congelar/desligar sozinho e perdido.

Todavia, Connor lembra de Kamski falando sobre a “saída de emergência” que deixava em todos os seus trabalhos. Connor passa a procurar essa passagem. O interator precisa explorar o cenário de maneira rápida a encontrar a saída antes que o tempo acabe. Enquanto isso, ele se depara com *cutsscenes* em forma de flashes mentais mostrando Connor empunhando a arma pronto para abater Markus.

Quando Connor encontra a saída a tempo, ele retoma sua consciência e guarda a arma, ouvindo o final do discurso de Markus. Pode-se dizer que, finalmente, Connor se torna um divergente que, por pura intencionalidade, quis se tornar livre daquilo que para o qual foi originalmente designado.

Figura 62 – Markus discursa para o seu povo recém liberto



Fonte: DETROIT..., (2018)

A última cena, já no Canadá, mostra Kara, Alice e Luther felizes e esperançosos por terem conseguido, depois de muitas provas, chegarem a algum lugar onde poderão viver de forma segura e discreta.

Enfim, a última cena pós-créditos revela Connor se reencontrando com Hank. O tentente, outrora antipático, dessa vez sorri para o divergente, que sorri de volta. Os dois se aproximam e se abraçam carinhosamente, tendo Hank se tornado uma espécie de figura paterna para Connor.

5 FASE 5: CONSIDERAÇÕES FINAIS

UM NOVO SER? UM NOVO FUTURO? RECEPÇÃO

No intuito de analisar a humanidade presente nos divergentes de *Detroit*, utilizamos o que chamamos de “*Dez características da humanidade*”, sendo elas as capacidades cognitivas e emocionais de desenvolver: 1. Empatia, 2. Criatividade, 3. Intencionalidade, 4. Consciência ética, 5. Noção de liberdade, 6. Noção de sociabilidade, 7. Capacidade de diálogo, 8. Atribuição de valores, 9. Fabulação e 10. Inteligência. Todas elas, inclusive, dependem da socialização do sujeito com outros que também detenham essas características, validando-as nos outros, bem como em si mesmo. Essas características, porém, não são necessariamente exclusivas do ser humano como criatura. O que ele fez, de fato, foi – ao longo de sua evolução – tornar-se capaz de manifestar todas ao mesmo tempo, assim consolidando o que aqui definiu-se como “*humanidade*”.

Assim sendo, toda criatura que possua a capacidade cognitiva de desenvolver essas dez características, mesmo que escolha não as usar ou usar o oposto delas, deve ser considerada detentora de humanidade, mesmo que não seja, de fato, humano.

O androide, por sua vez, foi definido como uma máquina que possui contornos humanos. Parece-se com o ser humano no conceito físico e no emocional, mas ainda assim é utilizado pelos seres humanos para substituí-los nas tarefas que ele não quer fazer. Ou seja, de um modo ou outro, há uma cisão de classes. O androide deve respeito ao humano. A recíproca não é verdadeira.

Além disso, em *Detroit* os androides são ainda mais desvalorizados: meros objetos substituíveis e descartáveis, itens miméticos que servem para agradar e servir seus donos e que podem, inclusive, ser alvos das suas maiores perversões e sadismos.

Não é preciso se aprofundar muito para perceber que *Detroit* faz vários paralelos com a história humana. A situação dos androides – uma minoria política, se é que se pode considerar minoria, pois são considerados objetos – é equivalente à situação dos negros na época escravagista. Além disso, é possível traçar uma linha comparativa com o holocausto, a perseguição judaica de um povo tido como inferior e indigno de existência.

Da mesma maneira, é possível notar as características⁵⁹ – ou a falta delas – em personagens humanos, mostrando como são similares os processos de humanização, mas como

⁵⁹ Empatia, criatividade, intencionalidade, consciência ética, noção de liberdade, noção de sociabilidade, capacidade de diálogo, atribuição de valores, fabulação e inteligência.

ainda assim ocorrem de forma diferente em cada indivíduo, conforme a sua relação com o mundo e com os outros seres a sua volta. Em seu desfecho, *Detroit* parece mostrar ao *iterator* como os androides adquiriram humanidade e como fizeram os seres humanos a reconquistarem a partir do processo de reconhecê-la no outro.

Ao longo da campanha, a depender do estilo de jogo escolhido pelo jogador, é possível salientar a humanidade dos personagens e mudar o destino de suas histórias. Embora *Detroit: Become Human* tenha uma estrutura narrativa ramificada, o cerne da história se faz presente, com alguns pontos fixos como os capítulos e a situação dos androides, bastando ao *iterator* aprofundar-se na narrativa para notar a humanidade dormente dentro dos androides que anseiam por uma nova vida. Não é à toa que eles se tornam divergentes por livre arbítrio e então adquirem, aos poucos, sua humanidade em contato com a humanidade do outro.

É importante apontar para o fato de que tudo isso se faz possível principalmente pela figura do *iterator*, que sendo a “entidade” que age *dentro* do sistema, procura e interpreta as ações responsivas pré-programadas pela máquina. Assim, pode-se dizer que os androides de *Detroit* só se tornam divergentes por conta desse elemento chave: a interação homem-máquina. Até que o jogo comece, eles ficarão para sempre em estado de androides. É necessário a interação humana para a evolução.

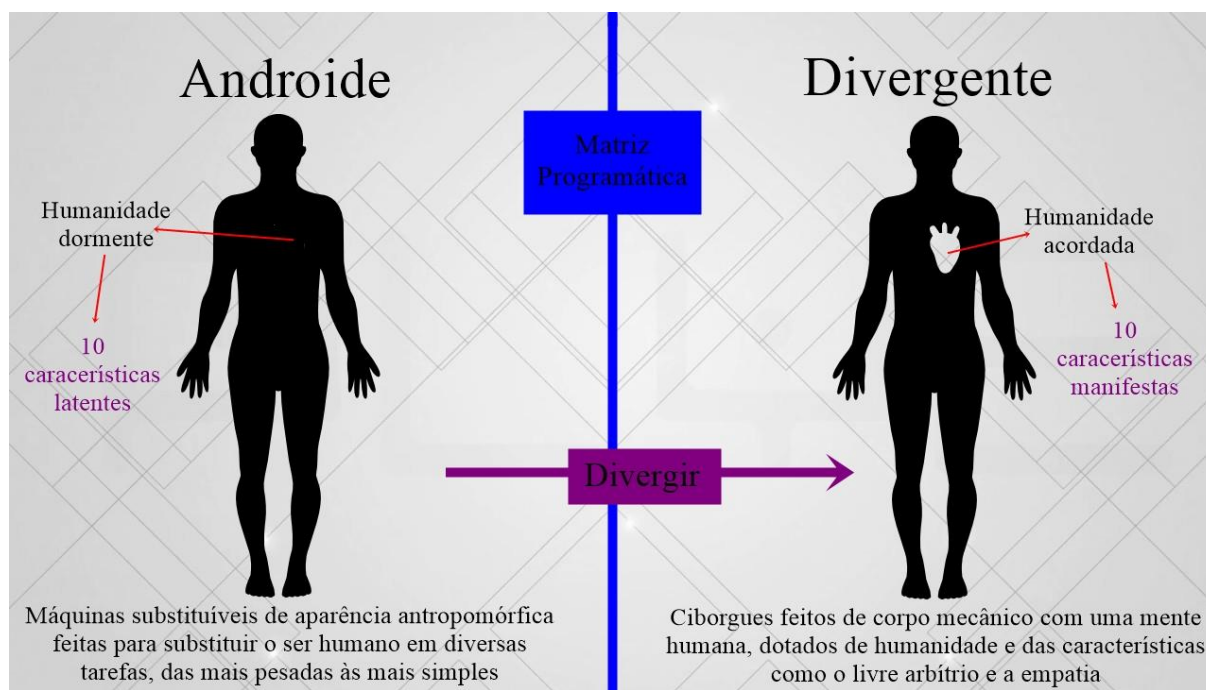
Enfim, do primeiro ao último capítulo, é possível notar a aparição das dez características que compõem a humanidade e que atestam a formação de uma nova espécie, formada por biocomponentes e sangue azul. A estrutura cerebral dos androides, porém, não nos é explicada, como Asimov faz com o cérebro positrônico. Todavia, dadas as características dos personagens, é evidente que seus cérebros têm capacidade cognitiva suficiente para desenvolver tudo o que foi necessário para a evolução humana dos primeiros hominídeos aos *Homo sapiens*.

Desse modo, é mais do que justo que, dentro da diegese, os divergentes, evolução biológica de um androide, também dotado de humanidade, tenham direitos iguais aos dos humanos, sendo reconhecidos como uma nova espécie, seja pelo nome *Divergente* ou *Ciborgue* ou ainda por uma ressignificação do termo *Androide*, cujo significado deixaria de ser atrelado à subserviência para adquirir nova conotação: liberdade.

Muitos elementos do jogo permanecem ainda hoje em mistério. O rA9, por exemplo, ainda não foi explicado embora existam muitas teorias do que ele possa ser. Deus? Markus? Não se sabe. Para esse trabalho, o rA9 é a humanidade – latente e depois manifesta – do inicialmente androide ao posteriormente divergente ou ciborgue. Se foi Kamski que projetou ou se foi um produto de uma mutação espontânea, não vem ao caso. Em síntese, este trabalho

objetivou analisar o jogo e o que ele tem a oferecer e não o que ele poderia ter oferecido. As teorias, neste ponto, ficarão de lado.

Figura 63 – A evolução do Androide para o Divergente/Ciborgue em Detroit: *Become Human*



Fonte: CRIAÇÃO ORIGINAL

Mas, e para além do jogo? E aqui, no mundo real? É possível reproduzir uma inteligência artificial complexa tal como a apresentada por David Cage⁶⁰? Até o presente momento, não. Porém, há sempre a possibilidade de que num futuro distante – ou não – os andróides superinteligentes surjam, a partir de uma mutação em sua programação ou por algum outro efeito como a auto-reprogramação.

A respeito das pesquisas e entrevistas feitas com especialistas da área a respeito da possível existência futura da inteligência artificial, Bostrom explica:

Elas não nos permitem extrair qualquer conclusão sólida, mas fornecem uma conclusão ampla. Elas sugerem que (ao menos na ausência de melhores dados ou análises) pode ser razoável acreditar que a inteligência de máquina de nível humano tem boas chances de ser desenvolvida até a metade do século e que há uma probabilidade considerável de que seja desenvolvida bem mais cedo ou muito mais tarde; que ela possa talvez, logo depois, resultar na superinteligência; e que uma ampla gama de consequências poderá ocorrer, incluindo consequências extremamente boas e consequências tão ruins quanto a extinção da espécie humana. No mínimo, elas sugerem que é válido analisar o tema atentamente. (BOSTROM, 2018, p. 53).

⁶⁰ Criador do jogo Detroit: Become Human.

Levando-se em conta a evolução da tecnologia nos últimos vinte anos, nada é impossível. Em 2020, foi anunciada a primeira androide a ser escalada para protagonizar um filme de ficção científica. Projetada por Hiroshi Ishiguro e Kohei Ogawa, Erica foi escalada como protagonista de um projeto milionário até então conhecido simplesmente como “b”, no qual “dará vida” a uma androide (CANALTECH, 2020).

Figura 64 – A androide Erica ao lado de seu criador, Hiroshi Ishiguro



Fonte: NHK..., (2019)

Não bastasse isso, a Hanson Robotics, empresa criadora da androide Sophia⁶¹, comunicou a todos que o primeiro semestre de 2021 acolherá a primeira produção em massa de andróides. David Hanson, CEO da empresa, afirmou em entrevista ao site Reuters (2021) que a pandemia de COVID-19, que tem assolado o mundo, também tem aumentado a demanda por automação, principalmente para manter as pessoas seguras. Hanson acredita que soluções robóticas para a pandemia não se resumiriam apenas ao bem estar, mas que suas criações também poderiam ajudar nos setores da indústria, além de fornecerem companhia para as pessoas mais solitárias e isoladas socialmente. O CEO pretende vender milhares de andróides ainda em 2021 e se sente otimista com a entrada de sua criação no mercado, pois segundo ele

⁶¹ Observar figura 6 na página 48.

as pessoas precisarão compreender que não há outra saída. Enfim, seria David Hanson o Elijah Kamski da vida real?

Não é impossível imaginar que dentro de alguns anos possamos ter de nos acostumar com a ideia de não sermos mais os únicos com humanidade neste planeta. De toda forma, se a raça humana conseguir desenvolver uma nova raça a partir dos estudos sobre a inteligência artificial, haverá uma grande necessidade em repensar o lugar e o valor do ser humano em seu próprio planeta.

A existência de uma nova criatura superior com resquícios de humanidade poderia colocar em xeque muita coisa que envolve a compreensão da natureza humana. Olhar para a máquina em ascensão, no fim das contas, é olhar para si próprio, mas ver tudo aquilo que você não é e o que você não faz. Nesse sentido, o ser humano talvez entraria em crise existencial ao se deparar com uma forma de vida que poderia facilmente substituí-lo nas mais variadas esferas da vida, como ocorre no jogo *Detroit*.

Talvez esse medo da substituição e subjugação humana por parte da inteligência artificial seja o motivo do ser humano ser tão obcecado pelo tema, que se faz presente nas mais variadas mídias, desde o começo do século passado. Enfim, eventualmente chegará uma época em que poderemos dizer se todo esse medo é infundado ou se faz sentido.

Se mesmo com o avanço da tecnologia ao longo dos anos ainda não for possível a concepção desta nova vida feita artificialmente, espera-se que este trabalho ao menos conscientize o leitor a repensar sua humanidade e refletir sobre seu lugar no mundo. Além disso, faço votos de que este estudo possa ajudar a polir as características que lhe fazem humano, tornando-se assim um sujeito mais virtuoso para si mesmo, para seu grupo social e, conseqüentemente, para o mundo.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. London: The John Hopkins Press Ltd, 1997. 202 p.
- ABIMAQ. **A História das Máquinas**. São Paulo: Magma Editora Cultural, 2006. 168 p.
- ABREU, A. **Videogame: um bem ou um mal?; um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva**. São Paulo, 2003. Disponível em: http://andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf. Acesso em: 1 ago. 2019.
- AMAZONAS ATUAL. **Neil Blomkamp irá dirigir sequência de ‘RoboCop’**. Disponível em: <https://amazonasatual.com.br/neill-blomkamp-ira-dirigir-sequencia-de-robocop/>. Acesso em: 11 jul. 2020.
- ANDRADE, L; SILVA, E; PASSOS, E. O que é ser humano? **Ciências e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 12, p. 178-191, dez. 2007.
- ANDRAUS, G. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. Tese de doutorado. USP: São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/>. Acesso em: 08 jul. 2020.
- ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco. Poética**. 4. Ed. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1991. 365 p.
- ARSENAULT, D. **Narration in the Video Game – An Apologia of Interactive Storytelling and na Apology to Cut Scene Lovers**, 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/224771/Narration_in_the_Video_Game_An_Apologia_of_Interactive_Storytelling_and_an_Apology_to_Cut_Scene_Lovers. Acesso em: 16 fev. 2021.
- ASIMOV, I. O Homem Bicentenário. In: ASIMOV, I. **Nós, Robôs**. 1. Ed. São Paulo: Círculo do Livro S.A., 1982, 550 p.
- ASIMOV, I. Para que vos ocupeis dele. In: ASIMOV, I. **Nós, Robôs**. 1. Ed. São Paulo: Círculo do Livro S.A., 1982, 550 p.
- BENTO, V. Tóxico e Adicção comparados a Paixão e Toxicomania: Etimologia e Psicanálise. **Psicologia USP**, v. 17, p. 181-206, 2006.
- BOSTROM, N. **Superinteligência: caminhos, perigos, estratégias**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2018.
- BRANDÃO, J. Os Tempos Modernos de Charles Chaplin. **Revista Fato & Versões**, Minas Gerais, n. 1, v. 1, p. 82-90, 2009.
- CANAL TECH. **IA faz com que “b” seja o primeiro filme estrelado por uma androide**. Disponível em: <https://canaltech.com.br/cinema/inteligencia-artificial-filme-b-estrelado-por-androide-167061/>. Acesso em: 18 jul. 2020.

CASTILHO, A. **Indústria de Videogames**. Assis, 2015. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA, Assis, 2015.

CHAVES, N. O Conceito de Pessoa Humana: Abordagens Bioética(s) em Engelhardt Jr e Lucien Sève. **Revista Estudos Filosóficos**, Minas Gerais, n. 4, p. 62-83, 2010.

CHRISTIAN, B. **O humano mais humano: o que a inteligência artificial nos ensina para a vida**. 1 ed. São Paulo, Companhia das Letras, 2013.

DARWIN, Charles Robert. **The descent of man, and selection in relation to sex**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1981.

DETROIT: BECOME HUMAN. Direção: David Cage. Paris: Quantic Dream, 2018. 1 DVD Bluray. son., color.

ECO, U. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FANDOM. **Detroit: Become Human Wiki**. Disponível em: https://detroit-become-human.fandom.com/wiki/Main_Page. Acesso em: 15 jul. 2020.

FISCHER, L. **Mahatma Gandhi – His Life & Times**. Mumbai: Bharatiya Vidya Bhavan, 1951, 572p.

FONSECA, M. **Pessoas Automáticas: A representação da Humanidade do Futuro no Cinema**. 2016, 189 f. Dissertação (Mestrado em Mediação Cultural e Literária) – Instituto de Letras e Ciências Humanas, Universidade do Minho, Braga, 2016.

FROMM, E. **A Arte de Amar**. 1. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000, 99 p.

GOTTSCHALL, J. **The Storytelling Animal: How stories makes us human**. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, 2012.

GREEN FM. **Androide Sophia será recebida em evento brasileiro de tecnologia**. Disponível em: <https://www.greenfm.com.br/noticias/androide-sophia-sera-recebida-em-evento-brasileiro-de-tecnologia/>. Acesso em: 11 jul. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000, 162 p.

IZQUIERDO, I. A mente humana. **MultiCiência**, São Paulo, v. 3, out. 2004.

JUUL, J. **A Clash between Game and Narrative**, 1998. Disponível em: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html. Acesso em 14 fev. 2021.

KRZNARIC, R. **O poder da empatia: A arte de se colocar o lugar do outro para transformar o mundo**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2015. 96 p.

LIDDELL, H; SCOTT, R; JONES, H; MCKENZIE, J. **A Greek-English Lexicon – A Simplified Edition**. Oxford: Clarendon Press, 1940. 726 p.

MACIEL, M. **Literatura e animalidade**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016. 174 p.

MARTINS, F. O que é phatos? **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, v. 2, n. 4, p. 62-80, 1999.

MÁQUINA. In: **Dicionário Michaelis**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/maquina>. Acesso em: 09 jul. 2020.

MOITOSO, G; CASAGRANDE, C. A gênese e o desenvolvimento da empatia: fatores formativos implicados. **Educação Por Escrito**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 209-224, jul./dez. 2017.

MOLYNEUX, P. Prefácio. In: MOTT, T. **1001 vídeo games para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

MONTAIGNE, M. Apologia de Raymond Sebond. In: **Ensaaios, II**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

MONTAIGNE, M. **Os ensaios** – livro II. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MORETTI, V; ASBAHR, F; RIGON, A. O Humano no Homem: Os pressupostos Teórico-Metodológicos da Teoria Histórico-Cultural. **Psicologia e Sociedade**, Minas Gerais, v. 23, p. 477-485, 2011.

MORIN, E. **Edgar Morin defende a desfragmentação do conhecimento a união entre a ciência e o humanismo**. [Entrevista cedida à Roda Viva]. Programa de TV, 2000.

MURRAY, J. **Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice**. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2012.

NESTERIUK, S. Breves considerações acerca do videogame. In: XXVIII Intercom, 2004, Porto Alegre - RS. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/33614256158024979187281470482103051247.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2019.

NIETZSCHE, F. **Além do Bem e do Mal ou Prelúdio de uma Filosofia do Futuro**. 1. Ed. Curitiba: Hemus Livraria, Distribuidora e Editora S.A., 2001. 230 p.

NINTENDO Entertainment System. In: Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System. Acesso em: 11 jul. 2020.

NUNES, B. O animal e o primitivo: os Outros de nossa cultura. **História, Ciências e Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 14, p. 279-290, dez. 2007.

NHK WORLD-JAPAN. **Nosso futuro com os robôs**. Disponível em: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/pt/radio/yourconnection/201912130600/>. Acesso em: 26 set. 2020.

OLIVEIRA, F. (2003). Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. **Contracampo**, Rio de Janeiro, v. 9, p. 177-198, 2003.

OLIVEIRA, F. Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. **Contracampo**, vol. 9, p. 177-198, 2003. Disponível em: www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/494/259. Acesso em: 13 fev. 2021.

PÁTARO, C. Pensamentos, crenças e complexidade humana. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 12, p. 134-149, dez. 2007.

PEGORARO, O. O que é ser humano? In: CARNEIRO, F. (Org.). **A Moralidade dos Atos Científicos** – questões emergentes dos Comitês de Ética em pesquisa. Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 1999.

PELLEGRINI, T. **Literatura, Cinema e Televisão**. São Paulo: Editora Senac e Instituto Itaú Cultural, 2003.

PINNA, D. **Animadas Personagens Brasileiras: A linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro**. 2006, 452 f. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pós-Graduação em Artes e Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2006.

REUTERS. **Makers of Sophia the robot plan mass rollout amid pandemic**. Disponível em: <https://reuters.com/article/us-hongkong-robot-idUSKBN29U03X>. Acesso em: 16 fev. 2021.

RIBEIRO, R. **A jornada do jogador: Um estudo das potencialidades imersivas da narrativa no videogame**. 2013, 156 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas, Universidade Federal da Paraíba, Paraíba, 2013.

RIBEIRO, R. Pode um Jogo lhe fazer chorar? Sobre a Linguagem Narrativa dos Jogos Eletrônicos. In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2011, Maceió – AL. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/33614256158024979187281470482103051247.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2019.

R.U.R. In: Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/R.U.R.>. Acesso em: 11 jul. 2020.

SANTANA, T. Racismo e Identidade Nacional: Comparando Estados Unidos e Brasil. 2017, 36 f. Monografia (Graduação em Ciência Política) – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SANTOS, F. A grande árvore genealógica humana. **UFMG**, Belo Horizonte, v. 21, n. 1 e 2, p. 88-113, jan./dez. 2014.

SAVAZZONI, S. Preconceito, Racismo e Discriminação. **Revista do Curso de Direito da Faculdade de Humanidades e Direito**, São Paulo, v. 12, n. 12, p. 39-75, 2015.

SCHELER, M. Diferença essencial entre o Homem e o Animal. In: **A situação do homem no cosmos**. Covilhã: LusoSofia, 2008.

SHIRAMIZU, V; LOPES, F. A perspectiva evolucionista sobre relações românticas. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 24, n. 1, p. 55-76, 2013.

SINGER, P. **Libertação animal**. Porto Alegre, São Paulo: Lugano, 2004.

SOUZA, L; GUEDES, D. A desigual divisão sexual do trabalho: um olhar sobre a última década. **Estudos Avançados**, v. 30, p. 123-139, 2016.

SPACE Invaders. In: Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders. Acesso em: 14 fev. 2021.

TADEU, T. Nós, ciborgues: O corpo elétrico e a dissolução do humano. In: TADEU, T (Org.). **Antropologia do Ciborgue**: As vertigens do pós-humano. 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

TENNIS for two. In: Wikipedia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two. Acesso em: 11 jul. 2020.