

“SER” SER HUMANO: PROJETANDO O FUTURO EM RELAÇÃO AO HUMANO-MÁQUINA NAS NARRATIVAS DE *CALL OF DUTY: BLACK OPS III*, *SOMA* E *THE TALOS PRINCIPLE*

RAFAEL DE MOURA PERNAS¹; DANIELE GALLINDO GONÇALVES SILVA²

¹UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS – rmpernas@gmail.com

²UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS– danigallindo@yahoo.de

1. INTRODUÇÃO

A relação entre o ser humano e a máquina pode ser ilustrada por um fenômeno: o fascínio. Para além de ser uma criação destinada ao auxílio de nossa própria existência, de nossa própria ação e modificação perante o mundo, a máquina também serviu como agente para a produção de diversas narrativas. De poesias idealizadoras até obras filosóficas, ao interagirmos com o maquinário, questionávamos não só as potencialidades do futuro, como também, a nossa própria constituição enquanto seres humanos. Ademais, tais questionamentos, tais intrigas, ficções e certezas, não só traduziam ou representavam a realidade, como se fossem meros “reflexos”, mas também atribuíam significados tão importantes que formavam a própria realidade de dada sociedade. Em suas estruturas narrativas, também existiram e continuam a existir nos mais diversos aportes, isto é, de livros até jogos eletrônicos

Os séculos XVII e XVIII podem servir como possíveis pontos de partida. De um lado, com Descartes (1596-1650), temos a proposta de uma constituição mecânica do próprio ser. Em sua investigação filosófica, utiliza a engrenagem enquanto metáfora; e nós, humanos, somos a máquina mais perfeita por sermos criados diretamente por Deus (DESCARTES, 1996 [1637]). Do outro, La Mettrie (1709-1751), iluminista francês, desenvolvendo a metáfora, mas retirando o caráter divino da humanidade: somos tão “máquinas” quanto o resto da criação (ROUANET, 2003).

Já nos séculos seguintes, veremos uma lenta convergência entre o ideal de humano-máquina com a projeção de futuro, ou seja, o futuro pelo humano-máquina. Em 1872, Samuel Butler já demonstrava suas preocupações acerca de uma possível consciência entre as máquinas (BUTLER, 1872). Concomitantemente, inserem-se as locomotivas a vapor: o progresso maquinário produz um futuro de igual progresso, onde o avanço social era garantido pela tecnologia (SCHMIDT, 1999) (KOSELLECK, 2014). A utopia solidifica-se pela serialização do consumo e o consequente barateamento de produtos. O capitalismo torna-se uma proposta acessível a todos (PURDY, 2013). Entretanto, o pessimismo realiza uma brecha nessa ordem temporal. As Grandes Guerras demonstram ao mundo o poderio de aniquilação da ciência; máquinas da salvação também são as da destruição (VÁLERY Apud HARTOG, 2013)

O otimismo fraturado pelo pessimismo seguirá no decorrer do século. Flutuações em perspectivas como o futuro de 2003 do personagem *Astro Boy* (Osamu Tezuka, 1951), no qual robôs convivem harmoniosamente com humanos; e o futuro de 1992 de Rick Deckard em *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* (DICK, 1968), no qual os androides replicantes escondem-se entre a multidão. Até mesmo campos como a música e a academia terão suas projeções. A banda *Kraftwerk*, nos anos 1980, idealiza um porvir no qual a música é tocada

por robôs (DURING, 2013) e a autora Donna Haraway propõe uma libertação de gênero graças à tecnologia (HARAWAY, 1991)

Qual é a projeção em relação ao humano-máquina no séc. XXI? Como é feita tal projeção? Voltamo-nos, portanto, a um dos aportes midiáticos mais influentes da atualidade: o jogo eletrônico. Buscamos três jogos diferentes, com narrativas e mecânicas variadas, para lançar reflexões sobre o tema. São eles: *The Talos Principle* (CROTEAM, 2014), *SOMA* (FRICTIONAL GAMES, 2015) e *Call of Duty: Black Ops 3* (TREYARCH, 2015).

2. METODOLOGIA

O tempo talvez seja a espinha dorsal da História. Sem uma definição pertinente de sua natureza, sem o reconhecimento de sua agência em nosso mundo, qualquer operação historiográfica torna-se ininteligível (REIS, 2006). Diversos historiadores já se debruçaram sobre a natureza temporal de diferentes processos históricos, seja para frisar sua existência enquanto significação humana (THOMPSON, 1998); seja para demonstrar a validade da previsão futura dado o acúmulo de experiências no passado (HOBBSAWM, 2013). Contudo, esta pesquisa não se propõe a ser uma futurologia. Para tanto, utilizamos as categorias analíticas de Reinhart Koselleck: horizonte de expectativa e espaço de experiência. Em outras palavras, afirmamos o futuro não como uma realidade em si, mas um espaço a ser interrogado pela operação no presente (KOSELLECK, 2006).

Ademais, para melhor compreendermos a relação temporal com a narrativa, aplicamos a hermenêutica mimética de Paul Ricoeur, ou seja, concebemos que o tempo humano só se torna de fato humano quando *narrado*. Toda a narrativa pressupõe uma temporalidade; e o tempo só é inteligível quando narrado (RICOEUR, 2010a e 2010b) (NICOLAZZI, 2014). Assim, a narrativa dos três objetos a serem estudados será dividida em três instâncias: prefiguração pelo espaço de experiência; configuração pela problemática do humano-máquina; refiguração pelo horizonte de expectativa. Sinteticamente, buscaremos compreender o que há antes da narrativa (o mundo do escritor e leitor), como essa existência é agenciada (mundo do escritor) e o que há de novo a ser projetado e interpretado (mundo do leitor).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa se encontra em estado inicial. Contudo, dois aspectos teóricos – e ainda hipotéticos – foram suscitados. Primeiramente, ao se averiguar mais a fundo a natureza dos jogos eletrônicos, i.e., seus princípios no campo do *design*, verificamos que não é apenas a narrativa enquanto significadora: as mecânicas, as regras formais de interação, também produzem significados (DOMSCH, 2013). Além disso, poder-se-ia supor que o ato de projetar e desenhar um jogo eletrônico partilharia de características com o ato de pesquisar e escrever história, dado as necessidades de suscitar emoções e realizar interações significativas entre objeto a ser jogado/lido com o jogador/leitor (SALEN; ZIMMERMAN, 2013) (SYLVESTER, 2012) (JENKINS, 2013) (RÜSEN, 2008).

4. CONCLUSÕES

A presente pesquisa insere-se na fronteira entre estudos intermediáticos e teórico-históricos. Intenta, em suma, demonstrar a validade dos jogos eletrônicos para com a pesquisa histórica, como também, para se pensar os pressupostos da própria história, renovando-a com novas possibilidades para futuras gerações.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALCÁZAR, Juan Francisco et al. **História y videojuegos**. 2ª ed. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2016.
- BUTLER, Samuel. **Erewhon or Over the Range**. London: Trübner & Co., 1872.
- DESCARTES, René. **Discurso do método** [tradução: Maria Ermantina Galvão]. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- DURING, Elie. O que é retrofuturismo? Introdução aos futuros virtuais. In: NOVAES, Adauto (Org.). **O futuro não é mais o que era**. São Paulo: Edições Sesc SP, 2013, pp. 209 – 323.
- HAGEMEYER, Rafael Rosa. **História & Audiovisual**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2012.
- HARAWAY, Donna. A cyborg manifesto: science technology, and socialist feminism in the late twentieth century. In: HARAWAY, Donna (Org.). **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991, p. 149-181.
- HARTOG, François. Experiências do Tempo: da história universal à história global. In: **Histórias, histórias**. Brasília, vol. 1, n. 1, 2013, pp. 164-179.
- HARTOG, François. **Regimes de Historicidade: Presentismo e experiências do tempo**. Editora Autêntica, 2014.
- HOBBSBAWM, Eric J. **Sobre História**. São Paulo: Cia das Letras, 2013.
- HÖLSCHER, Lucian. **El descubrimiento del futuro**. Madrid: Siglo XXI, 2014.
- JENKINS, Keith. **A história repensada**. São Paulo: Contexto, 2013.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.
- KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do Tempo: estudos sobre história**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006.
- LA METTRIE, J.O. O Homem Máquina [tradução de Antônio Carvalho. Introdução e notas de Fernando Guerreiro]. Lisboa: Editorial Estampa, 1982.
- NAPOLITANO, Marcos. A História depois do Papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (Org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2008.
- NICOLAZZI, Fernando. 1 Paul Ricoeur (1913-2005). In PARADA, Maurício (Org.). **Os historiadores: clássicos da história**, Vol. 3: de Ricoeur a Chartier. Petrópolis: Vozes: PUC-Rio, 2014.
- PURDY, Sean. O Século Americano. In: KARNAL, Leandro, et al. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2013, pp. 173-275.
- REIS, José Carlos. A filosofia da história pós-moderna: Elias, Foucault, Bourdieu e Thompson. **SAECULUM**, n. 21, João Pessoa, jul./dez. 2009, pp. 33-44.
- REIS, José Carlos. **História & Teoria: Historicismo, Modernidade, Temporalidade e Verdade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 1. A intriga e a narrativa histórica**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010a.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 3. O tempo narrado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010b.

- RIOUX, Jean-Pierre. Pode-se fazer uma história do presente? *In*: CHAUVEAU, Agnès, TÉTART, Philippe (Orgs.). **Questões para a história do presente**. Bauru: EDUSC, 1999, pp. 39 - 50
- ROUANET, Sergio Paulo. O homem-máquina hoje. *In*: NOVAES, Adauto (Org.). **O Homem-Máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, pp. 37 – 64.
- RÜSEN, Jörn. **História viva**: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2010.
- RÜSEN, Jörn. Emotional Forces in Historical Thinking: Some Metahistorical Reflections and the Case of Mourning. *In*: **Historein**. v. 8, 2008, pp. 41-53. Disponível em: <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/historein/article/viewFile/2126/1966> Acessado em 10/10/17
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012
- SCHMIDT, Benito Bisso. “Na sociedade Futura”: uma visão utópica da cidade/sociedade socialista (Rio Grande, 1897-1898). **História Social**. Campinas, SP, n. 6, 1999, pp. 115-134
- SYLVESTER, Tynan. **Designing Games**: A Guide to Engineering Experiences. Sebastopol: O’Rilley Media, Inc, 2013
- THOMPSON, E.P. **Costumes em comum**: Estudos sobre a cultura popular tradicional. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- URICCHIO, William. Cyberhistory: Historical Computer Games and Post-Structuralist Historiography. *In*: GOLDSTEIN, Jeffrey; RAESSENS, Joost. **Handbook of Computer Games Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005, pp. 327-338.