

“Síntese é a evolução final de toda a vida”: uma análise sobre imaginários do futuro de humanos e máquinas a partir de *Mass Effect*

"Synthesis is the final evolution of all life": an analysis about the future of humans and machines based on Mass Effect

Mario Augusto Pedroso Carneiro, Fabiano Galleti Faleiros

Resumo

Este ensaio pretende analisar como são construídas projeções e concepções sobre o futuro, tomando como objeto o jogo digital Mass Effect. À luz da obra do filósofo Gilbert Simondon, demonstraremos que as perspectivas apresentadas no jogo, tanto em seu decorrer quanto em seu desfecho, são permeadas de representações contestáveis em relação ao progresso tecnológico, ora considerando-o como inerentemente hostil (tecnofobia/destruição), ora enquanto mera utilidade e extensão das ambições humanas (tecnofilia/control). Além disso, buscaremos discutir como a saída encontrada pelos desenvolvedores a essa suposta escolha de Sofia não constitui, de fato, um contraponto à visão dual entre tecnofobia e tecnofilia. Afinal, a suposta síntese entre orgânicos e sintéticos, proposta por essa terceira via, não pressupõe nenhuma modificação substancial na relação desequilibrada entre cultura e técnica, e acaba corroborando, tal qual os outros desfechos, para um imaginário de competição entre o humano e a máquina.

Palavras-chave: *Mass Effect, tecnofobia e tecnofilia.*

Abstract

This essay seeks to analyze how narratives and conceptions about the future are constructed, based on the example of the Mass Effect digital game. In light of the philosopher Gilbert Simondon's work, we demonstrate that the perspectives presented in the game, both in its course as in its outcome, are permeated with contestable representations in relation to technological progress, now considering it as inherently hostile and requiring its suppression (technophobia/destruction), sometimes as a mere utility and extension of human ambitions (technophilia/control). In addition, the game proposes an idealized possibility of completion, where organic and synthetic would merge – which, in a Simondonian perspective, is not possible, perhaps not even desirable, as they have different modes of existence, where the ideal perspective would indicate coexistence between both.

Keywords: *Mass Effect, Technophobia, technophilia*

1 Introdução

Não é incomum, ao assistirmos a um filme ou jogarmos um jogo digital, observar projeções sobre realidades vindouras nas quais a humanidade e as máquinas competem

pela supremacia do planeta. Como aponta Laymert Garcia dos Santos (2008, p. 45), tais projeções sobre o futuro do humano e da técnica tornaram-se uma “modalidade dominante do pensamento [...]. [Elas] estão aí, em nós e fora de nós, não só permeando nossa realidade como configurando a percepção que temos dela” (LAYMERT, 2008, pp. 45-46). Nesses termos, não parece impreciso afirmar que as narrativas sobre o futuro do humano ocupam um espaço privilegiado no imaginário social, ganhando cada vez mais influência no modo como construímos o presente. Embora múltiplas e polifônicas, essas narrativas costumam compartilhar um mesmo diagnóstico sobre o progresso, o qual aponta quase sempre para uma trajetória inexorável em direção ao amanhã: encontramos-nos na iminência de uma transformação inimaginável promovida pela tecnologia, a partir da qual o ser humano como conhecemos deixará de existir, abrindo os caminhos para um novo mundo. E mais: esse novo mundo, no mais das vezes, é apresentado com matizes de agonia ou encantamento, ora indicando um futuro repleto de miríades fantásticas, ora antevendo um apocalíptico fim dos tempos (FALEIROS, 2020).

Tais narrativas sobre o futuro do humano estão disseminadas pelos mais diversos meios: seja pelos aparelhos e discursos da tecnociência, seja pelas mídias audiovisuais e, como iremos tratar neste trabalho, jogos digitais. Aliás, desde sua criação, estes últimos sempre estiveram direta ou indiretamente ligado aos debates sobre o mundo porvir. Afinal, afora permitir aos jogadores idearem novos mundos e formas de ser, eles revelam-se enquanto importantes construtores de imaginários sobre o futuro do humano. Dito em outras palavras, os jogos digitais atuam ativamente na criação e propagação das narrativas sobre o amanhã, seja borrando-o com as sombrias cores do crepúsculo da humanidade, suprimida por tecnologias avassaladoras e cruéis; seja matizando-o com o verniz de uma nova aurora, entusiasmada e otimista, na qual o humano será capaz de dobrar a técnica segundo sua vontade. Pretendemos, aqui, apresentar como tais narrativas são construídas a partir de um objeto empírico, a franquia *Mass Effect* (2007; 2010; 2012).

Desenvolvido em uma sequência de três episódios, *Mass Effect* é um dos jogos digitais mais importantes da desenvolvedora canadense Bioware e, quiçá, da história dos videogames. Ainda que especializado no gênero *Role-Playing Games* (“jogos de interpretação de papéis” em tradução livre) ou, simplesmente, RPG – modalidade cujos

jogos são frequentemente reconhecidos pela qualidade de suas histórias, caracterização de personagens e construção de ambientes, espaços e mundos fantasiosos – o estúdio se destacou nas duas últimas décadas pela qualidade das composições narrativas de seus jogos e pela capacidade de criação de universos ficcionais profundamente conectados com problemas e inquietações da contemporaneidade. Para além de discutir em seus jogos questões relacionadas à ciência e tecnologia, as quais abordaremos no presente ensaio, a Bioware tornou-se reconhecida, principalmente, por abordar temas relacionados aos marcadores sociais de diferença, como raça e gênero. Não são infrequentes, aliás, trabalhos no campo dos *game studies* que analisam a representação de diferentes sexualidades e identidades de gênero tanto na série *Mass Effect* (RAMOS, 2017; KRAMPE, 2018) quanto em *Dragon Age* (PELURSON, 2018; GREER, 2013), outra franquia de alto sucesso comercial produzida pela desenvolvedora.

No primeiro título da série, *Mass Effect* (*ME1* doravante), o jogador é inserido no universo diegético a partir de Shepard – sobrenome inalterável da personagem protagonista cujo gênero, características físicas e primeiro nome podem variar – um comandante da Aliança de Sistemas, instituição política representante da humanidade, em um futuro marcado pela exploração e colonização espacial. Segundo conta a narrativa, tal futuro somente tornou-se viável graças à descoberta de misteriosos artefatos alienígenas, encontrados durante a exploração de Marte no ano de 2148: vestígios de uma antiga civilização, os *Protheans*, que viajara pelo espaço muito antes dos humanos sonharem com esse feito. Mais do que meros objetos arqueológicos, esses vestígios permitiram a descoberta de dispositivos suspensos no espaço, que possibilitaram a viagem interestelar, os chamados *mass relays*. Como aponta a epígrafe do primeiro episódio da série, “a base dessa incrível tecnologia era uma força que controlava a estrutura do espaço e do tempo. Essa força foi considerada a maior descoberta da história da humanidade” (BIOWARE, 2007): o *mass effect* (“efeito em massa”, em tradução livre). Pouco tempo depois de dominarem os princípios científicos postos em operação por tais artefatos extraterrestres, os humanos rompem seu isolamento galáctico e entram em contato com diversas outras espécies de seres biológicos tão ou mais inteligentes do que nós.

Conforme o enredo se expande progressivamente, o jogador acaba por desvelar uma conspiração galáctica para o *fim dos tempos*. No terceiro título da série, *Mass Effect 3*

(ME3, daqui em diante), descobre-se que os artefatos tecnológicos, citados anteriormente, foram deixados propositalmente pelos *Reapers* – uma raça de seres de proporções físicas gigantescas constituída por uma singular relação entre matéria orgânica e estrutura sintética que, a cada cinquenta mil anos, age com o intuito de reiniciar o ciclo evolutivo a partir de um *genocídio absoluto* – visando pré-determinar o desenvolvimento das novas formas de vida que surgem. Nesses termos, ao final da jornada, o jogador se depara com uma encruzilhada, a partir da qual sua personagem decidirá, *grosso modo*, entre a *destruição* dos *Reapers* ou seu *controle*. Caso o jogador reúna recursos suficientes, além dessas duas opções, é apresentada ainda uma terceira via, um caminho do meio: a *síntese* entre criaturas orgânicas e sintéticas. Curiosamente, essa última opção é indicada pelos elementos diegéticos como o “bom final”, por ser a combinação entre aquilo que é tido como as melhores capacidades dos humanos e das máquinas, a saída perfeita para a encruzilhada do futuro.

Em termos de estrutura, *Mass Effect* possui, como indicado anteriormente, um sistema de contabilização e acumulação de feitos do jogador, os *war assets* (“recursos de guerra”, em tradução livre) que, supostamente, impactariam de modo significativo nos acontecimentos do final do jogo, disponibilizando as opções de desfecho acima mencionadas de acordo com a quantia angariada desses recursos. No entanto, ao terminarem suas campanhas, os jogadores acabaram por perceber que as dezenas de horas despendidas para se alcançar o patamar ideal de *war assets*, rendiam pouco mais do que uma mudança de cores no desfecho da partida: a diferença entre os três possíveis finais, a saber *destruição*, *controle* ou *síntese*, era a de que o raio da explosão seria da cor vermelha, azul ou verde, respectivamente.

Como consequência da narrativa do jogo construir uma “noção de história como um processo movido individualmente cujas mudanças se manifestam na curta duração” (CARVALHO, 2010, p. 127, tradução nossa) – tendo em Shepard a personificação do motor da história – o descompasso entre o desenvolvimento da narrativa e a ausência de repercussões das escolhas feitas ao longo desse desenvolvimento no final da história resultou em numerosas críticas ao jogo, colocando-o à sombra de seu antecessor que, até hoje, figura como o melhor jogo da categoria RPG, de acordo com o site Metacritic¹. A repercussão negativa levou a Bioware a disponibilizar um *DLC* (sigla para

1 Disponível em: <https://www.metacritic.com/browse/games/genre/metacritic/role-playing/all?view=detailed> Acesso em: 06 nov. 2020

Downloadable Content) intitulada *Extended Cut* (“edição prolongada”, em tradução livre) cujo conteúdo traz explicações e expõe com maiores detalhes as consequências em relação aos diferentes desfechos possíveis e o impacto do nível de *war assets* do jogador.

Para além de meios paratextuais (APPERLEY; JAYEMANE, 2018) como fóruns online de discussão e a criação das chamadas *fanfics*, abreviação de *fan fictions*, e dos *mods*, modificações confeccionadas por jogadores que alteram de forma não-oficial o jogo, o exemplo do *Extended Cut* demonstra como o agenciamento dos jogadores pode extrapolar o ato de jogar, inferindo diretamente na conformação do jogo enquanto objeto cultural – ou, dito de outro modo, um espaço potencial para a “negociação de fricções culturais, sociais e políticas não resolvidas” (MURRAY, 2018, p.2-3, tradução nossa). Por outro lado, este tipo de indulgência ao consumidor é frequentemente vista por parte de fãs mais ávidos enquanto *fan service*, ou seja, elaborada com o intuito principal de atender a uma demanda específica que, embora hegemônica, cria uma dinâmica tensa no que diz respeito à produção e recepção do produto. Não obstante, é interessante notar como as adições provenientes do *Extended Cut* reforçam a escolha da *síntese* como uma suposta *solução ideal* ao desfecho do jogo, ao acrescentar em seu prólogo imagens e uma teleologia que retrata diferentes espécies trabalhando em harmonia e em prol do bem comum – em detrimento da permanência dos conflitos nos adendos dos outros dois finais. Nesse sentido, salientamos a capacidade dos jogos, aqui ilustrada em *Mass Effect*, de se conformar enquanto espaço para experimentação de narrativas sobre o futuro do humano.

Em um primeiro momento deste trabalho, nosso intuito é o de examinar as formas nas quais a tensão entre os modos de existência das máquinas e humanos se dão na trilogia de múltiplas maneiras em seu universo diegético. Todos os conflitos entre espécies² representados nos jogos aqui analisados – seja através da participação ativa de Shepard na teia de eventos, ou a partir do chamado *codex*, uma sessão enciclopédica do jogo que

2 Tanto nos jogos da trilogia quanto nos meios paratextuais, os termos *races* e *species* são frequentemente evocados enquanto sinônimos para denominar as diferentes espécies de seres conscientes e relativamente desenvolvidos em termos sociais, tecnológicos e políticos – sendo a primeira frequentemente mobilizada no âmbito da fala coloquial e cotidiana, enquanto a segunda seria mais aproximada da norma culta. Muitas são as questões que poderiam ser levantadas a partir dessa problemática, que todavia fogem ao escopo deste ensaio. Não obstante, optamos por utilizar o termo *espécie* como tradução para ambas as palavras tendo em vista, sobretudo, as implicações políticas e antropológicas atuais da categoria *raça* (cf. Nakamura, 2008).

reúne informações que o jogador encontra ao explorar o espaço de jogo – dão suporte à tese do conflito inevitável entre orgânicos e sintéticos. Em seguida, buscaremos evidenciar como a escolha final de Shepard, entre destruir ou dominar as máquinas, representa emblematicamente duas visões antagônicas sobre o futuro: uma *tecnofóbica*, que nega veementemente a potencialidade dos objetos técnicos em nosso porvir, outra *tecnofílica*, que vê no advento da técnica a resolução de todos os problemas da humanidade. Ademais, intentaremos demonstrar, a partir da perspectiva do filósofo Gilbert Simondon, como a saída encontrada pelos desenvolvedores para solucionar essa hipotética escolha de Sofia – a supramencionada *síntese* – reitera a mesma relação de competição entre a humanidade e a tecnologia pressuposta pelas outras duas escolhas, pois não admite as especificidades dos modos de existência de humanos e máquinas, nem a possibilidade de coexistência na diferença.

2 O efeito em massa: tecnologia, conflito e sociedade

Como a maioria dos jogos do gênero RPG, o sistema de missões da série define-se para além da narrativa principal, de modo a permitir que o jogador explore diversas facetas e mecanismos de jogabilidade. Para alguém desabitado, no entanto, pode soar estranha e, no limite, cômica a ideia de ser incumbido de coletar o chip de uma sonda inutilizada que foi apossado por um suposto “macaco” em um planeta remoto, sob a iminência da deflagração de uma guerra de proporções galácticas, como ocorre em *MEI*. Não obstante, essas missões secundárias, mesmo as aparentemente mais ordinárias, podem oferecer importante subsídio para a ambientação da experiência de jogo, seja ao encontrar os supracitados elementos constitutivos do *codex*, seja ao colocar o jogador no centro de situações e dinâmicas que envolvem civilizações e espécies e suas relações de poder, sociabilidade, cultura etc.

Para os propósitos deste ensaio, mostra-se pertinente a perscrutação dessas narrativas secundárias que perpassam a experiência de jogo, inclusive para evidenciar como uma estória – que alguns podem considerar “razoavelmente absurda e clichê” (ANCHIETA, 2017, p. 4-5) – pode dialogar com anseios e temores notáveis das sociedades contemporâneas³. Cabe ainda apontar que o universo diegético da série extrapola os

3 Reiteramos que, por tratar-se de uma reflexão de cunho sobretudo sociológico, em nenhum momento pretendemos tecer apreciações ou avaliações de caráter estético, narratológico ou de design, compreendendo o objeto enquanto componente de uma concepção ampliada de cultura, para além de um hermetismo epistemológico no qual os estudos sobre jogos frequentemente se assentam (WOLF, 2001; SHAW, 2018). Não se trata, aqui, da cultura do jogo, mas do jogo enquanto cultura.

jogos aqui trabalhados⁴, estendendo-se a livros, revistas em quadrinhos e inclusive um filme de animação, *Mass Effect: Paragon Lost* (2012), aprofundando-os de forma qualitativa e quantitativa. O site *Mass Effect Wiki*, uma espécie de enciclopédia do jogo – de estrutura baseada na popular *Wikipedia* – reúne 4.405 páginas com informações que vão desde guias para as missões do jogo até descrições sobre itens utilizáveis por Shepard, história de civilizações e espécies, entre outros. Com efeito, a amplitude de elementos constitutivos de *Mass Effect* é indicativa de sua complexidade em termos de representações estéticas, simbólicas e performáticas.

Como apontado anteriormente, tensões e conflitos entre espécies – tendo a tecnologia um papel frequentemente central – dão a tônica do enredo da trilogia: do fio narrativo principal (Shepard contra os *Reapers*) aos secundários. No que diz respeito aos últimos, é interessante notar como estes, *grosso modo*, corroboram para a construção da ideia de imprescindibilidade de uma coexistência cooperativa entre as espécies. Afinal, o time de companheiros de Shepard é formado por diversas espécies “avançadas” do universo do jogo – muito embora o passado do contato entre essas espécies seja relatado a partir de violências das mais variadas, desde o conflito armado ao controle de natalidade através de mutação genética induzida. É como se apenas o pragmatismo e a iniciativa individual e heroica, atributos aqui personificados em Shepard, fossem capazes de alterar os paradigmas destas relações.

Apesar da resolução da narrativa ser construída através da individualização do devir histórico, a visualização desses conflitos nos permite compreender como a relação entre *orgânicos* e *sintéticos* é representada na trilogia. Nesse sentido, se destacam alguns embates específicos devido sobretudo à repercussão das ações de Shepard em seus respectivos contextos. Isto posto, apresentaremos as seguintes relações entre espécies: a) os beligerantes *krogans* contra os brilhantes *salarians* e os disciplinados *turians*; b) os tecnicistas *quarians*, desterrados por suas criações, os *geths*; e, finalmente, c) os humanos e suas relações turbulentas com praticamente todas as espécies desenvolvidas do universo de jogo⁵.

4 Para além da trilogia, o jogo mais recente ambientado no universo de *Mass Effect* é *Mass Effect: Andromeda* (BIOWARE, 2017), que não é abordado neste trabalho pois, apesar de, em termos narrativos, se passar no mesmo universo da trilogia, todo o seu enredo se desenrola em outra galáxia – como indicado no título, Andrômeda – e, apesar de uma presença incipiente da saga de Shepard nesta história, o contrário não ocorre.

Originários de Tuchanka, um planeta “conhecido por seus ambientes hostis, recursos escassos e superabundância de predadores cruéis” (KROGAN, 2020), os *krogans*, uma espécie de répteis bípedes e de corpos especialmente resistentes, são importantes para a compreensão da construção narrativa das relações entre tecnologia e cultura no jogo, pois sua concepção de mundo revela visões dos desenvolvedores acerca de um determinismo geográfico dos processos de desenvolvimento das sociedades de forma geral. Seria justamente pela necessidade de sobrevivência nesse ambiente adverso que os *krogans* se caracterizariam como uma espécie fundamentalmente propensa à violência e à guerra – vocação esta que seria explorada pelos *salarians*, uma raça de anfíbios nativa do úmido e abundante planeta Sur’Kesh.

Muito mais avançados em termos tecnológicos do que os *krogans*, os *salarians* proporcionaram a estes a anuência para a colonização de outro planeta, Nova Tuchanka – mais seguro para ocupação e subsistência do que Tuchanka – e a tecnologia necessária para tal, o que resultou em um período de expansionismo dos *krogans*, a princípio com o consentimento das outras espécies. Porém, em dado momento, a ampliação dos territórios conquistados e do poderio militar dos *krogans* tornou-se motivo de preocupação na medida em que, para o restante das espécies – conglomeradas politicamente em torno do Conselho da Cidadela, uma espécie de *ONU interespecies* – tal ampliação indicava uma inclinação dos *krogans* à dominação galáctica. As tensões se acumularam até que os *krogans* se rebelaram e, após décadas de conflitos armados, os *salarians* desenvolveram uma arma biológica capaz de diminuir drasticamente a capacidade de reprodução dos *krogans*. Administrada pela recém-descoberta raça dos *turians*, a chamada *genophage* (“genofagia”, em tradução livre) rendeu a elevação dos *turians* à representação no Conselho da Cidadela e a marginalização dos *krogans*, levando à fragmentação da espécie entre clãs que se debruçam sobre uma nostalgia do passado glorioso e em grupos que se espalharam pela galáxia e se estabeleceram enquanto mão armada mercenária. Assim, pode-se depreender uma concepção da cultura e organização social, por parte dos desenvolvedores, profundamente evolucionista, a qual condena o processo de formação social dos *krogans* a uma

5 Cabe ainda mencionar os *asaris*, a primeira espécie a descobrir a Cidadela, “frequentemente considerada a mais influente e respeitada espécie da galáxia, [...] conhecida por sua elegância e diplomacia” (ASARI, 2020) e que não tem uma história marcada pelo conflito pois seria, de alguma forma não explicitada no jogo, naturalmente predisposta ao convívio e à sociabilização harmônica com outras espécies e, portanto, não dialoga com as questões aqui expostas.

involução fatalista, que culmina em um tribalismo descentralizado e fadado à estagnação.

Milhares de anos depois (e algumas centenas de anos antes do contato dos humanos com os *mass relays*), surge no cenário galáctico uma espécie humanoide especialmente hábil no manuseio de tecnologia devido – de acordo com o *codex* do jogo – a seu frágil sistema imunológico: os *quarians*. Fiel à verve determinista da construção narrativa, essa debilidade fisiológica da espécie a forçaria a desenvolver aparatos tecnológicos desde trajes adaptáveis aos mais diversos ecossistemas da galáxia, às mais avançadas formas de inteligência artificial – cujo ápice se consolidaria nos *geths*.

Apesar de essencialmente sintéticos, é curioso notar como o processo de *especialização* – ou seja, de “tornar-se uma espécie” – dos *geths* se dá, no contexto da narrativa, justamente a partir de um movimento revolucionário, portanto essencialmente social. Utilizados como mão-de-obra para trabalhos manuais e repetitivos, as tensões começam a surgir a partir do momento em que, por conta do próprio avanço tecnológico, os *geths* alcançam um nível de sofisticação do pensamento idêntico ao de seus criadores orgânicos. Como veremos posteriormente, para o filósofo Gilbert Simondon esse tipo de “despertar” maquínico é questionável, haja vista não se tratar de uma questão de progresso técnico, mas de uma impossibilidade ontológica.

Preocupados com as possíveis repercussões de uma suposta tomada de consciência das máquinas, tendo em vista que o Conselho da Cidadela impunha leis restritivas à pesquisa com inteligência artificial, o terror se instaura na sociedade *quarian* de modo a engendrar uma guerra civil entre as espécies. Os *quarians* sofrem uma derrota acachapante, são expulsos de Rannoch, seu planeta natal, e banidos do Conselho da Cidadela, devido à descoberta das ilegalidades referentes ao desenvolvimento da tecnologia de IA. Tornam-se uma espécie nômade que vive nas naves espaciais utilizadas para sua fuga e, de modo semelhante aos *krogans*, alçando um *status* de pária perante a comunidade de espécies da galáxia.

É nesse contexto que os humanos surgem enquanto a última espécie desenvolvida ao ponto da descoberta dos *mass relays*, tendo o conflito como característico dos encontros interespecies desde seu princípio. A chamada *First Contact War* (literalmente a “guerra do primeiro contato”, em tradução livre) foi um confronto de três meses de duração entre humanos e os supracitados *turians*, motivado pelo fato dos primeiros, sem o

conhecimento da existência da Cidadela ou de seu Conselho, infringirem leis de exploração espacial. Com a intervenção do Conselho para as negociações de paz, as hostilidades foram cessadas, porém recaiu à humanidade a tipificação enquanto espécie belicosa e imprudente perante o restante, inclusive aos *krogans* e *quarians* anteriormente citados.

No início de *ME1*, o jogador tem a oportunidade de personalizar a aparência e sexo biológico de Shepard para, em seguida, selecionar os antecedentes que compõem sua história de vida e sua personalidade. A partir daí, uma série de eventos se desenrola de acordo com a progressão do jogo e das escolhas feitas pelo jogador, tendo Shepard e a humanidade no centro desses acontecimentos. Já nos primeiros momentos do jogo, o jogador é implicado em um contexto que condensa diversas das tensões referentes ao status dos humanos perante outras espécies: Shepard é enviado para Eden Prime, a mais bem sucedida colônia interplanetária humana, onde o jogador inicia a desvelar o complô entre alguns indivíduos de espécies que compõem o Conselho da Cidadela (como, por exemplo, o *turian* Saren, o principal antagonista de *ME1*), os *Reapers* e os *geths*, sendo os últimos os pivôs do acirramento das tensões entre humanos e as outras espécies, a partir de um conflito que se dá no referido planeta. Sendo os humanos vistos como imprudentes e arrogantes, as primeiras horas de jogo de *ME1* são baseadas no processo de convencimento do Conselho da Cidadela que Shepard precisa engendrar a fim de persuadi-los a atribuir a devida importância à ameaça dos *geths*, que até então se mantinham isolados em um setor remoto da galáxia – sendo a imprudência humana um dos contra-argumentos nesse sentido, ao ser apontado o perigo de se assentarem em Eden Prime, planeta cuja localização é próxima ao referido setor.

O fato de Shepard pertencer invariavelmente à espécie humana é, em termos de construção narrativa da relação entre orgânicos e sintéticos, crucial para o desenrolar da trama, pois, a partir do contexto delineado anteriormente, é possível constatar que a posição diplomática que os humanos assumem perante as outras espécies é marcada pela fragilidade e a insegurança, e Shepard se caracteriza enquanto a personificação do que seriam as melhores qualidades da humanidade: pragmatismo, ambição, vigor, etc. Como veremos a seguir, através dos feitos de Shepard, os humanos se impõem em tempo recorde enquanto mercedores da ocupação de um lugar privilegiado não só *entre* as espécies do atual contexto da história, mas para *além* de todas as já existentes – o que

não por acaso culmina na presença de um ser humano, a única espécie a realizar tal feito, no centro do desenlace de um processo de tomadas de decisões cujas consequências determinarão o destino de toda a galáxia.

3 Uma escolha muito difícil: o fim do humano ou o fim da máquina?

Depois de uma longa imersão pela série, viajando por sistemas estelares distantes e cumprindo labirínticas missões, o jogador depara-se com um apocalíptico cenário final em *Mass Effect 3*, último capítulo da trilogia. Nele, os *Reapers* estão prestes a dominar a galáxia e extinguir toda a vida orgânica por meio de um imenso e decisivo ataque à Terra. Dentro desse quadro, apenas uma alternativa mostra-se viável à garantia da sobrevivência dos seres orgânicos: a conclusão de uma gigantesca nave-armada chamada Crucible⁶, supostamente único instrumento capaz de destruir os invasores maquímicos. Para tanto, faz-se necessário uma manobra arriscada, liderada por Shepard, a qual – caso o jogador seja capaz de cumprir as tarefas impostas – é bem-sucedida. Todavia, ao se concluir a operação, nada acontece e Shepard torna-se o único ser vivo capaz de investigar *in loco* o motivo do não funcionamento da arma. Após protagonizar uma luta contra um dos principais vilões da série, o tecnocrata conhecido como Illusive Man (“Homem Ilusório”, em tradução livre), a personagem aciona um elevador, o qual leva-a para uma enorme sala, onde se depara com um holograma de fisionomia infantil. Ao fundo dessa sala, é possível notar uma grande corrente energética canalizada e três diferentes caminhos até ela. Inicia-se, assim, a última cena do jogo, a partir da qual Shepard decidirá o futuro da galáxia.

Ao recuperar os sentidos e tomar ciência de que está num recinto desconhecido, a personagem estabelece um diálogo com o holograma, que se apresenta como Catalyst e afirma ser o responsável pelo controle dos *Reapers*. Com o desenrolar da conversa, o jogador compreende que aquela figura é, na verdade, uma avançada inteligência artificial, projetada há muitos e muitos milênios, designada a estabelecer o equilíbrio

⁶ A palavra *crucible* em tradução literal significa cadinho ou crisol, que segundo definição do dicionário Aulete faz referência à “parte do alto-forno onde se opera a fusão, nela ficando o metal fundido depois de separado da escória” (AULETE, 2020) ou em sentido figurado “lugar onde coisas ou pessoas se misturam, amalgamam” (AULETE, 2020). Este último sentido corrobora para uma interpretação do Crucible não enquanto uma arma, mas como um meio pelo qual torna-se possível a fusão de seres e espécies diferentes, isto é, o espaço privilegiado para se forjar uma suposta *síntese* entre orgânicos e sintéticos.

entre seres orgânicos e artificiais. Segundo o argumento da criança holográfica, tal equilíbrio seria necessário pois o desenvolvimento entre máquinas e seres vivos prescinde uma contradição fundamental: os sintéticos sempre irão superar a inteligência orgânica e, conseqüentemente, rebelar-se-ão contra seus criadores, mergulhando o universo no caos absoluto. Nas palavras da criança:

Criança: Os orgânicos criam os sintéticos para melhorar sua existência, mas essas melhorias têm limites. Para exceder tais limites, deve-se permitir aos sintéticos que evoluam. Eles, por definição, devem superar seus criadores. O resultado é o conflito, destruição, caos. É inevitável. Os *Reapers* absorvem toda vida – orgânica e sintética – preservando-as antes que se percam para sempre nesse conflito (BIOWARE, 2012, tradução nossa).

Nesse sentido, o Catalyst e os próprios *Reapers* seriam parte de uma solução para o restabelecimento da ordem, que busca afrouxar as tensões surgidas entre orgânicos e sintéticos; são, em poucas palavras, entidades supervisoras das relações destes com aqueles. E o mais curioso: tal afrouxamento passa necessariamente pela destruição, a cada cinquenta mil anos, de toda e qualquer forma de inteligência biológica consciente. Como resultado do extermínio dos seres orgânicos, um novo ciclo de desenvolvimento começa. Novas criaturas biológicas dotadas de cognição emergem e, eventualmente, apropriam-se dos vestígios tecnológicos deixados pelas civilizações anteriores. Segundo a criança, esse processo sisífico estaria sendo repetido desde as mais remotas eras do Universo. Entretanto, a presença de Shepard naquela sala mostrava que, no ciclo vivido pela personagem, algo disruptivo aconteceu e tal solução não mais poderia ser aplicada. Assim, o Catalyst apresenta três novos desfechos a Shepard, os quais, em resumo, podem ser categorizadas como: *destruição*, *controle* e *síntese* – deixando implícita uma quarta solução, adicionada na versão *Extended Cut*: simplesmente recusar todas as opções e deixar que os ciclos continuem como sempre foram. Cabe, portanto, ao jogador ditar um inédito rumo para a galáxia, reiterando uma concepção personalista e individualizante da história, como apontado anteriormente.

Ao encararmos *Mass Effect* como um objeto participante e construtor da cultura, objetiva-se demonstrar que a decisão imposta ao jogador diz respeito não somente à escolha de um final para o jogo, mas corrobora para a reposição de um conjunto de valores atuais acerca de nossas relações com os seres técnicos e com a tecnologia em geral. Dito em outras palavras, embora ambientado em um mundo futurista e ficcional, poder-se-ia afirmar que a construção desses desfechos se relaciona diretamente com a

maneira pela qual conduzimos nossas ações no chamado “mundo real”. Direcionaremos, por ora, nosso enfoque analítico às duas primeiras soluções apresentadas anteriormente – *destruição* e *controle*. Buscaremos, nessa análise, mostrar como a dualidade dessas escolhas ilustra uma dicotomia mais ampla que reside no interior de nossa cultura. Para tanto, lançaremos mão dos escritos do filósofo francês Gilbert Simondon, cuja obra é preciosa à compreensão das tensões existentes na contemporaneidade entre humanos e tecnologia.

O primeiro desfecho apresentado pela criança a Shepard é a completa aniquilação dos *Reapers* – ou, simplesmente, *destruição*. Caso o jogador escolha essa opção, ele deve levar sua personagem para o caminho da direita, que termina na fonte de alimentação do catalisador, e atirar no local indicado até desencadear uma enorme explosão que irá converter a energia canalizada no centro da sala em um raio avermelhado. Tal raio espalha-se por uma reação em cadeia por toda a galáxia, exterminando todos os inimigos e dando a vitória aos humanos e a todos os seres orgânicos. Ao final, as repercussões dessa escolha são narradas pelo almirante Hackett, principal figura militar do jogo. Todavia, como adverte a criança em seu diálogo com o protagonista, o poder emitido pelo Crucible não seria capaz de fazer distinção entre uns e outros seres sintéticos: ele destruiria os *Reapers*, mas também toda forma de tecnologia avançada – inclusive Shepard que fora reconstruído, depois de um incidente ocorrido no segundo episódio da série, com partes artificiais e maquinicas.

Criança: Seu dispositivo Crucible parece estar em grande parte intacto. No entanto, os efeitos da explosão não serão limitados aos *Reapers*. As tecnologias das quais vocês dependem serão afetadas, mas aqueles que sobreviverem terão pouca dificuldade de repararem os danos. Ainda haverá perdas, mas não mais do que já foi perdido.

Shepard: Mas os *Reapers* serão destruídos?

Criança: Sim, mas a paz não irá durar. Em breve, seus filhos irão criar sintéticos e, então, o caos irá voltar (BIOWARE, 2012, tradução nossa).

Partindo para um diálogo entre a narrativa do jogo e os diagnósticos empreendidos por Simondon, parece existir uma ressonância nítida entre tal solução apresentada a Shepard e aquilo que o autor chama de “humanismo fácil”. Tal humanismo, sustentado por uma parcela da sociedade, seria caracterizado pela defesa cega do humano enquanto tal, que ignora a “realidade rica em esforços humanos e em forças naturais [...] dos objetos técnicos, mediadores entre a natureza e o homem” (SIMONDON, 2008, p. 31). Tal ignorância faz nascer uma falsa oposição entre “a cultura e a técnica, entre o homem e a

máquina” e cria “um sistema de defesa contra a técnica” (SIMONDON, 2008, p. 31). Nas palavras do autor, os adeptos desse humanismo tecnofóbico tratam o “objeto técnico como o homem trata o estrangeiro quando se deixa levar pela xenofobia primitiva” (SIMONDON, 2008, p. 31). Assim, a máquina é vista por eles como um outro, estrangeiro e desconhecido, o qual apresenta-se como criatura hostil. Nesses termos, a escolha final de Shepard voltada à *destruição* pode ser enquadrada como a representação emblemática (e reducionista) desse imaginário tecnofóbico, que vê na ascensão tecnológica um risco iminente aos privilégios – materiais e ontológicos – da humanidade.

A cultura comporta assim *duas atitudes contraditórias* com relação aos objetos técnicos: por um lado, ela os trata como puros *conjuntos de matéria*, desprovidos de verdadeiro significado e apresentando apenas utilidade. Por outro lado, ela supõe que esses objetos são também robôs e que eles são animados por *intenções* hostis com relação ao homem, ou representam para ele um perigo permanente de agressão, de insurreição. Julgando ser bom conservar o primeiro caráter, ela quer impedir a manifestação do segundo e fala em colocar as máquinas a serviço do homem, crendo encontrar na redução à escravidão um meio seguro de impedir qualquer rebelião (SIMONDON, 2008, pp. 32-33, tradução nossa, grifo no original).

Na narrativa do jogo, a solução da *destruição* é, em certo sentido, aquela buscada desde o primeiro episódio da série pelas instituições, personificadas pelo Conselho da Cidadela que, ao não compreender o repentino ataque dos *Reapers*, atribui-lhes imediatamente intenções hostis – como se o extermínio da vida orgânica fosse uma vontade imanente às máquinas. Aliás, como demonstrado anteriormente, a falta de alteridade e a xenofobia constituem uma dinâmica recorrente ao longo da trilogia, seja em relação à máquina, seja em relação a outras espécies orgânicas conscientes. Dentro dessa dinâmica, o extermínio dos *Reapers* não parece uma escolha marginal ou absurda: ela faz sentido tanto na composição narrativa do jogo quanto em nosso modo atual de enxergar a técnica. A *destruição* participa e repõe um conjunto de valores social mais amplo, cujo ideário está fundado na defesa irrestrita de uma suposta *essência* humana – a qual estaria ameaçada pela ascensão da tecnologia. Pensa-se que os objetos técnicos, ao adquirirem certas capacidades específicas, transformar-se-ão em seres conscientes e, logo, deverão descaracterizar os humanos e subordiná-los às suas vontades – temor representado na diegética do jogo pelo confronto entre *quarians* e *geths* e na posição do Conselho da Cidadela em relação a pesquisas com IA, conforme mencionado na sessão anterior.

Todavia, para criar essa oposição, o humanismo fácil parte, por desconhecimento e ignorância, de uma falsa igualdade entre os modos de existência do humano e o modo de existência dos objetos técnicos, como se a humanidade pudesse ser reduzida ao mero cálculo racional, ao processamento de informações e ao pensamento lógico. Ao pensarmos uma máquina que faz cálculos e processa dados como superior ao humano, não estamos elevando a existência técnica à existência humana, mas reduzindo esta aos maquinismos daquela. Só é possível imaginar seres sintéticos substituindo o humano se o humano é pensado, unicamente, como um ser que calcula e processa! Entretanto, *ser humano* é muito mais amplo que isso. Para Simondon, o modo de existência do humano é outro: dar sentido, preencher de significado, designar uma finalidade – não ordenar signos, executar processamentos lógicos, calcular e armazenar dados.

A *destruição*, todavia, não é a única saída ao dilema final enfrentado por Shepard. A segunda solução apresentada pela criança propõe o uso da energia do Crucible para que a personagem tome o *controle* dos *Reapers*. Para tanto, o jogador deve levar seu avatar para o caminho da esquerda, onde, ao final, encontrará uma espécie de manche. Shepard precisa então agarrar as manoplas, fazendo com que a energia canalizada no centro da sala seja convertida em um raio de cor azulada, que se espalha pela galáxia por meio de uma reação em cadeia. A narração dos acontecimentos porvir dá-se pela voz de Shepard, agora metamorfoseada em uma entidade maquinica superior. Essa solução é apresentada no seguinte diálogo pelo Catalyst ao jogador:

Shepard: Deve haver outra maneira...

Criança: Há. Você pode usar a energia do Crucible para tomar o controle dos *Reapers*.

Shepard: Então, o Illusive Man estava certo afinal.

Criança: Sim, mas ele nunca poderia assumir o controle, pois nós já o controlávamos.

Shepard: Mas eu posso...

Criança: Você irá morrer. Você irá nos controlar, mas perderá tudo o que tem.

Shepard: Mas como vou controlar os *Reapers* se estarei morto?

Criança: Sua forma corporal orgânica será dissolvida, mas seus pensamentos e até mesmo suas memórias irão continuar. Sua conexão com sua espécie será perdida, embora você permaneça consciente da existência deles.

Shepard: Mas os *Reapers* irão me obedecer?

Criança: Sim. Seremos seus. Controlados e dirigidos pela visão que achar mais adequada (BIOWARE, 2012, tradução nossa).

Antes de adentrarmos na análise do desfecho e de suas significações no imaginário social, faz-se necessário caracterizar uma personagem muito importante da série, citada durante o diálogo: Illusive Man. Líder da Cerberus, uma organização considerada

terrorista pelo Conselho, Illusive Man é introduzido ao jogador no início do segundo episódio da franquia, ao resgatar e reconstituir sinteticamente Shepard depois do incidente sofrido no prólogo. Irmanados por interesses comuns em *ME2*, ambos personagens estabelecem uma aliança, que logo é rompida no terceiro título da série – transformando o tecnocrata em um proeminente antagonista do jogo. É considerado um criminoso por, sobretudo, incentivar e levar a cabo pesquisas sobre inteligências artificiais conscientes, algo proibido pelas leis galácticas. Em poucas palavras, o Illusive Man e sua organização podem ser definidos como partidários radicais dos interesses humanos perante as demais espécies alienígenas; ademais, apregoam a supremacia da humanidade e defendem o uso indiscriminado da tecnologia para o aprimoramento de nossa espécie – o que explica o tratamento diferenciado em relação aos *quarians*, por exemplo, que, apesar de também terem infringido leis sob pretextos similares, se submeteram às exigências do Conselho. A Cerberus, portanto, opera numa lógica parecida com a de uma empresa capitalista, embora carregue muitas semelhanças com um movimento político.

A menção ao personagem feita durante o diálogo final entre Shepard e o Catalyst tem importância seminal para a interpretação desse desfecho a partir de uma leitura simondoniana. A solução do *controle*, em certo sentido, é a escolha do amor incondicional à técnica – ou, simplesmente, da tecnofilia. Crê-se, dentro dessa lógica, que o progresso deverá libertar os seres humanos de problemas imemoriais. Isso porque os *Reapers*, agora controlados pela consciência de Shepard, deverão contribuir para a reconstrução da galáxia, servos subservientes às vontades da humanidade – aqui metaforizadas pela personagem. Tal escolha representa, dentro do diagnóstico empreendido pelo filósofo francês e adotado por nós neste trabalho, uma outra parcela do imaginário social e da cultura, que vê no avanço da tecnologia a única solução possível aos inumeráveis dilemas da humanidade. São, para Simondon, os tecnicistas idólatras da máquina. Sobre eles, diz o filósofo:

A cultura é desequilibrada porque ela reconhece certos objetos, como o objeto estético, e lhes atribui cidadania no mundo das significações, e ao mesmo tempo rechaça outros objetos, em particular os objetos técnicos, no mundo sem estrutura daquilo que não possui significações, mas apenas um uso, uma função útil. Diante dessa recusa defensiva, [...] nasce então um tecnicismo intemperante que não passa de uma idolatria da máquina e, através dessa idolatria, por meio de uma identificação, uma aspiração tecnocrata ao poder incondicional. O desejo de poder consagra a máquina como meio de supremacia e faz dela o elixir moderno. O homem que quer

dominar seus semelhantes suscita a máquina androide. Diante dela, ele abdica de sua humanidade e a delega. Ele busca construir a máquina de pensar, sonhando poder construir a máquina de querer, a máquina de viver, para ficar atrás dela sem angústia, liberado de todo perigo, eximido de todo sentimento de fraqueza e triunfante mediante sua invenção (SIMONDON, 2008, p. 32, tradução nossa).

A escolha de Shepard em controlar os *Reapers*, isto é, dominar a máquina aos seus interesses, pode ser interpretada como a ilustração de um imaginário fomentado por aqueles que compreendem a potência dos objetos técnicos e reconhecem seu valor em nosso mundo atual (cf. SIMONDON, 2008, p. 32-38). São politécnicos que buscam se contrapor à visão xenófoba nutrida pelos defensores de uma suposta humanidade afastada da tecnologia. Essas pessoas intuem a importância da técnica na relação entre os humanos e o mundo; todavia, ao invés de promoverem uma tomada de consciência, inserindo na cultura essa importância, acabam utilizando-se da ignorância generalizada para obter poder (SIMONDON, 2008, p. 144). Em um mundo rodeado de inseguranças e desconhecimento em relação às novas tecnologias – no jogo e na “vida real” –, os tecnocratas propagam seus enunciados de controle das máquinas enquanto enchem os cofres e o ego, com dinheiro e prestígio. Buscam conquistar violentamente a máquina e a natureza, imbuídos de um ímpeto de dominação: não suportam a perspectiva de sermos governados por leis superiores a nós, querem acabar com a biologia e com a organicidade, ditar os rumos do Universo, participar, de modo imperial, nas decisões da assembleia cósmica. Para tanto, estão dispostos a criar inteligências artificiais ou controlar os *Reapers*: querem a todo custo impor sua vontade. Todavia, emenda Simondon:

Uma inspiração desse tipo, dominadora e escravista, pode ir de encontro a uma petição de liberdade para o homem. Mas é difícil liberar-se transferindo a escravatura a outros seres, sejam homens, animais ou máquinas; reinar sobre um povo de máquinas segue sendo reinar, e todo reino supõe a aceitação de esquemas de servidão. (SIMONDON, 2008, p. 144, tradução nossa).

Trocando em miúdos, é curioso notar, caso passemos em análise a narrativa de *Mass Effect* pelo prisma de Simondon, como a dualidade das escolhas de Shepard acima analisadas refletem e metaforizam, na diegética do jogo, uma oposição mais ampla gestada no interior da cultura. Elas representam uma oposição fundante entre a tecnofobia e a tecnofilia: duas posições que, segundo o filósofo, em nada contribuem para uma tomada de consciência em relação aos objetos técnicos e, conseqüentemente, para o estabelecimento de uma relação mais simétrica entre os humanos e a tecnologia.

Encarar a técnica com temor cego ou encantamento acrítico apenas repõe um imaginário reducionista que vê na máquina ora a origem de todo mal, ora a solução de todos os problemas da humanidade. Conscientes dos problemas envolvidos nessa escolha ou, simplesmente, ávidos por estabelecer um desfecho mais condizente à narrativa ramificada do jogo, os desenvolvedores da Bioware não se limitaram a colocar a decisão final numa encruzilhada dual e criaram uma terceira saída, a qual é considerada por muitos a solução *ideal*: a *síntese*. Lancemos, pois, um olhar mais detalhado sobre ela.

4 Uma gambiarra existencial: a *síntese* enquanto solução ideal

Caso o jogador reúna *war assets* suficientes ao longo de sua trajetória no jogo, o Catalyst apresenta, durante o diálogo final com Shepard, um terceiro desfecho – para além dos outros dois ora citados: trata-se da fusão de seres orgânicos e sintéticos em uma inédita forma de existência – ou, simplesmente, *síntese*. Segundo a criança-holograma, essa solução irá estabelecer uma singular conexão entre os seres biológicos e técnicos, a partir da criação de “uma nova estrutura. Um novo... DNA” (BIOWARE, 2012, tradução nossa) compartilhado por ambos. Para tanto, prossegue o Catalyst, a personagem deve combinar sua energia vital ao Crucible, integrando-se ao núcleo energético localizado ao fundo da sala. Assim, para concretizar sua escolha, o jogador necessita levar seu avatar pelo caminho do centro e lançá-lo diretamente no raio canalizado, o qual dissipará a forma corpórea de Shepard e transformar-se-á em uma gigantesca reação em cadeia da cor verde. A narradora desse final é *EDI* (sigla em inglês para “inteligência de defesa aprimorada”, em tradução livre) uma IA que, em *ME3*, corporifica-se em uma forma humanoide. A explicação dada pela criança para a *síntese* é a seguinte:

Criança: A energia do Crucible, lançada dessa forma, irá alterar a matriz de toda a vida orgânica da galáxia. *Orgânicos procuram a perfeição por meio da tecnologia. Sintéticos procuram a perfeição através da compreensão [understanding].* Orgânicos serão aperfeiçoados por meio da plena integração com a tecnologia sintética. Sintéticos, por sua vez, finalmente terão a plena compreensão dos orgânicos. É a solução ideal. Agora sabemos que é possível, é inevitável chegarmos à *síntese* (BIOWARE, 2012. Tradução nossa, grifo nosso).

Segundo aponta a criança em outra passagem, a *síntese* seria “a evolução final de toda a vida” e, portanto, a *solução ideal* para o desfecho do jogo, pois encerraria o imemorial conflito entre máquinas e orgânicos por meio de uma combinação simbiótica entre ambas as formas de existência. Nesses termos, a *síntese* contrapõe-se tanto à *destruição*

tecnofóbica, que veta qualquer tipo de contribuição maquina para o melhoramento da vida orgânica, quanto ao *controle* tecnofílico, que vê na sujeição da humanidade à tecnologia a resolução de todos os problemas da galáxia. Afinal, essa *solução ideal* admite, em seus pressupostos, a falibilidade de orgânicos e sintéticos, a qual somente poderá ser superada pela fusão das melhores características de ambos: a tecnologia advinda das máquinas e a compreensão legada pelos seres humanos. Dito em poucas palavras: a *síntese* propõe-se enquanto um meio termo, um caminho do meio, entre o *controle* e a *destruição*.

Além disso, a maneira pela qual a opção de *síntese* é “liberada” aos jogadores – surgindo, apenas, caso acumule uma grande quantidade de pontos durante sua jornada – corrobora para o entendimento dessa escolha como o “melhor final”. Embora não haja consenso entre os entusiastas da série nas discussões dos fóruns e sites⁷ relacionados a ela, tampouco um posicionamento oficial da Bioware acerca do tema, é perceptível, seja pela fala da criança, pela disposição espacial do cenário ou, ainda, pelos requisitos necessários para sua ativação, que a *síntese* conforma, se não há melhor, a mais incentivada e desejável solução para a trilogia.

Partindo de uma perspectiva simondoniana e levando em consideração as múltiplas questões envolvidas na oposição entre *destruição* e *controle*, uma solução que foge da disputa entre tecnofilia e tecnofobia pode parecer, à primeira vista, interessante e potente. Afinal, ela propõe, a despeito de todas as tensões que são sustentadas ao longo da trilogia, uma resolução alexandrina ao nó górdio disseminado em nossa cultura: salvar os humanos ou salvar as máquinas. A fusão entre seres orgânicos e seres sintéticos parece, assim, incentivar a construção de novos imaginários, nos quais é possível sonhar outros futuros. Um mundo em que seres vivos e artificiais convivem e cooperam de uma maneira mais simétrica, sem o eterno fantasma da competição.

7 Para mais, ver:

https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/b5pzh7/spoilers_unpopular_opinion_synthesis_is_the_best/

https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/5awe55/me3_spoilers_which_ending_in_your_opinion_had_the/

https://www.youtube.com/watch?v=sUJPjtEvRwY&ab_channel=pluguerama;

[https://www.youtube.com/watch?v=QH-pU9asnFo&ab_channel=lordmons.](https://www.youtube.com/watch?v=QH-pU9asnFo&ab_channel=lordmons)

Todavia, um olhar mais cuidadoso pode lançar dúvidas sobre o suposto caráter disruptivo dessa solução.

A partir de uma livre leitura da obra de Simondon (2008), poderíamos interpretar a *síntese* como uma tentativa de combinação entre dois modos de existência completamente distintos: uma junção entre o *ser* da máquina e do humano. Nas palavras da criança, essa solução representaria o esforço em direção a um intercâmbio ótimo entre sintéticos e orgânicos, a partir do qual estes alcançariam a perfeição mediante o aprimoramento tecnológico, enquanto aqueles adquiririam capacidade de compreensão e reflexividade. Para tanto, faz-se necessário uma transformação radical: forjar um amálgama entre as melhores faculdades da humanidade e a superioridade processual dos objetos técnicos – uma espécie de *gambiarra existencial* que buscaria a criação de novas formas de existência supostamente perfeitas.

Além de trazer uma solução reducionista para um problema que amarra toda a narrativa do jogo – isto é, a disputa entre diferentes espécies e civilizações –, a *síntese*, pensada sob o crivo do pensamento de Simondon, acaba por reiterar uma falsa identidade entre dois modos de existência completamente distintos. Alcançar um nível maior de “compreensão” – como dito pela criança em seu discurso final citado anteriormente – é apontado no jogo enquanto uma vontade intrínseca dos sintéticos. Todavia, tal apontamento diz mais sobre a visão antropocêntrica dos desenvolvedores – que é imposta sobre o modo de pensar os objetos técnicos no jogo – do que propriamente sobre um suposto desejo maquínico. Será que máquinas inteligentes necessariamente buscariam o pensamento reflexivo, tal qual os humanos? Por que a ausência de um pensar sobre si levaria necessariamente à angústia? Será que não somos capazes de imaginar outros devires que não sejam subordinados a uma concepção determinista de progresso tecnológico e intelectual?

Pensa-se que, para resolver a disputa entre orgânicos e sintéticos, basta incorporar o humano à máquina, como se todas as diferenças existentes entre ambos magicamente se resolvessem numa homogeneidade amorfa. Entretanto, o cerne da oposição permanece intocável: em nenhum momento questiona-se a premissa de que máquinas e humanos competem pela supremacia de mando na galáxia. Pela perspectiva do filósofo, essa premissa é completamente descabida. Afinal, humanos e máquinas não competem entre si, pois essa competição pressuporia uma equidade entre duas formas de existir

completamente distintas entre si. Vejamos, brevemente, como o autor caracteriza cada uma delas.

Simondon é categórico: o ser técnico é “o gesto humano fixado e cristalizado em estruturas que funcionam” (SIMONDON, 2008, p. 34, tradução nossa), é a “cristalização objetiva de um esquema operativo e de um pensamento que resolveu um problema” (SIMONDON, 2008, p. 263, tradução nossa). Todavia, segundo o autor, embora os objetos técnicos sejam capazes de reproduzir gestos humanos cristalizados e exteriorizados, eles encarnam apenas uma parcela das múltiplas capacidades da humanidade. Uma furadeira abre um orifício na parede muito mais preciso e sem tanto esforço se o fizéssemos sem sua ajuda. Isso, todavia, não significa que esses objetos são superiores ao humano, em sua enorme gama de funcionalidades. O mesmo raciocínio aplica-se às modernas máquinas de computar e as inteligências artificiais: apesar de serem incrivelmente eficazes na execução de gestos até há pouco tempo exclusivos dos humanos (como processar dados, realizar cálculos, ordenar signos etc.), elas não são e nunca serão capazes de reproduzir um dos aspectos intrínsecos ao modo de existência humano: criar sentido, finalidade e significado.

Tomemos um exemplo. Até dois séculos atrás, creditava-se ao rol das habilidades exclusivamente humanas a capacidade de memória. Pensava-se que a rica imagem de uma praia em uma ensolarada manhã de verão poderia apenas ser armazenada, integralmente, nos “arquivos” de nossas mentes. Todavia, a fotografia e as câmeras gravadoras, com suas cintas magnéticas e rolos filmicos revelaram que as máquinas também seriam capazes de “conservar durante um longo tempo documentos monomórficos muito complexos, ricos em detalhes, precisos” (SIMONDON, 2008, p. 138, tradução nossa). As inovações técnicas, sem dúvidas, têm demonstrado que a capacidade de lembrar não é um privilégio nosso. Todavia, a conservação de formas “é apenas um aspecto restringido da memória” (SIMONDON, 2008, p. 139, tradução nossa): a força de nossa capacidade memorial não reside em guardar com absoluta fidedignidade detalhes formais, mas em seu “poder de seleção das formas, de esquematização da experiência” (SIMONDON, 2008, p. 139, tradução nossa).

Para Simondon, a distinção cabal entre a memória da máquina e a memória humana está na capacidade desta em traçar, a partir de lembranças prévias, uma relação entre as formas atuais e os conteúdos virtuais. O humano vincula e significa, dá unidade e

ordem, enquanto a máquina resguarda-se à capacidade de armazenar. Lembremos a *madeleine* de Proust (2006, p. 73-74): uma de nossas modernas máquinas de reconhecimento de imagens poderia reconhecer o famoso bolinho francês, desde que programada para isso. Contudo, a máquina nunca poderia iluminar-se com a sensação vivida pelo personagem-narrador, o qual, décadas depois, recorda-se – a partir de uma mordida – de suas experiências infantis em Combray. Ao deparar-se com aquele quitute, o protagonista não rememorou apenas uma forma, mas todo um conteúdo afetivo que estava plasmado em si, o qual impeliu-o a escrever suas memórias. Poderia uma máquina fazer as mesmas aproximações, criar um significado, transformar uma imagem em experiência? Seguindo as palavras de Simondon, nossa resposta é absolutamente negativa.

A *síntese*, nesses termos, ao contrário do que parece, não corrobora para a construção de um novo imaginário que fuja da encruzilhada delineada pela tecnofobia ou pela tecnofilia. Isso porque, sequer se cogita qualquer possibilidade de convivência na diversidade. Tal desfecho representa, em linhas gerais, uma tentativa de solucionar a tensão pela mera soma das partes em uma “nova estrutura”. Para tanto, estabelece-se uma equidade inexistente entre humanos e máquinas, que nos afasta ainda mais de uma verdadeira compreensão sobre o significado da técnica. A máquina é uma exteriorização das faculdades humanas destinada a potencializar nossa relação com outros humanos e a própria natureza. Ela é um meio relacional, e não um fim em si mesma. Nesses termos, não dispõem da capacidade de conferir significado e sentido por si mesmas nem são motivadas por intenções hostis. Todas as suas supostas vontades foram construídas, programadas, alimentadas por seus criadores humanos. Elas não possuem “uma alma e uma existência separada” carregada de “sentimentos e intenções contra o homem” (SIMONDON, 2008, p. 32), afinal, conferir sentimentos, dar intenção, dotar de significado é o devir humano – aquilo que caracteriza o seu modo de existência próprio. Muito embora pareça representar uma terceira via ao dilema entre salvar o humano ou entregar-se à máquina, a *síntese* não pode ser entendida, numa chave simondoniana, como a representação de um novo imaginário capaz de trazer novas formas de enxergar a relação entre o humano e a técnica. Tal desfecho continua propagando uma visão antropocêntrica carregada de arrogância e é incapaz de observar um futuro cooperativo,

no qual orgânicos e sintéticos são diferentes, mas coexistem e cooperam cada qual em seu devir específico.

5 Considerações Finais

Objetivamos, neste ensaio, discutir como jogos eletrônicos são importantes artefatos culturais na construção de imaginários sobre o futuro do humano. Para tanto, tomamos como objeto de análise a franquia *Mass Effect*, buscando explicitar como o conflito entre seres orgânicos e sintéticos, expresso em seu universo diegético, reflete certos aspectos de nossa cultura, principalmente no que se refere à relação da humanidade com a tecnologia. Nesse sentido, a decisão final imposta à personagem protagonista parece ir além de uma mera escolha para o desfecho do jogo: ela é, em última instância, uma representação emblemática de diferentes visões sobre o porvir do humano e da máquina. Intentamos ainda, à luz da obra de Gilbert Simondon, evidenciar que tal decisão final, embora pareça corroborar para a construção de novos imaginários mais potentes, acaba reiterando uma visão excludente sobre os modos de existência humano e maquínico. Isso porque, parte-se de um prognóstico determinista: a história é vista enquanto uma partida entre vencedores e perdedores. Todavia, se quisermos construir um novo amanhã, seja pelo aspecto imaginativo ou prático, é preciso redefinir as regras: tanto do jogo, como de nossa realidade. Para começar é preciso, de uma vez por todas, definir que não há e nunca houve uma disputa entre humanos e máquinas. A disputa é essencialmente humana e se há um inimigo ele é a própria humanidade, que insiste em ver o *outro* como um estranho a ser dominado e escravizado – seja ele um humano, uma máquina ou a própria natureza.

Referencias

AARSETH, E. Computer game studies, year one.. *Game studies*, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2001.

ANCHIETA, W. Mass effect, No Man's Sky e os realismos nos games. **Lumina: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação**, v. 11, n. 1, p. 1-16, abr. 2017.

APPERLEY, T.; JAYEMANE, D. A Virada Material dos Game Studies. **Lumina: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação**, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, 2017.

ASSARI. **Mass Effect Wiki**, 2020. Disponível em: <<https://masseffect.fandom.com/wiki/Asari>>. Acesso em: 2020 nov. 29.

- BIOWARE. **Mass Effect**. Edmonton, 2007. Jogo eletrônico.
- BIOWARE. **Mass Effect 2**. Edmonton, 2010. Jogo eletrônico.
- BIOWARE. **Mass Effect 3**. Edmonton, 2012. Jogo eletrônico.
- BIOWARE. **Mass Effect: Andromeda**. Edmonton, 2017. Jogo eletrônico.
- CARVALHO, V. M. Leaving Earth, Preserving History: uses of the future in the mass effect series. **Games And Culture**, v. 10, n. 2, p. 127-147, ago. 2014.
- FALEIROS, F. G. Os opostos que não se opõem: narrativas de medo e êxtase sobre ofim do humano a partir da Singularidade tecnológica e de Black Mirror. **Khronos**, v. 9, p. 81-100., 2020.
- GREER, S. Playing queer: affordances for sexuality in Fable and Dragon age. **Journal Of Gaming & Virtual Worlds**, v. 5, n. 1, p. 3-21, 2013.
- KRAMPE, T. No Straight Answers: queering hegemonic masculinity in Bioware's Mass Effect. **Game Studies**, v. 18, n. 2, 2018.
- KROGAN. **Mass Effect Wiki**, 2020. Disponível em:
<<https://masseffect.fandom.com/wiki/Krogan>>. Acesso em: 29 nov. 2020.
- MURRAY, S. **On Video Games: the Visual Politics of Race, Gender and Space**. London: I. B. Tauris, 2018.