

O Pós-humano em *Detroit Become Human*

Mestre Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz (UEMG)

INTRODUÇÃO

Recentemente já pensava em desenvolver um artigo sobre o game *Detroit Become Human*, com a intenção em abordar as relações entre homem e máquina, tema central da história. Pretendia apresentar no Seminário de Artes Digitais, que sempre abre espaço merecido para as pesquisas que envolvem o universo lúdico, mas aguardava a divulgação do tema central da edição de 2022, que para minha surpresa e alegria foi **Transcendências** e trouxe como desdobramentos o **pós-humano**, conceito amplo que vem de encontro ao presente artigo.

Detroit Become Human foi lançado em 2018, desenvolvido pela francesa *Quantic Dream* e distribuído pela *Sony Interactive Entertainment* para as plataformas *Playstation 4* e *PC*. A história perpassa por três androides (Connor, Kara e Markus) criados pela empresa *Cyber Life* e que são controlados pelo jogador em momentos distintos, cada um com sua história, mas com narrativas que se cruzam. A mecânica do *game*, ou seja, a forma como o jogador interage com ele (SALEN; ZIMERMMAN, 2012), é por meio da investigação dos diferentes cenários e a escolha de ações por meio de uma vasta árvore de diálogos que temos com as diversas personagens não jogáveis que encontramos durante a narrativa e que afetam o desdobramento dos acontecimentos, conduzindo a inúmeras situações diferentes e que mudam o final da história.

O tema central do *game*, de forma muito simplificada, é a abordagem as relações sociais, econômicas e políticas entre humanos e androides, sendo os segundos responsabilizados pela falta de empregos, uma vez que eles vêm substituindo os humanos em diferentes áreas. Essa situação acaba gerando muita hostilidade e preconceito ao ponto de alguns androides começarem a se tornar divergentes, ou seja, começam a tomar consciência de sua situação de subserviência e a lutar por direitos de igualdade perante aos humanos.

Isso pode parecer bem familiar, nossa cultura sempre foi permeada por histórias similares

onde as máquinas se rebelam contra sua condição de servidão aos humanos. Podemos citar obras consagradas da cultura pop como: *O Exterminador do Futuro* (1984) e *A.I. Inteligência Artificial* (2001), obras seminais como: *Metropolis* (1927) e *Westworld* (1973) e os mais recentes: *Ex Machina* (2015) e *Blade Runner 2049* (2017). A lista é imensamente maior do que esses exemplos e perpassa pela literatura, séries, games e desenhos animados.

O que torna *Detroit Become Human* tão sedutor e talvez diferente às demais obras citadas é justamente um componente tão essencial aos *games*, você se colocar no comando das personagens e nesse caso os próprios androides que você conduzirá pelas escolhas, muitas vezes, delicadas. O jogador não é um mero espectador e pode tomar suas decisões dentro dos limites que o *game* apresenta e de acordo com sua construção como sujeito social.

UMA REFLEXÃO INICIAL

A reflexão sobre a relação entre o conceito de pós-humano e o *game* foi pontuada nos momentos iniciais do *game*, abordando a primeira e segunda personagem, Connor e Kara, a introdução do *game* com cenas não jogáveis e a introdução da personagem Markus. Como fundamentação teórica utilizei os estudos de leitura de imagens e de discurso multimodal desenvolvidos por Kress e Van Leeuwen (2006; 2001) e os conceitos de pós-humano de Lúcia Santaella (2003).

Para analisar as partes citadas acima no *game* comecei a jogar e a repetir as cenas introdutórias fazendo anotações pontuais, primeiro analisando as ações, diálogos e objetos em cena na parte em que controlamos a personagem Connor e depois Kara, em seguida observando as imagens não jogáveis da abertura do *game*, focando nas formas simbólicas que pudessem apresentar alguma relevância para a análise e posteriormente procedendo da mesma forma como na primeira parte, agora jogando com Markus.

Analisar as imagens é fundamental para a compreensão de como elas, enquanto linguagens, se constituem como modos de produção de significados (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001). Além do conceito de multimodalidade, que são os diferentes modos de significação que

são articulados no uso das linguagens (sons; gestos, expressões, fala, escrita, cores, imagens estáticas ou em movimento) temos as metafunções das linguagens. Ao utilizarmos as linguagens em sociedade, fazemos escolhas signicas de modo que três metafunções se inter-relacionam e desenvolvem os significados no contexto em que vivemos. A metafunção **representacional** refere-se à função da linguagem de representar e construir as experiências internas e externas que temos em sociedade, ela permite representar as coisas, pessoas, eventos e suas relações com o mundo. A metafunção **interativa** relaciona-se ao papel da linguagem no estabelecimento das relações sociais entre os participantes envolvidos, podendo ser entre o produtor dos signos, o receptor/observador, o observador e os objetos representados. A última metafunção, **composicional**, tem a ver com o uso da linguagem para organizar, estruturar as mensagens.

O conceito de pós-humano serviu como base de conhecimento para associar a análise das imagens às relações do humano e a tecnologia e como elas impactam na própria condição do ser-humano como um organismo em constante evolução, mas que perpetua seus preconceitos e limitações frente à constituição da vida social e formas de identidade cultural (SANTAELLA, 2003).

O termo pós-humano é amplo e congrega diversas linhas de pensamento (SANTAELLA, 2007), umas direcionadas para o pós-humanismo e outras para o trans humanismo, ambas com suas várias vertentes analíticas. Esta pesquisa se pauta nesse campo mais geral de ideias sobre o pós-humano, a ideia de um ser humano em constante transformação pela tecnologia, que se desprende das noções do humanismo, é “uma convergência geral dos organismos com as tecnologias até o ponto de tornarem-se indistinguíveis (SANTAELLA, 2007, p. 133).

O pós-humano é mais do que apenas aprimoramentos cibernéticos, a nanotecnologia ou as redes neurais, ela também engloba a vida artificial, Inteligência Artificial e robôs, e é nesse campo que o game *Detroit Become Human* se enquadra. Os androides, máquinas autônomas e capazes de aprender sozinhas (*machine learning*), não são aprimoramentos dos seres humanos enquanto aperfeiçoamento corporal de si mesmos (ciborgue), mas são seu próprio reflexo, inteligências artificiais autônomas que agem como os próprios seres humanos, um *Frankenstein* moderno que causa espanto ao seu próprio criador ao querer se tornar como ele.

É importante salientar aqui que os androides no *game* não são compreendidos como a evolução do ser humano, eles são percebidos mais como extensões das necessidades humanas, sejam para executarem atividades rotineiras como limpar a casa, fazer compras, cuidar de alguém ou até mesmo trabalhar em atividades que exijam risco de vida ou que sejam mais simples ou braçais. Já não convivemos com situações parecidas no dia-a-dia ou na própria história da humanidade?

UMA PESSOA DE VERDADE?

Ao iniciar o jogo nos deparamos com o androide Connor dentro de um elevador em um prédio residencial indo para o septuagésimo andar, a cobertura. Ele é um protótipo da *Cyber Life*, modelo RK800, concebido para ajudar a polícia, especialmente em casos de investigação envolvendo androides divergentes. A primeira cena apresenta a personagem de costas em plano fechado, esse tipo de aproximação causa uma relação de mais proximidade entre o observador da imagem e o objeto e pode exercer funções de poder, reconhecimento ou até repulsa (KRESS, VAN LEEUWEN, 2001). A palavra **android** aparece no uniforme que Connor veste, centralizada na tela em letras grandes e moderna acima do ícone de um triângulo equilátero azul seguido do número do modelo do androide: RK 800. Ainda não podemos ver o rosto de Connor, não somos confrontados diretamente com ele, o que quebra, de certa forma, uma aproximação e identificação com ele.

A representação do triângulo é o primeiro aspecto simbólico interessante, pois sua relação se dá com o simbolismo da divindade, harmonia e proporção. Com a ponta para cima tem ligação com o fogo, um aspecto importante que veremos mais à frente, e também a ligação com Cristo e da natureza humana (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1991). Isso pode apontar para essa constante transformação do ser humano, em como ele utiliza da tecnologia para se tornar o próprio criador e transformador de tudo que está à sua volta. Essa reflexão vai de encontro com os conceitos inerentes à ideia de pós-humano, um ser que se transmuta, afeta seu ambiente e suas relações de linguagens com o mundo e os outros seres por meio da tecnologia.

Em sequência temos outro plano fechado nas mãos de Connor, que joga de um lado para outro uma moeda de um quarto de dólar. A cena vai se alternando rapidamente entre alguns ângulos diferentes e quando o elevador chega ao septuagésimo andar ele agarra entre os dedos a moeda, numa cena em close que foca na face coroa da moeda onde podemos ler as palavras: *liberty* (liberdade) e *in god we trust* (em Deus nós acreditamos). A palavra liberdade é uma constante no enredo do game, pois é justamente a luta pela liberdade dos androides, a transformação de uma condição de máquina para ser humano. Santaella (2003) apresenta uma definição muito clara sobre isso:

Embora processos profundos e quase invisíveis de subsídios econômicos nunca tenham cessado de efetuar a convergência das esferas biológicas e mecânicas da existência, o que está mudando hoje é o modo como os processos clássicos de mecanização da vida estão cedendo terreno para uma nova e sem precedentes vitalização da máquina. Seres humanos e máquinas estão se aliando não apenas porque os seres humanos estão convivendo, interagindo e se integrando às máquinas, mas muito mais porque elas, as máquinas, estão ficando cada vez mais parecidas com os humanos. (SANTAELLA, 2003, p. 303)

Essa ideia proposta por Santaella (2003) nos faz pensar nas assistentes virtuais e seus constantes aprendizados e mais recentemente a notícia do androide Ameca desenvolvida pela empresa britânica *Engineered Arts* que espantou muitas pessoas pela sua semelhança com os seres humanos (MIOTTO, 2022) e até uma robô que recebeu cidadania na Arábia Saudita e causou muitos questionamentos, principalmente em uma sociedade onde as mulheres são fortemente impostas a condições patriarcais (AGRELA, 2022).

A cena seguinte finalmente nos apresenta Connor de frente, iniciando um movimento de câmera vertical da barriga até sua face criando um Primeiro Plano (enquadramento da figura humana do peito para cima) e finalizando em um close do seu rosto, que nos fixa diretamente nos olhos. Nesse momento é estabelecido o processo de **demanda** pela **categoria olhar**, presente na **metafunção interativa** (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001). O olhar de Connor nos convida a contemplar esse novo ser, uma máquina autônoma assustadoramente similar a nós. O que nos ajuda a diferenciar ele de nós é um implante em uma das têmporas, um pequeno círculo de luz azul que funciona como um monitor de estado emocional e energia. Mas até quando um simples

detalhe desses poderia nos diferenciar num mundo em que cada vez mais o ser humano se torna um ciborgue, um ser pós-humano com próteses visíveis e invisíveis?

A partir desse ponto temos controle de Connor, nos tornamos ele e o controlamos pelo cenário, um apartamento luxuoso onde podemos notar alguns agentes da *SWAT* informando pelo rádio que o negociador (Connor) está no local. Podemos interagir com alguns elementos iniciais, como um porta retratos e um peixe que está caído no chão por causa do aquário parcialmente quebrado. Aqui nós temos a primeira ação que podemos executar, deixar o peixe no chão ou colocá-lo de volta ao aquário. É uma escolha entre a morte e a vida e ao optarmos pela vida, salvar o peixe, Connor o coloca na água e fica observando o peixe nadando. Após essa cena aparece uma mensagem na tela do jogador informando **instabilidade de software** como se isso nos lembrasse de quem somos, nosso lugar, enquanto jogador, como máquinas.

Prosseguindo pela entrada do apartamento encontramos outro policial da *SWAT* conduzindo uma mulher que se dirige a Connor e diz para salvar a filha dela, que nesse momento está sob o controle de um sequestrador dentro do apartamento, um androide empregado que se tornou divergente. Ao chegar bem perto de Connor e observar sua face sem expressões e vestimentas que o identificam como um androide ela entra em desespero e dentre algumas frases que ela diz a mais interessante é: “Por que não enviam uma pessoa de verdade?” Ao dizer isso ela reconhece Connor, ou os androides como pessoas, mas de mentira, que não são reais. Os androides são idênticos a nós, mas existe algo que nos separa.

Os demais policiais dentro da residência e em particular o capitão da *SWAT* tratam Connor com desdém, como um mal necessário para resolver o problema. Após investigar alguns cômodos e pistas o jogador coleta informações suficientes para se dirigir até área aberta da cobertura onde Daniel, o androide divergente e empregado da família, está no beiral segurando a refém. Nesse momento Connor recebe um tiro no ombro e podemos notar o fluído/sangue azul que sai do seu corpo, mais um elemento que o difere de um ser humano. Daniel ameaça se jogar da cobertura com a criança, numa tentativa de suicídio. A partir de todas as informações que o jogador coletou dentro da residência temos à disposição várias opções de ações e diálogos a serem executadas e que podem levar a diferentes resultados, desde salvar a criança e todos morrerem.

É nesse momento tenso que o jogador inicia a construção de um ser pós-humano, mais máquina ou mais humano em que, dependendo de suas ações e escolhas, vão ajudando a definir como os androides vão se portar perante a várias situações sociais e dilemas. O *game* nos coloca numa situação em que devemos pensar como se fossemos máquinas adquirindo consciência em busca do livre arbítrio.

TEMOS ANDROIDES PARA TODOS. QUE POSSAM PAGAR!

Após a introdução com Connor e a finalização de seu primeiro ato somos levados para outro androide, Kara. O interessante da introdução de nossa segunda androide é que somos transportados para uma visão em primeira pessoa e controlamos o olhar de Kara, sem poder nos mover. Na tela temos uma visão de um sistema sendo inicializado, como se tivesse acabado de ser ligado. Podemos notar que o modelo de Kara é o AX400, modelo destinado a trabalhos domésticos e cuidados de crianças. É programada para ser gentil, paciente e obediente.

Após a inicialização percebemos que uma criança está parada à nossa frente olhando com um ar curioso e de estranhamento. Estamos dentro de uma loja de departamento onde outros androides de diferentes modelos e preços são vendidos. Vale ressaltar que os vendedores são androides também. Existem placas de promoções, modelos de última linha e modelos usados, para todo tipo de cliente que possa pagar por essa tecnologia.

Podemos notar que um dos vendedores apresenta um modelo para um casal, mostrando suas várias funções como a capacidade de cozinhar mais de 10.000 pratos, falar 200 idiomas e dialetos e a capacidade de ajudar com o dever de casa do ensino fundamental até a faculdade. Outro vendedor que atende outro casal apresenta outro modelo que faz todas as tarefas de casa como: pintura, encanamento, jardinagem, reparações e à noite entra no modo de vigilância. Esses aspectos são muito interessantes e mostra como nós, cada vez mais, necessitamos de dispositivos tecnológicos, seja por meio dos celulares, utensílios domésticos com tecnologia embarcada, assistentes virtuais, dentre outros, para nos relacionarmos, consumirmos, divertirmos, trabalharmos. Segundo Santaella (2003, p. 181), essa nova era do pós-humano “trará

consequências para a constituição da vida social e formas de identidade cultural tão profundas quanto foram as de emergência da cultura mercantil no fim do feudalismo.”

Em um determinado momento um homem se aproxima de nossa personagem juntamente com um representante da loja, um humano, e percebemos que estávamos na loja para ser consertada e que tínhamos sofrido muitas avarias. O motivo delas não são mencionadas nesse momento, mas, mais tarde no jogo vamos descobrir que se trata de violência por parte do homem que detém a posse sobre a androide. Essa questão me fez lembrar dos assédios que ocorreram com algumas assistentes virtuais (*chatbots*) como Alexa da *Amazon* e Siri da *Apple* (OLIVEIRA, 2022). Isso tem relação com as mudanças na vida social apresentadas por Santaella (2003) que vão trazer, cada vez mais, a necessidade de regulamentações e uma autocrítica profunda da sociedade, teremos que pensar e discutir sobre essa condição pós-humana em que homem e máquina, máquina e homem diminuem cada vez mais essa fronteira etérea.

Para finalizarmos a parte de apresentação da personagem Kara, temos nossa visão modificada, saindo de primeira pessoa e agora percebemos a personagem de frente, em close, assim como aconteceu com Connor. Ela nos olha de frente, olhos nos olhos e diz: meu nome é Kara. Mais uma vez temos a **metafunção interativa** em ação com a **categoria olhar** e o **processo de demanda** em ação, estabelecendo uma relação de proximidade e identificação com essa androide tão humana que nos é apresentada.

DETROIT, RENASCER ROBÓTICO

Após jogarmos com Kara e finalizarmos o segundo ato tem início a abertura do *game* com cenas não jogáveis (*Computer Graphic Imagery* ou CGI). É nesse momento que somos apresentados à cidade futurista de Detroit, onde se passa a história do jogo. Mas antes de falarmos da Detroit do *game* é importante fazer uma breve contextualização do desenvolvimento e queda da cidade real.

Detroit é uma cidade do estado de Michigan, nos Estados Unidos da América e ficou conhecida no início do século XX pela referência mundial no desenvolvimento tecnológico automobilístico e onde se instalaram as maiores montadoras de veículos. Como a cidade se

fundou apenas na economia automobilística com a chegada das montadoras japonesas e a crescente concorrência a cidade entrou em colapso e no ano de 2013 decretou falência. A pobreza e violência se alastraram pela cidade chegando ao ponto de casas e lojas serem abandonadas pelos moradores que buscaram por melhores condições de vida.

No seu auge foi o coração do desenvolvimento das máquinas automotivas e isso fez com que os produtores do *game* a escolhessem como palco da história dos androides (ESTEVES, 2022), como se a cidade, mais uma vez, se tornasse a protagonista no desenvolvimento industrial, só que agora numa era pós-humana.

Durante a abertura são apresentadas diversas cenas em CGI dessa Detroit futurista dominada pela tecnologia e androides. Em uma dessas primeiras cenas acompanhamos carros numa autoestrada e notamos um *outdoor* na entrada da cidade com as palavras bem-vindos à cidade de Detroit, junto à imagem de dois androides sorridentes, uma mulher e um homem, à frente da bandeira dos Estados Unidos. Logo em seguida a cena muda para um carro, onde podemos observar a androide Kara no assento do passageiro e como se estivesse olhando seriamente para o *outdoor*. Percebemos que algo chama a atenção de Kara, pois seu olhar, **metafunção interativa**, agora nos convida a buscar o que ela vê. Diferente do **processo de demanda** agora temos a **categoria oferta**, pois a personagem olha para algo. Ambas categorias, **demanda** e **oferta**, fazem parte do **processo olhar**, mas trazem formas diferentes de interação. A **metafunção representacional** também atua aqui (elas atuam sempre juntas) e temos a categoria de **representação narrativa** desdobrando o **processo** de ação **não transacional**, é a forma como a personagem reage a algo que não podemos ver na cena, mas que no caso da abertura que estamos analisando, foi apresentado em cenas anteriores.

O que podemos entender das ações apontadas acima é que mesmo Kara sendo uma androide ela reage a estímulos externos além daqueles aos quais ela foi programada. Ela percebe, parece compreender e aprender. Se hoje temos as máquinas inteligentes, as assistentes virtuais e as A.I.s em constante desenvolvimento, podemos imaginar que as tecnologias dentro da realidade digital do *game*, que se passa em 2038, já estão bem mais avançadas e consequentemente a personagem Kara se aproxima muito do que é um ser humano, da mesma forma que se pensarmos nós, hoje, em nossa realidade orgânica nos aproximamos das máquinas.

Explico aqui o uso do termo realidade orgânica e realidade digital adotados por mim. Considero equivocado, assim como Santaella (2003), tratarmos como realidade o mundo em que vivemos e não real tudo aquilo que é produzido pelo entretenimento ou tecnologia, como: *games*, filmes ou mundos virtuais, pois todos eles são reais também. Berger e Luckman (1985) já entediam essas múltiplas realidades em que estamos inseridos. "Entre as múltiplas realidades há uma que se apresenta como sendo a realidade por excelência. É a realidade da vida cotidiana. Sua posição privilegiada autoriza a dar-lhe a designação de realidade predominante." (BERGER; LUCKMAN, 1985, p.38).

As cenas da abertura continuam e são apresentadas muitas indústrias e logo em seguida a natureza, uma clara contraposição entre máquina e orgânico. Kara continua a olhar tudo que se apresenta enquanto viaja no carro. Chegamos ao centro de Detroit, muitos prédios altos e modernos, dirigíveis e drones no céu, letreiros luminosos, um metrô moderno sobre um trilho suspenso. Muitas pessoas e carros pelas ruas, assim como androides trabalhando em construções. Então, surge a imagem que considero a mais emblemática dessa abertura, a escultura apelidada como Espírito de Detroit, monumento criado em 1955 por Marshall Fredericks. O monumento representa um grande homem sentado de pernas cruzadas segurando em uma das mãos uma família com as mãos e rostos voltados para o céu e na outra mão, mais ao alto, segura o que parece ser um sol, um globo com vários raios projetados dele e um raio que é maior do que os outros vai em direção à família. A família e o sol são dourados, diferentes da grande estátua que tem tons mais escuros e esverdeado. A grande estátua tem seu rosto direcionado para a família.

Essa representação é muito interessante, não só pela história da cidade de Detroit, mas também para o contexto do jogo, pois ela nos remete ao mito do titã Prometeu, que roubou o fogo dos deuses do Olimpo para dar aos humanos. Na perspectiva pós-humana associada ao contexto do jogo podemos perceber essa representação como o grande homem sendo os próprios humanos que transformam toda sua sabedoria, o fogo, nos novos seres, os androides, seria como uma percepção pós-humana do mito de Prometeu, em que o próprio homem se torna um Deus ao criar uma nova vida. Essa relação do fogo foi apresentada no início da análise de Connor, quando percebemos o símbolo do triângulo (fogo) em sua vestimenta.

Após a cena do monumento do Espírito de Detroit a cena troca para um *outdoor* em close com a propaganda de venda de androides onde podemos ler: Tenha o seu hoje! As cenas continuam modificando, agora em *timelapse*, como se as mudanças comessem a ocorrer de forma mais rápida e intensa. Der repente tudo volta ao normal e temos a cena de um ponto de ônibus com alguns androides enfileirados e estáticos, quando algo chama a atenção de um deles e ele passa a olhar fixamente para o que está acontecendo, assim como Kara fez no início. Mais uma vez temos uma troca rápida e vemos um mendigo sentado no chão com uma placa que diz: Eu perdi meu emprego por causa dos androides!! Ajude-me.

Toda a abertura é repleta de simbolismos que nos levam a inúmeras reflexões que são extremamente pertinentes a essa era pós-humana em que vivemos, transformamos e somos transformados por ela.

MARKUS E A CHAMA DA REVOLTA

Iniciamos a apresentação da nossa última personagem, Markus. Ele está em um parque, onde vários humanos interagem de forma harmônica com seus androides. Temos babás, cuidadoras de idosos, *personal trainer* e jardineiros. Markus tem como objetivo buscar uma encomenda na loja de tintas para o seu proprietário. Ele deve passar por uma praça cheia de pessoas onde muitas coisas estão acontecendo ao redor, mas o jogador pode passar despercebido por muitos deles e seguir apenas o seu objetivo principal. Existe um carrinho de cachorro-quente que quando nos aproximamos com Markus e ficamos parado perto dele o vendedor se irrita e nos empurra, mandando sair do local para não assustar os clientes. Uma mulher humana joga um copo no chão para que um robô faxineiro colete. Existe um pastor, um homem negro, pregando para um grupo de pessoas, ele apresenta falas religiosas engratecendo os humanos e tratando os androides como um problema social. Ao nos aproximarmos deles ele nos olha nos olhos e diz: Por que me olha assim, demônio? Uma outra fala muito interessante é: “Criamos os androides a nossa imagem.” Isso nos remete à reflexão já apresentada sobre o mito de Prometeu. É quase impossível fica indiferente a todo o discurso que essa personagem profere.

Após o jogador cumprir seu objetivo de pegar a encomenda na loja ele deve voltar para casa. Retornamos pelo mesmo caminho em direção à praça central e podemos notar estacionamentos onde androides ficam esperando por seus donos, uma mulher aproxima de um desses androides estacionados, entrega sua bolsa para ele e sai andando com o androide seguindo-a. Mais à frente existe uma manifestação de pessoas culpando os androides pela falta de empregos. Ao chegarmos mais próximo somos surpreendidos por um bando de homens que nos cercam e começam a nos agredir verbal e fisicamente. Nosso personagem é jogado ao chão e nesse momento temos a opção de continuar caído ou tentar se levantar, mas ao tentarmos nos levantar somos agredidos mais e mais. Podemos notar que o implante que fica na têmpora do androide começa a piscar na luz amarela, como se ele estivesse reagindo mentalmente à violência sofrida.

Após o acontecimento, interrompido por um policial, seguimos para um ponto de ônibus e já dentro dele existe um compartimento separado para os androides ficarem isolados dos humanos, todos em pé e estáticos, enquanto os humanos ficam na parte da frente do ônibus sentados e confortáveis. Todos os androides estão parados com os olhares fixos, mas Markus fica olhando para os lados e observando o que acontece ao seu redor.

Todas essas situações relatadas nos fazem pensar em inúmeras questões, mas existe uma que é bem forte, a escravidão. Os androides são percebidos como objetos, vendidos e adquiridos por quem possa pagar. Eles executam as mais variadas tarefas sem serem pagos por isso, sofrem violência, abusos e não possuem direitos. São coisas, assim como eram considerados os homens e mulheres escravizados ao longo da história. Essa questão nos leva a pensar nas constantes transformações do pós-humano, seres humanos cada vez mais conectados no mundo digital, transformados por implantes que melhoram e aumentam suas capacidades. Máquinas que a cada dia adquirem mais inteligência e autonomia, não como os androides do game, mas até quando isso acontecer? E quando acontecer como iremos lidar com isso? Como nos relacionaremos com essa nova forma de vida?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar e discutir o pós-humano é realmente fascinante, um tema ainda com muitas dúvidas e muito mais perspectivas. A cultura do entretenimento sempre imaginou como seria conviver com outras formas de vida, principalmente as tecnológicas. Hoje, já lidamos com vários aparatos tecnológicos e estamos cada vez mais integrados a eles e eles a nós. Todo esse universo digital tecnológico é assimilado por nós muitas vezes sem pensarmos nessas consequências, para onde estamos indo, mas o certo é que estamos indo.

Todas essas transformações digitais tecnológicas trazem muitos benefícios, mas não podemos nos esquivar de uma análise crítica dos problemas que ela também pode perpetuar e novos problemas que surgirão. No caso do *game Detroit Become Human* percebemos problemas sociais, de violência e questões análogas à escravidão. Temos uma outra questão não tão presente no *game*, que é a acessibilidade, aquelas pessoas que não possuem condições financeiras para acompanhar tanto aparato tecnológico que é lançado cada vez mais em curtos períodos de tempo. Isso cria uma exclusão digital constante e essas pessoas ficam à margem de todos os benefícios que as transformações pós-humanas podem trazer.

Essa breve análise só aponta para as possibilidades que ainda temos e como os *games* já estão inseridos nessa questão. *Detroit Become Human* ainda tem muito a apresentar e muitas discussões que surgem ao longo da narrativa ainda podem ser exploradas.

REFERÊNCIAS

AGRELA, Lucas. Robô que fala, se expressa e faz ameaças ganha cidadania saudita. *Website Exame*. Disponível em:

<https://exame.com/tecnologia/robo-que-fala-se-expressa-e-faz-ameacas-ganha-cidadania-saudita/>

Acesso em: <01/04/2022>.

BERGER, Peter L.; LUCKMAN, Thomas. *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. Petrópolis: Vozes, 1985.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991.

ESTEVES, Ricardo C. *Quantic Dream Reveals why They chose Detroit*. Website *Gamereactor*.

Disponível em: <https://www.gamereactor.eu/quantic-dream-reveals-why-they-chose-detroit/>

Acesso em: <31/03/2022>

OLIVEIRA, Kaynã. Assédio contra assistentes virtuais revela ação do machismo estrutural da sociedade. Website do *Jornal da USP*. Disponível em: <

<https://jornal.usp.br/atualidades/assedio-contra-assistentes-virtuais-revela-acao-do-machismo-estrutural-da-sociedade/>> Acesso em: <30/03/2022>

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Hodder Education, 2001.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading images: the grammar of visual design*. 2nd ed. London, New York: Routledge, 2006.

MIOTTO, Rafael. Ameca, o robô humanoide que impressiona por semelhança com humanos.

Website do *G1*. Disponível em:

<<https://g1.globo.com/inovacao/noticia/2021/12/03/ameca-o-robo-humanoide-que-impressiona-por-semelhanca-com-humanos-video.ghtml>> Acesso em: <30/03/2022>

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos – Principais conceitos*. Vol. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos – Interação lúdica*. Vol. 3. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos – Cultura*. Vol. 4. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. Pós-humano: por quê? *Revista USP*, São Paulo, n. 74, p. 126-137, 2007.

Como citar este texto:

CRUZ, Paulo H. P. B.. O Pós-humano em Detroit Become Human. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 71-85.