

Devir, rizoma e transversalidade em *Cyberpunk 2077*: uma crítica às sociedades de controle a partir de uma leitura deleuziana

Gilmar da Silva Montargil¹

ORCID: 0000-0001-6490-4437

Resumo: Lançado em setembro de 2020, o *game Cyberpunk 2077* apresenta um futuro em que já não é possível desconectar a mente do ciberespaço, lembranças são guardadas em *chips* e a busca por peças, *softwares* e antivírus de melhor qualidade garantem uma vida segura e semi-eterna. Nesse sentido, o objetivo desse artigo é fazer uma leitura deleuziana da estrutura narrativa de *Cyberpunk 2077*, partindo da hipótese que o *game* alicerça o protagonista V em situações que aclaram questionamentos trazidos por Deleuze em obras como *Diferença e Repetição*, *Mil Platôs* e em entrevistas como *Controle e devir*. A partir do olhar deleuziano, percebe-se em *Cyberpunk 2077* problematizações acerca de potenciais mecanismos de agenciamento da sociedade de controle e uma crítica a um eventual descarte do corpo pelo tecnocapitalismo de 2077 a partir de conceitos como devir, rizoma, comunicação a-paralela.

37

Palavras-chave: Game Studies. Devir. Rizoma. Sociedade de Controle. *Cyberpunk 2077*.

¹ Doutorando e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPG-COM/UFRGS). Mestre em Estudos de Linguagens pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGEL/UTFPR). Membro do Núcleo Corporalidades do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6616781746164290>.

Becoming, rhizome and transversality in Cyberpunk 2077: a critique of the societies of control from a deleuzian reading

Abstract: In September 2020, the game Cyberpunk 2077 was released, which presents a future in which it is no longer possible to disconnect the mind from cyberspace, memories are stored in chips and the search for better quality parts, software and antivirus provide a safe and secure life semi-eternal. In this sense, the aim of this article is to make a Deleuzian reading of the narrative structure of Cyberpunk 2077, starting from the hypothesis that the game grounds the protagonist V in situations that clarify questions raised by Deleuze in works such as *Difference and Repetition*, *A Thousand Plateaus* and in interviews such as *Control and Becoming*. From the Deleuzian point of view, Cyberpunk 2077 problematizes potential mechanisms of agency of the society of control and a critique of an eventual disposal of the body by technocapitalism in 2077 based on concepts such as becoming, rhizome, a-parallel communication.

38

Keywords: Game Studies. Becoming. Rhizome. Control Society. Cyberpunk 2077.

Devenir, rizoma y transversalidad en Cyberpunk 2077: una crítica a las sociedades de control a partir de una lectura deleuziana

Resumen: Lanzado en septiembre de 2020, el juego Cyberpunk 2077 presenta un futuro en el que ya no es posible desconectar la mente del ciberespacio, los recuerdos se almacenan en chips y la búsqueda de piezas, software y antivirus de mejor calidad garantizan una vida segura y eterna. En este sentido, el objetivo de este artículo es hacer una lectura deleuziana de la estructura narrativa de Cyberpunk 2077, partiendo de la hipótesis de que el juego sitúa al protagonista V en situaciones que aclaran cuestiones planteadas por Deleuze en obras como *Diferencia y Repetición*, *Mil Plateaus* y en entrevistas como *Control y Devenir*. Desde el punto de vista deleuziano, Cyberpunk 2077 problematiza los posibles mecanismos de agencia de la sociedad de control y critica una eventual disposición del cuerpo por parte del tecnocapitalismo en 2077 a partir de conceptos como el devenir, el rizoma, la comunicación a-paralela.

Palabras clave: Game Studies. Devenir. Rizoma. Sociedad de control. Cyberpunk 2077.

Introdução

“O Deus cibernético chegará para devorar suas crias” – diz, em 2077, um morador de rua da cidade de Night City. A esmola no futuro não será dada arremessando uma moeda no chapéu, mas sim, com um simples apontar do dedo indicador que fará uma transferência automática e online, que cai direto na conta bancária, que por sua vez não estará mais nos aplicativos e terminais bancários, mas sim, integrada vinte e quatro horas por dia em nossa mente. Em *Cyberpunk 2077*, jogo lançado em 2020 pelo estúdio polonês CD Projekt, somos levados a emular um futuro em que o sistema psiconeural não estará mais desvinculado do ciberespaço, seremos um híbrido orgânico-máquina-web vivendo em cidades arquitetadas pelo que há de mais tecnológico.

Tanto o tema da alusão ao futuro como o da convivência com ciborgues, andróides e robôs são recorrentes em várias mídias. Em *Projeto Zeta* (2001) presenciamos a amizade entre uma garota e um robô; em *Neon Genesis Evangelion* (1995) humanos pilotam e integram suas personalidades às biomáquinas; no *game Horizon Zero Dawn* (2017) conduzimos Aloy por um mundo pós-apocalíptico em que nem a fauna e a flora escapam de serem artefatos maquínicos integrados à web. Exemplos também não faltam ao cinema: *Blade Runner* (1982); *O Homem Bicentenário* (1999) e *A.I. - Inteligência Artificial* (2001). O próprio termo ciberpunk advém da obra de 1984 *Neuromancer* de William Gibson (2016) – um neologismo criado entre o *ciber* e o movimento *punk* inglês que remete a certo aventurismo e “quebra de regras” em um universo tecnovirtual, onde o céu tem “cor de televisão fora do ar”.

Porém, a discussão trazida por Donna Haraway (1994 [1985]) ao afirmar que todos somos ciborgues é levado ao paroxismo em *Cyberpunk 2077*; não se trata mais de convivência, controle ou mesmo disputa com maquinarias e robôs; mas o vislumbre de uma humanidade dependente de estar “em rede” para existir e de *softwares* e antivírus cada vez mais potentes percorrendo nossas veias; com possibilidade de guardar partes de memórias em cacos, *chips* e outros artefatos que podem ser compartilhados, e, uma corporalidade que tem cabos conectores, entradas de USB, *hardwares*, integralização com rede telefônica móvel e internet, e, possibilidade de troca de qualquer órgão humano. Se seu braço metálico emperrou ou seu olho-câmera trincou, basta trocar por outro em um médico-mecânico.

Quer matar ou roubar alguém? basta hackear. Nesse sentido, mesmo Kurzweil (2006) que alega que no futuro há a possibilidade de eliminação de vários órgãos, mas a manutenção de estruturas como o esqueleto, o cérebro e órgãos sensoriais como a pele parece contrariado². Em *Cyberpunk 2077*, desplugar-se do ciberespaço é a mesma coisa que morte, algo que Harari (2016) também alude em *Homo Deus*:

Eventualmente, podemos chegar a um ponto em que será impossível desconectar-se dessa rede onisciente por um só momento. Desconexão significará morte. Se as esperanças da medicina se concretizarem, no futuro teremos incorporada em nosso corpo uma legião de dispositivos biométricos, órgãos biônicos e nanorrobôs que vão monitorar nossa saúde e nos defender de infecções doenças e danos. Mas esses dispositivos terão de analisar on-line 24 horas por dia, sete dias por semana, para manter-se atualizados com as recentes novidades da medicina e para protegê-las das novas pragas do ciberespaço. Do mesmo modo que meu computador caseiro é atacado constantemente por vírus, vermes e cavalo de troia, assim também serão meu marca-passo, meu aparelho auditivo e meu sistema imunitário nanotécnico. Se eu não atualizar regularmente meu programa antivírus corporal, um dia, ao acordar, vou descobrir milhões de nanorrobôs que percorrem minhas veias estão sendo controlados por um hacker norte-coreano (HARARI, 2016, p. 341).

41

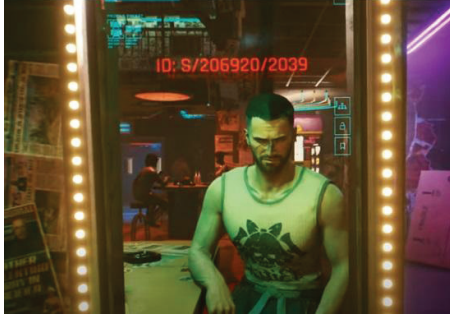
Nesse sentido, o *game* toca em problematizações deleuzianas, sobretudo acerca das sociedades de controle. Diferente da sociedade disciplinar discutida por Foucault, as sociedades de controle “[...] operam por máquinas de uma terceira espécie, máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e, o ativo, a pirataria e a introdução de vírus (DELEUZE, 1992b, p. 223). Para tanto, *Cyberpunk 2077* constrói uma narrativa com elementos para além da questão da tecnomiséria produzida pelo capitalismo e possíveis problemas de em um futuro estarmos fisiologicamente integrado às redes e aplicativos (vigiados a todo momento). O jogo nos permite criar e conduzir V³, um fora-da-lei do ano 2077 que “faz alguns serviços” para magnatas de Night City. Em determinado momento da *gameplay*, V rouba um *biochip* da empresa de tecnologia Arasaka, e,

² No original: “We’ve eliminated the heart, lungs, red and white blood cells, platelets, pancreas, thyroid and all the hormone-producing organs, kidneys, bladder, liver, lower esophagus, stomach, small intestines, large intestines, and bowel. What we have left at this point is the skeleton, skin, sex organs, sensory organs, mouth and upper esophagus, and brain” (KURZWEIL, 2006, p. 232).

³ V é um personagem customizável, pode ser modelizado com qualquer sexo e com diversos traços distintivos como cabelo, cicatrizes, tom de pele, sobrancelha, altura, entre outros. Já o personagem de Johnny Silverhand foi criado com a imagem do ator Keanu Reeves.

com alguns percalços durante a fuga, acaba plugando o artefato em si mesmo. A partir desse momento V passa a conviver com mais uma personalidade em sua mente, Johnny Silverhand, um anarcoterrorista desaparecido desde 2023.

Figura 1 – V em 2077



Fonte: Cyberpunk/CD Projekt (2020)

Figura 2 – Johnny Silverhand em 2023



Fonte: Cyberpunk/CD Projekt (2020)

Essa dupla convivência alude a outros conceitos e problemas trazidos por Deleuze. Nesse sentido, o objetivo desse artigo é fazer uma leitura deleuziana da estrutura narrativa de *Cyberpunk 2077*, partindo da hipótese que o *game* alicerça o protagonista V em situações que aclaram questionamentos trabalhados em obras como *Diferença e Repetição*, *Mil Platôs* e em entrevistas como *Controle e devir*. Portanto, partindo dessa inscrição teórica, aportamos metodologicamente conceitos como devir, rizoma, comunicação a-parelela, transversalidade, entre outros, a fim de serem observáveis durante a experiência de jogar do início ao fim a história principal do *game*, com recortes de alguns enunciados, cenas e imagens a serem discutidas.

Inscrição teórica deleuziana

“Receio que não nos livraremos de Deus, pois ainda cremos na gramática...” diz Nietzsche (2006 [1889]) em *Crepúsculo dos Ídolos*, leitura que ao lado de Hume, Bergson e Spinoza marca as discussões de Deleuze. O que Nietzsche (2006) problematiza é o fato de antes do pensamento socrático se estabelecer, as transformações, o devir, a metáfora heraclitiana do rio que sempre muda serem considerados inerentes à percepção de humanidade. Não há nada que escape ao devir e nada que não esteja em devir. Porém, essa frase inicial problematiza justamente quando essa ideia se inverte, quando passamos a ter um pensamento

estrutural-racional, quando passamos a ter “fé” na verdade e na lógica do sentido da linguagem. Ele afirma que “o preconceito da razão nos obriga a estipular unidade, identidade, duração, substância, causa, materialidade, ser, vemo-nos enredados de certo modo no erro, *forçados* ao erro; tão seguros estamos nós, com base em rigoroso exame, que aqui está o erro (NIETZSCHE, 2006, s. p, grifos do autor). Logo, a criação artística, o processo de catarse, o vinho que alude ao dionisismo, elementos enaltecidos pelas tragédias gregas⁴, passam a ser renegados; e, mesmo quando o vir a ser é compreendido à humanidade, ele é vislumbrado como uma transformação que vai de um determinado ponto A para um ponto B.

É aqui que o pensamento de Deleuze (2006, 1997) se introduz, pois, “devir não é atingir uma forma “[...] mas encontrar a zona de vizinhança, de indiscernibilidade ou de diferenciação [...]” (DELEUZE, 1997, p. 11). Ou seja, devir para Deleuze (2006, 1997a) é constituído por meio de um *entre*, isto é, através de interrelações que se conectam, transversalizam, territorializam, mas também, capazes de rompimento e desterritorialização, que se entrecruzam em vários níveis e de invariadas maneiras. Em *Literatura e Vida*, Gilles Deleuze afirma, por exemplo, que no processo de escritura podemos ser tomados por um devir-mulher, um devir animal, um devir-molécula, e tantos outros. “Esses devires encadeiam-se uns aos outros segundo uma linguagem particular [...] ou então coexistem em todos os níveis, segundo portas, limiares e zonas que compõem o universo inteiro” [...] (DELEUZE, 1997a, p. 11).

Porém, o devir não pode ser entendido sem a discussão que Deleuze faz em *Diferença e Repetição*. Como poderíamos enxergar esse processo de infinito territorializar-desterritorializar sem compreender o jogo que se dá entre afirmar aquilo que muda pelo conceito da diferença e aquilo que é observável somente porque é repetível? No entanto, quando nos deparamos com o capítulo II de *DR*, parece que as problematizações do devir são enaltecidas quando o pensamento deleuziano passa a trabalhar o tempo. Em *Controle e Devir*, entrevista dada a Antônio Negri, Deleuze (1992a) teoriza sobre a impossibilidade de o pensamento histórico registrar o devir: “O que a história capta do acontecimento é a sua

⁴ As tragédias gregas são mobilizadas a partir de uma disputa entre Dionísio e Apolo. Dionísio (ou Baco), conhecido como deus do vinho, é representante dessa faceta da arte, do devir, das festas e diversões. Já Apolo é representante da civilização, isto é, o oposto do dionisismo, uma tentativa de pacificar a sociedade com regras, leis, moral – o que em algumas peças, em especial aquelas que tem julgamentos, demarca fortemente o pensamento socrático-aristotélico.

efetuação em estados de coisa, mas o acontecimento em seu devir escapa à história. (DELEUZE, 1992a, p. 210)". Assim, Deleuze (2006) desvincula a ideia de devir como algo inerente e dependente da temporalidade. Diz ele:

O tempo só se constitui na síntese originária que incide sobre a repetição dos instantes. Esta síntese contrai uns nos outros os instantes sucessivos independentes. Ela constitui, desse modo, o presente vivido, o presente vivo; e é neste presente que o tempo se desenrola. É a ele que pertence o passado e o futuro: o passado, na medida em que os instantes precedentes são retidos na contração; o futuro, porque a expectativa é antecipação nesta mesma contração (DELEUZE, 2006, p. 75).

Zourabichvili (2016) faz uma leitura de três tempos discutidos em *DR*: o tempo alternante, dos ciclos, da organicidade; “[...] cada órgão tem, assim, seu presente ou sua duração própria [...] num mesmo organismo coexistem vários presentes, durações ou *velocidades* relativas” (ZOURABICHVILI, 2016, p. 100, grifos do autor). Há o tempo entendido como *meio*, um espaço em que agimos e por vezes o somos, o que permite o *habitar* e se territorializar ao “contrair elementos materiais ou sensoriais que compõem um meio no qual possa viver e agir” (ZOURABICHVILI, 2016, p. 101). Por último, há o tempo do acontecimento, relativo a várias sucessões e repetições:

O terceiro modo temporal não afirma tão somente o presente e o fato que ele sucede a outro presente (passado), ele invoca de certa forma essa substituição; vê nisso o destino de todo presente. O devir já não é apenas constatado, mas afirmado, tudo o que existe está em devir, nada é dado ‘de uma vez por todas’. [...] Este modo temporal, eminentemente precário, só pode ser vivido na ponta do vivível; ele ameaça o presente, e por isso mesmo, também, a identidade do sujeito que o afirma (ZOURABICHVILI, 2016, p. 102-103)

Logo, o pensamento deleuziano possibilita vislumbrar a interpelação por devires de outros tempos, outras épocas, outros espaços sociais – sem que isso necessariamente se constitua por progresso histórico, continuidade, evolução. Cabe aqui problematizar o trabalho *Mil Platôs* realizado em conjunto com Félix Guattari. Indo contra a ideia essencialista do sujeito, de um ser completo de sentido e imutável, e, além disso, indo contra uma ideia psicanalista do sujeito, sobretudo a edipiana, que encontra sempre motivos e razões para as ações, traumas e processos de significação, Deleuze e Guattari (1995) teorizam uma ideia de rizoma. Dizem os autores que o pensamento estrutural sempre adotou imagens

arborísticas, ramificadas, no sentido de que há sempre algo ou um ponto de onde todos os ramos do sistema se originam.

No entanto, os filósofos adotam essa ideia botânica de utilizar o rizoma para refletir uma filosofia que aborde os conceitos, o sujeito, a sociedade por um ponto de vista de suas singularidades. Cada singularidade é constituída por inúmeras linhas (ou ramificações) que se cruzam, interseccionam, acumulam-se uma sobre as outras, sem ponto de origem ou ponto de chegada, em pleno estado de devir, isto é, sempre em transformação e agenciadas em certa homogeneidade, em certa configuração em mutação. O pensamento rizomático procura por “[...] aluviões, sedimentações, coagulação, dobramentos e assentamentos que compõem um organismo [...]” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 20) e ainda, “agenciamento, circuitos, conjunções, superposições e limiares, passagens e distribuições de intensidade, territórios e desterritorializações” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 21) que se articulam nessa singularidade. Somos, portanto, uma multiplicidade de linhas; somos agenciados por “[...] um concurso de dialetos, de patoás, de gírias, de línguas especiais” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 15).

Deleuze e Guattari (1995) ainda problematizam a segmentaridade e a paralelidade, a ideia de que essas linhas possam ser “quebradas” ou interrompidas por determinado motivo e ainda continuarem existindo ou mesmo que elas retornem posteriormente. Esse retorno pode ocorrer no mesmo lugar, pois como lembram Deleuze e Guattari (1995), há uma forte pressão para que a territorialização se perpetue, tal como era antes (ou melhor, tal como o agenciamento de unicidade força, uma vez que a territorialização nunca é plena). Mas também pode ocorrer desse ramo (linha, ramificação), retornar após um rompimento de maneira diferente, ou em outro tempo, possibilitando novas configurações nesse rizoma.

Por último, cabe problematizar a transversalidade entre o devir, entre essas linhas do rizoma. Deleuze e Guattari (1995) articulam-se contra a ideia de unicidade que está presente no discurso das ciências biológicas que argumentam sobre uma “natureza humana” fundada, por exemplo, no DNA, como se isso fosse particular e característico do humano, algo impenetrável. Porém, a própria composição bioquímica do *sapiens sapiens* é proveniente de interrelações com vírus, bactérias e outros animais; a “natureza”, portanto, é sempre estar em devir e em relação com outridades. Assim, Deleuze e Guattari (1995) mostram o *entre* que ocorre entre uma vespa e uma orquídea, no processo em que a abelha ajuda

na polinização e na perpetuação dessa flor, mas ao fazer isso, isto é, quando uma acopla à outra, cada qual não deixa de ser o que é, esse *entre* é apenas uma um processo de territorialização-desterritorialização.

A vespa se desterritorializa, no entanto, tornando-se ela mesma uma peça no aparelho de reprodução da orquídea; mas ela reterritorializa a orquídea, transportando o pólen. A vespa e a orquídea fazem rizoma em sua heterogeneidade. Poder-se-ia dizer que a orquídea imita a vespa cuja imagem reproduz de maneira significativa (mimese, mimetismo, fingimento etc.). Mas isto é somente verdade no nível dos estratos — paralelismo entre dois estratos determinados cuja organização vegetal sobre um deles imita uma organização animal sobre o outro. Ao mesmo tempo trata-se de algo completamente diferente: não mais imitação, mas captura de código, mais-valia de código, aumento de valência, verdadeiro devir, devir-vespa da orquídea, devir-orquídea da vespa, cada um destes devires assegurando a desterritorialização de um dos termos e a reterritorialização do outro, os dois devires se encadeando e se revezando segundo uma circulação de intensidades que empurra a desterritorialização cada vez mais longe. Não há imitação nem semelhança, mas explosão de duas séries heterogêneas na linha de fuga composta de um rizoma comum que não pode mais ser atribuído, nem submetido ao que quer que seja de significativo (DELEUZE, GUATTARI, 1995, p. 16).

Esse processo é aplicável de leitura e ocorre em outras interrelações como veremos a seguir em que vislumbraremos uma análise no *game Cyberpunk 2077*.

De carona com V em Cyberpunk 2077

A partir dos conceitos trabalhados em Gilles Deleuze (1992a, 1992b, 1997, 2006), o estudo focalizou observar como tais conceitos são empreendidos durante a *gameplay* de *Cyberpunk 2077*. A história principal do jogo leva ao menos 20 horas para ser finalizada contando com seis finais possíveis. Durante a experiência *gaming*, algumas cenas foram recortadas com alguns diálogos e imagens a fim de darem a dimensão da narrativa e de como o enredo se articula com conceitos como devir, rizoma, comunicação paralela. Nossa pesquisa, é, portanto, de cunho qualitativo-interpretativista, que segundo Creswell (2003) permite a convivência com o objeto e a respectiva descrição analítica dessa experiência.

As primeiras observações podem ser feitas já no início da *gameplay*, uma vez que o *player* tem a opção de modelar os traços distintivos de V, tais como tom

de pele, sexo, cor do olho, entre inúmeros outros, permitindo que essa criação seja agenciada por devires de vários âmbitos espaço-temporais. Mesmo que seja um personagem de *roleplaying-game*, quando o jogo permite a definição da aparência do avatar, inclusive possibilitando que eu acople minhas características físicas, ocorre aqui processos rizomáticos: a intersecção e transversalidade de várias linhas nessa construção de singularidade, pois, “[...] em qualquer coisa, há linhas de articulação ou segmentaridade, estratos, territorialidades, mas também linhas de fuga, movimentos de desterritorialização e desestratificação” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 10). Gisele Amarga, por exemplo, uma *streamer* da comunidade LGBTQI+, decidiu por fazer uma personagem trans de cabelo azul. A figura a seguir exemplifica essa etapa em que posso construir essa singularidade agenciando as linhas estético-ideológicas de minha preferência.

Figura 3 – Modelando V



Fonte: Cyberpunk/CD Projekt (2020)

Porém, Nitsche (2009) lembra que o jogo também tem a capacidade de agenciamento, uma vez que ele define o que um jogador pode fazer e como fazer dentro da estrutura de um *game*. Nesse sentido, *Cyberpunk 2077* nos coloca em contato com linhas e devires de um futuro ilusório, permeado pelo imaginário de obras que repercutem contato e relações com robôs, andróides e uma cultura da cibercultura aludida pelo neologismo *cyber*. Isso permite conectar os vários tempos discutidos por Zourabichvili (2016): (1) um agenciamento de um futuro ilusório proveniente da estrutura do *game* (ser um *cyberpunk* fora-da-lei em 2077);

(2) os agenciamentos do *player* que joga no tempo presente; (3) os devires, linhas, signos de vários espaços-tempo adensados no território do personagem.

A discussão se aprofunda ao nos depararmos com o “ponto de virada” do *game*. Como já comentado, nosso protagonista V invade a Torre Arasaka e rouba um valioso artefato tecnológico: um *biochip*. Durante a fuga, V insere o *chip* no próprio corpo, em uma entrada na nuca. A partir desse momento, ocorre um clarão e somos levados para o dia 20 de agosto de 2023. Agora estamos comandando Johnny Silverhand, um personagem com traços de anarcoterrorista, ou melhor, um ciberterrorista interpelado por uma pauta política, acionando gestos e sentimentos como ódio, valentia, coragem e gosto pelo rock. Iqbal (2004) faz um estudo da arte do termo ciberterrorista e nos revela ao menos 8 definições, entre elas, a de um sujeito que faz ataques cibernéticos ou que usa tecnologia da informação para promover o terrorismo⁵. Cross (2010) também nos possibilita pensar as raízes do pensamento punk inglês, isto é, como esses devires contra hegemônicos e em resposta ao governo de Margareth Thatcher são energizados no rizoma Johnny Silverhand. No entanto, é preciso lembrar que o *game* nesse momento se passa no ano de 2023, época em que a tecnologia não está tão avançada quanto a de 2077. Por esse motivo, esse ciberterrorismo precisa ser efetuado fisicamente, isto é, o *game* faz com que cumpramos uma missão de invadir a Torre Arasaka por meio de um helicóptero no ano de 2023 com o intuito de instalar uma bomba – explosão que acabaria com o monopólio da empresa de tecnologia que “controla” a sociedade de Night City. No entanto, o plano falha e Johnny Silverhand (nós enquanto *players* do *game*) é capturado e obrigado a participar de um projeto da Arasaka (nesse momento só temos a visão de Johnny em uma maca, sendo analisado por artefatos médico-maquínicos). Após um apagão, somos levados a reconduzir V na *gameplay* em 2077, agora em direção ao atendimento do médico

⁵ No original: “1) Cyberterrorism is hacking with body count. 2) Cyberterrorism is generally understood to mean unlawful attacks and threats of attack against computers, networks, and the information stored therein when done to intimidate or coerce a government or its people in furtherance of political or social objectives. 3) Cyberterrorism is any attack against an information function, regardless of the means. 4) Cyber-terrorism is defined as attacking sabotage-prone targets by computer that poses potentially disastrous consequences for our incredibly computer-dependent society. 5) Use of information technology as means by terrorist groups and agents is cyberterrorism. 6) Cyberterrorism can be defined as the use of information technology by terrorist groups and individual to further their agenda. 7) Cyberterrorism is premeditated, politically motivated attack against information, computer systems, computer programs, and data which results in violence against noncombatant targets by subnational groups or clandestine agents. 8) A bill passed by the New York Senate defines the crime of cyberterrorism as any computer crime or denial of service attack with an intent to ... influence the policy of a unit of government by intimidation or coercion, or affect the conduct of a unit of government.” (IQBAL, 2004, p. 406).

Viktor, no sentido de averiguar as fortes dores de cabeça e essas lembranças de uma pessoa que nunca viu na vida estarem pairando sua mente:

Viktor – V, tu tá aí?

V – Ai... minha cabeça.

Viktor – Como é que ce tá?

V – Sei lá Vic... com zumbido no ouvido... não estou ouvindo porra nenhuma.

Viktor – Essas alucinações... descreve pra mim?

V – Luzes fortes. Muito barulho. Eu tô num palco, eu não consigo respirar. Sentindo muito ódio. Aí eu solto tudo no microfone. E percebo que não adiantou nada, eu não me sinto melhor. E aí, promete que não vai rir, eu planto uma bomba na Torre Arasaka.

Viktor – Não tem motivo nenhum pra rir. Não era sonho V, era lembrança. Tem um constructo de personalidade no caco. Esses sonhos são do passado dele.

V – Peraí, você tá dizendo que tem um terrorista de verdade na minha cabeça? Nesse momento?

Viktor – Exatamente. Johnny Silverhand. Teve seu momento de fama há uns 50 anos atrás. Bomba no QGA... ouviu falar? Foi ele. Dizem que ficou soterrado sob os escombros.

V – O que foi?

Viktor – O *biochip*. É basicamente uma bomba. E o pavio já acendeu. Tu não tem muito tempo de vida. Algumas semanas. O constructo do Silverhand está apagando a sua consciência, tomando aos poucos o seu corpo até chegar o dia em que você vai sumir.

V – Não me esconda nada, nenhum detalhe.

Viktor – Certo, tem um constructo no chip, do Johnny Silverhand. Tu inseriu na sua unidade, nada aconteceu né. Até tu morrer. Os nanitos do ship consertaram o dano, seguraram a sua mão e te convenceram a não seguir a luz.

V – Ninguém morre e se levanta como se nada tivesse acontecido.

Viktor – Isso já foi verdade. Agora, só se a pessoa não tiver uma tecnologia corpe secreta pronta para ressucitar. Da perspectiva do *biochip*, suas células cerebrais são um tumor que precisa ser eliminado e, seu corpo, uma casa vazia para guardar o constructo (CYBERPUNK 2077, 2020)

A partir dessa cena, entendemos que a experiência de Johnny Silverhand não passou de um sonho, ou melhor, uma lembrança. Mas por que V vivenciaria uma lembrança de outra pessoa? A cena esclarece que Johnny Silverhand teve a sua mente compilada em *chip* no ano de 2023 e que quando V pluga esse *chip* em si mesmo, é como se esse devir-Silverhand tivesse adentrado e contaminado

todo o seu sistema maquínico-orgânico. Esse ponto é crucial para relacionarmos com a discussão que Deleuze e Guattari (1995) fazem sobre o devir-vespa em relação com o devir-orquídea, pois Johnny Silverhand, como um segmento ou ramificação que sofreu um processo de ruptura por 50 anos, retorna após adentrar no sistema de V, agindo como uma segunda mente, materializando na sua frente e até dialogando, pedindo que V faça algumas ações. A figura a seguir exemplifica uma das cenas dessa relação:

Figura 4 – V se relacionando com Johnny Silverhand



Fonte: Cyberpunk/CD Projekt (2020)

Porém, não se trata de entender essa relação como uma dupla personalidade de V, mas sim que ocorre um acoplamento entre V e Silverhand, de modo que são independentes, mas um territorializa o outro. Um aspecto importante da estrutura narrativa de *Cyberpunk 2077* é que V recebe um pote de pílula-azul que ao ser tomado ameniza os aparecimentos de Silverhand, já quando toma pílulas avermelhadas é como se o monstro “saísse para fora”. Na cena descrita acima, vários enunciados reforçam a maneira como Silverhand territorializa V. Ele disse que passa a sentir ódio, um ódio que não cessa, ou seja, as transversalidades de Silverhand de 2023 passa a ser sentida por V em 2077.

Mas o ponto crucial é quando o doutor Viktor conta que Silverhand é um constructo de personalidade, que passará a viver no corpo de V, e que pior do que isso, é um *chip* que age como um vírus, no sentido que desprogramará o controle que V tem sobre suas próprias ações, sobre seu próprio corpo. Ou seja,

V ficará cada vez mais “apagado”, morrerá enquanto Silverhand se territorializa. Esse problema estabelecido faz com que da metade da *gameplay* até o final façamos uma busca pela solução de tirar Silverhand de dentro de V, buscando respostas em missões e em personagens conhecedores de alta tecnologia. Silverhand também demonstra preocupação, e, em muitas das vezes, briga com V, pois vê nessa tentativa uma forma de tentar definitivamente matá-lo. É uma guerra entre quem se territorializa mais. “Todo mundo, sob um ou outro aspecto, está tomado por um devir minoritário que o arrastaria por caminhos desconhecidos caso consentisse em segui-lo” (DELEUZE, 1992a, p. 214).

Entre alguns finais possíveis, V faz um serviço para a nova dona da empresa Arasaka em troca de ajuda para tirar o constructo de Silverhand, indo até uma base ultrassecreta localizada no espaço. Porém, isso não se concretiza, no sentido de que, de fato parece não ter como tirar Silverhand de dentro de V, sobrando apenas uma solução para quem está com o controle na mão: assinar ou não um contrato. Nesse contrato, como única solução, está a aceitação de participar do programa da Arasaka de transformar sua mente (com toda a sua memória) em um *biochip*, para em algum momento, ser inserido em algum corpo (alguma vítima) que servirá de hospedeira para a territorialização de V, em outro tempo e em outro corpo. Em outros finais, seguem algumas problematizações similares em que o personagem V morre, ou, consegue tirar Johnny Silverhand dentro de si ou mesmo decide que a melhor opção é que Johnny Silverhand se territorialize e hospede seu corpo por completo.

51

Encerrando a discussão

Eis que essas discussões entre devir, rizoma, transversalidade, comunicação paralela, tempo, entre outros conceitos, que são alinhavados pelo pensamento deleuziano e que são observáveis nessa experiência *gaming* com *Cyberpunk 2077* servem de pano de fundo para a discussão da sociedade de controle, ou melhor, à sociedade de controle que um dia poderemos ser. Essa discussão não está baseada somente no fator de que para estar vivo, todos estaremos integralizados à rede de internet, o que em tese nos coloca como suscetíveis a um controle externo, uma vigilância vinte e quatro horas, a ameaça da datificação e do agenciamento de grandes empresas de internet. Como diria Deleuze (1992a, p. 216) [...] as

máquinas não explicam nada, é preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas uma parte” (DELEUZE, 1992a, p. 216). Portanto, é mais do que isso. O *game* está problematizando perigos dessa conexão ciberneural do futuro, o perigo de termos de morrer para dar lugar a outros que passarão a habitar nossa corporalidade. É uma reflexão sobre o descarte do corpo e sobre a eternidade da vida, porém, quem serão aqueles que terão essa oportunidade de habitar perpetuamente vários corpos durante os anos? e, do lado oposto, a discussão da miséria humana, da desigualdade tecnossocial, pois quem serão aqueles que terão seus corpos habitados? Quem terá a capacidade tecnológica e o dinheiro necessário para ter os melhores *softwares*, antivírus, *antiback* para não ser invadido e quem terá dinheiro para ser um *biochip*? Nesse sentido, parece que o morador de rua do início de nosso artigo estava correto quando disse que “o Deus cibernético voltará para devorar suas crias”, resta saber quem é Deus, quem tem o poder?

Referências:

- BLADE RUNNER:** o caçador de andróides. Direção de Ridley Scott. Warner Bros, 1h 57 min, VHS, col., 1982.
- CROSS, Richard. “There Is No Authority But Yourself”: The Individual and the Collective in British Anarcho-Punk. *Music & Politics*, v. 4, n. 2, 2010.
- CRESWELL, J. **Research design:** Qualitative, quantitative and mixed methods approaches (2nded.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. 2003.
- CYBERPUNK 2077.** CD Projekt. Varsóvia, Polônia. Jogo eletrônico. 2020.
- DELEUZE, Gilles. Controle e devir. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações, 1972-1990*. São Paulo: Editora 34, 1992a. p. 209-218.
- _____. *Post-scriptum* sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações, 1972-1990*. São Paulo: Editora 34, 1992b. p. 219-226.
- _____. Controle e devir. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações, 1972-1990*. São Paulo: Editora 34, 1992a. p. 209-218. A literatura e a vida. In: DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.
- _____. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Graal. 2006 [1968].
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs:** capitalismo e esquizofrenia. v. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34. 1995a [1980].
- _____. **Mil Platôs:** capitalismo e esquizofrenia. v. 3. Rio de Janeiro: Ed. 34. 1995b [1980].

DRAGON BALL Z: Doragon bôru zetto. Toei Animation/Toei Company. 1989-1996. Video, color. Episódios relativos a saga dos andróides: 118-194 [exibição em 1992].

GIBSON, William. **Neuromancer**. 5 ed. São Paulo: Aleph, 2016 [1984].

HARAWAY, Donna. A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 80's. *In*: SEIDMAN, Steven (ed.). **The postmodern turn: News perspectives on social theory**. New York: Cambridge University Press, 1994. p. 82-118.

HORIZON ZERO DAWN. Guerrilla Games/Sony. Amsterdã, Holanda. Jogo eletrônico. 2017.

O HOMEM BICENTENÁRIO. Direção de Chris Columbus. Columbia Pictures, 2hs 12 min, VHS, col., 1999.

IQBAL, Mohammad. Defining cyberterrorism. **The Jonh Marshall Journal of Information Technology & Privace Law**. v. 22, p. 397-408, 2004.

I. A.: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Direção de Steven Spielberg. Warner Bros/Dreamworks Picture. 2hs 26 min, VHS, Color, 2001.

NEON GENESIS EVANGELION. Gainax/Nihon/Tv Tokyo. Anime, vídeo, col., 1995-1996.

NIETZSCHE, Friedrich. **Crepúsculo dos ídolos**. Tradução de Paulo Cesar de Souza. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

NITSCHKE, Michael. **Video games spaces: image, play, and structure in 3D worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2009.

ZOURABICHVILI, François. **Deleuze: uma filosofia do acontecimento**. São Paulo: Editora 34, 2016.