



INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

Cyberpunk 2077: A crise climática em gaming e imaginários urbanos

Duarte da Mata Ribeiro

Mestrado em Estudos Sociais do Ambiente e da Sustentabilidade

Orientador:

Doutor Antonio Maria Pusceddu, investigador auxiliar
ISCTE-IUL, Centro em Rede de Investigação em Antropologia
(CRIA)

Setembro, 2025



CIÊNCIAS SOCIAIS
E HUMANAS

Cyberpunk 2077: A crise climática em gaming e imaginários urbanos

Duarte da Mata Ribeiro

Mestrado em Estudos Sociais do Ambiente e da Sustentabilidade

Orientador:

Doutor Antonio Maria Pusceddu, investigador auxiliar
ISCTE-IUL, Centro em Rede de Investigação em Antropologia
(CRIA)

Setembro, 2025

Dedico esta tese ao futuro.

Agradecimentos

Agradeço à minha mãe por me ter dado o dom da vida.

Ao meu amigo Guilherme Ricardo por ter sido o meu parceiro neste processo.

Ao meu orientador António Pusceddu pela sua agilidade e ética de trabalho.

Ao todos os meus outros amigos por todos os momentos de lazer que me proporcionaram e que permitiram o meu bem-estar geral na duração do processo de escrita.

Ao mundo, pela sua resiliência e a sua capacidade infinita de se erguer e reimaginar.

A todos os que vêm depois, agradeço o vosso tempo e disposição de ler o trabalho que vos apresento. Que ele viva e respire mesmo quando eu já não cá estiver.

Resumo

Cyberpunk 2077, lançado em 2020, é um videogame que apanhou o mundo de surpresa no seu lançamento. Entre o seu sucesso, mediatismo e atenção, o jogo oferece aos jogadores um novo mundo, complexo e simbólico, imaginado através da lente da temática e ideologia cyberpunk. Característica desta ideologia está a sua capacidade de imaginar o mundo e o futuro e em particular de projetar o futuro modernista indissociável dos seus problemas climáticos. Como tal, apresento este trabalho como forma de analisar esta temática através de uma lente que aborde o imaginário urbano. Em suma, o presente ensaio procura, através do trabalho etnográfico no mundo virtual, compreender as formas como este jogo e temática imaginam o futuro, ou neste caso, o futuro ambiental projetado numa catástrofe climática, e com isso entender a importância do imaginário na projeção da relação com o meio ambiente. Desde avanços tecnológicos excessivos a um mundo onde os recursos são escassos, o universo de Cyberpunk 2077 mostra-se como uma fonte de conhecimento rica que proporciona uma série de registos importantes não só para a compreensão da importância da imaginação na construção do futuro e abordagem do tema das alterações climáticas, como também para mostrar que a construção de mundos imaginados através dos videogames é um palco rico para futuras abordagens do tema.

Palavras-Chave: Cyberpunk, Ambiente, Imaginário, Futuro, Alterações Climáticas, Videogames

Abstract

Released in 2020, *Cyberpunk 2077* is a videogame that took the world by surprise with its success, media coverage, and cultural impact. Beyond its popularity, the game offers players a complex and symbolic world imagined through the lens of the cyberpunk genre and ideology. Central to this ideology is its ability to envision the world and the future, particularly by projecting a modernist future inseparable from environmental crises. This essay seeks to analyze these dynamics through the perspective of the urban imaginary. By conducting ethnographic work within the virtual world, the study examines how the game and the cyberpunk theme envision the future—more specifically, an environmental future framed by climate catastrophe—and how this shapes the importance of imagination in negotiating our relationship with the environment. From excessive technological advances to a world of scarce resources, the universe of *Cyberpunk 2077* emerges as a rich source of knowledge. It provides valuable insights not only for understanding the role of imagination in constructing visions of the future and addressing climate change, but also for demonstrating that imagined worlds in video games constitute a fertile ground for future research on ecological issues.

Keywords: Cyberpunk, Environment, Imaginary, Future, Climate Change, Videogames

Índice

Agradecimentos.....	i
Resumo.....	iii
Abstract.....	v
Índice de figuras.....	ix
Glossário.....	xi
Introdução.....	1
Capítulo 1. Metodologia.....	6
1.1. Etnografia digital e autoetnografia.....	6
1.2. Campo de estudo: o jogo e a documentação da experiência de jogo	7
1.3. Processos de registo e observação.....	7
1.4. Etnografia viva	9
1.5. Limitações da investigação	10
Capítulo 2. Estado da Arte	13
2.1. O cyberpunk como género: raízes, origem teórica e relevância.....	13
2.2. Tecnocapitalismo e performance	15
2.3. Transhumanismo e pós-humanismo.....	18
2.4. Gaming e cultura digital.....	22
2.5. O lugar do imaginário urbano e digital na construção do futuro climático.....	27
Capítulo 3. Etnografia digital in loco	32
3.1. A experiência de jogo.....	32
3.2. A imersão no mundo de Cyberpunk.....	39
3.3. A vida de V	41
3.4. A estética, estrutura e arquitetura	45
Capítulo 4. Visões de destruição	47
4.1. Contextualização do tema de crise climática e ecologia	47
4.2. Leituras do espaço urbano digital representado em cyberpunk	49
4.3. Capitalismo – futuro – imaginário	57
Capítulo 5. Corpos em transformação.....	60
5.1. Cruzamento da estética cyberpunk com a ideologia transumanista.....	60

5.2. A autonomia do corpo	67
Capítulo 6. Experiência de jogo e imaginário de sustentabilidade	73
6.1. A minha experiência.....	73
6.2. Cyberpunk como materialização do imaginário urbano	75
6.3. O papel dos videojogos e da ficção na educação para a sustentabilidade.....	78
Conclusão	81
Referências bibliográficas:	86

Índice de figuras

Figura 1. Momentos iniciais do jogo.....	34
Figura 2. A cidade em Cyberpunk 2077	36
Figura 3. Sistema de talentos e especializações	38
Figura 4. A cidade em Cyberpunk 2077	40
Figura 5. V, versão feminina e masculina.....	42
Figura 6. Johnny Silverhand pelos olhos de V.....	44
Figura 7. Verticalidade opressiva em Cyberpunk 2077	45
Figura 8. Os desertos de Cyberpunk 2077	51
Figura 9. Watson, Cyberpunk 2077	52
Figura 10. Japantown, Westbrook, Cyberpunk 2077	53
Figura 11. City Center, Cyberpunk 2077	53
Figura 12. Heywood, Cyberpunk 2077	54
Figura 13. Santo Domingo, Cyberpunk 2077	55
Figura 14. Pacifica, Cyberpunk 2077.....	55
Figura 15. V a conectar-se a um terminal externo	62
Figura 16. Adam Smasher.....	64
Figura 17. Alt Cunningham.....	66
Figura 18. Clouds	71
Figura 19. Johnny Silverhand, Judy Alvarez e o mundo vertical de Cyberpunk 2077	76

Glossário

6th street - Gangue de Cyberpunk 2077, formada por veteranos de guerra em Santo Domingo, que se apresenta como defensora da comunidade, mas atua de forma paramilitar e violenta.

Adam Smasher - Antagonista de Cyberpunk 2077, um mercenário convertido quase totalmente em ciborgue, símbolo da fusão extrema entre corpo humano e máquina.

Alt Cunningham - Personagem do universo Cyberpunk, netrunner lendária que desenvolveu o programa Soullkiller, cuja consciência digital sobrevive após a sua morte física.

Arasaka - Megacorporação japonesa no universo Cyberpunk, poderosa em setores de segurança, armamento e finanças, com grande influência política e papel central em Cyberpunk 2077.

Avatar - Representação digital e personalizável do jogador no universo Cyberpunk, usada para explorar e interagir com o mundo virtual do jogo.

Blackwall - Barreira digital em Cyberpunk 2077 criada para isolar inteligências artificiais rebeldes da rede, separando o ciberespaço seguro das zonas dominadas por AIs fora de controle.

Braindance - Tecnologia de Cyberpunk 2077 que permite gravar e reviver experiências sensoriais completas — visão, som, emoções e estímulos físicos — usada tanto para entretenimento como para investigação.

Clouds - Clube de entretenimento adulto em Cyberpunk 2077, localizado em Japantown e controlado pelos Tyger Claws, onde trabalham acompanhantes virtuais conhecidos como “dolls”.

Cyberpunk - Subgênero da ficção científica que combina alta tecnologia com decadência social, explorando futuros urbanos distópicos marcados por desigualdade, vigilância e degradação ambiental.

Cyborg - Ser híbrido de humano e máquina, que combina organismos biológicos com componentes tecnológicos.

Hackers - Indivíduos com conhecimento avançado em sistemas informáticos, capazes de explorar, modificar ou infiltrar-se em redes e dispositivos digitais.

Heywood - Distrito de Night City em Cyberpunk 2077, caracterizado por áreas residenciais de classe média e por forte influência de gangues locais.

Jackie Welles - Personagem de Cyberpunk 2077, parceiro e amigo próximo de V, mercenário leal que sonha alcançar sucesso e reconhecimento em Night City.

Japantown - Área do distrito de Westbrook em Cyberpunk 2077, conhecida pela forte presença da cultura japonesa, vida noturna intensa e influência do gangue Tyger Claws.

Johnny Silverhand - Personagem central de Cyberpunk 2077, ativista anti-corporativo da década de 2020, cuja consciência digital passa a coexistir com a de V após os eventos do jogo.

Judy Alvarez - Personagem de Cyberpunk 2077, técnica especialista em braindance e membro dos Mox, que atua como aliada próxima de V e possível interesse romântico.

Maelstorm - Gangue de Cyberpunk 2077, conhecida pelo uso extremo de modificações cibernéticas, estética violenta e presença dominante no distrito de Watson.

Militech - Megacorporação militar norte-americana no universo Cyberpunk, especializada em armamento, segurança privada e tecnologia bélica, rival direta da Arasaka.

Netrunners - Hackers do universo Cyberpunk que se ligam diretamente à rede através de implantes cibernéticos, especializados em infiltração digital e ciberespionagem.

Night City - Cidade fictícia do universo Cyberpunk 2077, localizada na Califórnia, em 2077. É uma megacidade distópica marcada pela hiperurbanização, domínio corporativo, desigualdades sociais e degradação ambiental.

Nomads - Facção de Cyberpunk 2077, composta por clãs que vivem fora de Night City, viajando em grupos pelos desertos e sobrevivendo através da mobilidade e da solidariedade comunitária.

Ripperdoc - Profissional do universo Cyberpunk especializado na instalação e manutenção de implantes cibernéticos no corpo humano.

Santa Madre - Figura religiosa venerada pelos Valentinos em Cyberpunk 2077, associada à devoção, honra e identidade cultural latina do gangue.

Santo Domingo - Distrito industrial de Night City em Cyberpunk 2077, caracterizado por fábricas, centrais energéticas e pelo controlo do gangue 6th Street.

Scanning - Mecânica de Cyberpunk 2077 que permite ao jogador analisar o ambiente, identificar inimigos, dispositivos e pontos de interesse através de uma interface aumentada.

Soulkiller - Programa de inteligência artificial no universo Cyberpunk capaz de copiar e destruir a mente de uma pessoa, transferindo a sua consciência para o meio digital.

T-Bug - Netrunner de Cyberpunk 2077, especialista em infiltração digital e aliada de V em missões de hacking no início da narrativa.

The Mox - Gangue de Cyberpunk 2077, formada após a morte de uma trabalhadora sexual chamada Elizabeth “Lizzie” Borden, dedicada a proteger profissionais do sexo e minorias em Night City.

Tyger Claws - Gangue de Cyberpunk 2077, de inspiração japonesa, que domina negócios noturnos e atividades ilícitas em Japantown, conhecida pelo uso de artes marciais e implantes cibernéticos.

V - Protagonista personalizável de Cyberpunk 2077, cuja identidade, aparência e escolhas são moldadas pelo jogador ao longo da narrativa.

Valentinos - Gangue de Cyberpunk 2077, composta maioritariamente por membros de origem latina, conhecida pelo culto à honra, religiosidade e forte presença no distrito de Heywood.

Viktor Vektor - Personagem de Cyberpunk 2077, ripperdoc de confiança de V, especializado em implantes cibernéticos e conhecido pela sua postura ética e paternal.

Voodoo boys - Gangue de Cyberpunk 2077, formada maioritariamente por imigrantes haitianos, conhecida pela sua especialização em netrunning e pelo domínio de Pacifica.

Watson - Distrito de Night City em Cyberpunk 2077, marcado pelo declínio económico, presença de comunidades imigrantes e forte atividade de gangues como Maelstrom e Tyger Claws.

Westbrook - Distrito de Night City em Cyberpunk 2077, associado ao luxo e ao entretenimento, onde áreas como Japantown convivem com zonas de exclusividade corporativa.

Introdução

For the cyberpunks, by contrast, technology is visceral. It is not the bottled genie of remote Big Science boffins; it is pervasive, utterly intimate. Not outside us, but next to us. Under our skin; often, inside our minds. Certain central themes spring up repeatedly in cyberpunk. The theme of body invasion: prosthetic limbs, implanted circuitry, cosmetic surgery, genetic alteration. The even more powerful theme of mind invasion: brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry—techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self (Sterling, 1986).

Creio que, não de forma exagerada é possível afirmar que a crise climática é uma ideia marcante do mundo presente. A consciência da iminência e ansiedade de problemas ambientais, sociais, tecnológicos e culturais, transversais ao tema, está presente não só no discurso académico, mas também e particularmente no discurso público. Especificamente, a ideia de crise ecológica tem vindo a ocupar um espaço central no discurso público e científico, desafiando não só políticas e práticas ambientais, mas também e em particular os modos como pensamos o mundo e o futuro coletivo. Ou seja, a crise ecológica é constituída por uma identidade dupla e construída não só na sua manifestação física, mas também na sua constante presença no imaginário público.

No mesmo seguimento, a ficção científica, enquanto género especulativo, tem-se afirmado em particular desde a sua popularização em meados dos anos 80, como um dos campos culturais mais férteis para imaginar *o futuro* — de carácter distópico ou utópico — e para questionar as consequências do progresso tecnológico desmedido, a explosão de informação e inovação que acompanha o virar do século e que vem simultaneamente acompanhada da degradação ambiental e da alienação urbana. O ecrã, como sugere Wallace-Wells (2019), é o palco constante da temática, e o local onde “climate devastation is everywhere you look, and yet nowhere in focus, as though we are displacing our anxieties about global warming by restaging them in theaters of our own design and control — perhaps out of hope that the end of days remains ‘fantasy’”. Dentro deste campo, o subgénero cyberpunk destaca-se por articular de forma densa e visualmente poderosa os temas da hiperurbanização, do colapso ambiental e da desigualdade sistémica. Deste modo, a minha motivação pessoal e académica para estudar a crise ecológica através do estudo do tema — e, mais especificamente, utilizando o videojogo *Cyberpunk 2077* — nasce, não exclusivamente, da interceção entre o imaginário e o real e entre o panorama de temas que se manifestam na imaginação e que atuam por detrás da abordagem material ao tema da crise climática.

A cultura digital e popular contemporânea é profundamente marcada pelos videogames, que deixaram de ser apenas entretenimento para se tornarem formas complexas de expressão estética, ética e ecológica. Eles moldam ideias e subjetividades e constroem novos espaços sociais que permitem imaginar futuros alternativos. A sua evolução, desde as suas manifestações iniciais e simples como *Tennis for Two* (1958) até à sua gradual transformação para universos narrativos densos como *The Witcher* ou *Mass Effect*, demonstra a capacidade do meio de unir narrativa e imersão. Especialmente nos RPGs¹, o jogador não é apenas observador, mas um participante ativo que projeta a sua identidade e habita mundos que funcionam como laboratórios de imaginação cultural, e neste caso, ambiental. Nesse contexto, os videogames podem ser entendidos como arenas de disputa simbólica que articulam questões de identidade, ética e ecologia. Através da autoetnografia e da etnografia digital, é possível observar como estes espaços virtuais não só refletem preocupações contemporâneas, como também constroem novos modos de pensar e sentir a realidade. É neste quadro que se insere o jogo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), um RPG de mundo aberto que coloca o jogador em “Night City”, uma megacidade fictícia da Califórnia no ano de 2077. O jogo baseia-se no universo do jogo de mesa *Cyberpunk 2020* (Mike Pondsmith, 1988) e transporta para o meio digital elementos centrais associados às suas ideias, como o corporativismo absoluto, desigualdades sociais e a tecnologia invasiva onde as paisagens urbanas são quadros hiperestilizados. O jogador assume o papel de “V”, uma personagem personalizável cuja trajetória narrativa se desenvolve através do mundo e da estrutura de jogo pré-estabelecida e simultaneamente através das escolhas morais do jogador que podem alterar o rumo da história. A experiência é marcada pela liberdade de exploração de Night City que funciona como um ambiente interativo contínuo, onde cada distrito apresenta estilos arquitetónicos, classes sociais e níveis de degradação ambiental diferentes. Do ponto de vista estético, *Cyberpunk 2077* constrói um imaginário urbano saturado de publicidade luminosa e introduz conceitos como implantes cibernéticos e vigilância digital constante que contrastam com espaços periféricos degradados e zonas industriais poluídas. O jogo não apresenta a natureza como espaço vivo ou regenerador, mas sim como um vestígio perdido de uma humanidade antiga: desertos áridos, águas contaminadas e áreas devastadas pela industrialização. Assim, a ecologia neste contexto manifesta-se sobretudo através da sua ausência ou corrupção, tornando-se pano de fundo de um futuro dominado por megacorporações que controlam recursos, informação e até os corpos dos cidadãos. Enquanto RPG, o jogo oferece ao jogador a possibilidade de moldar a sua personagem através de escolhas éticas, personalização física e modificações tecnológicas, criando uma tensão constante entre agência individual e sistemas opressivos que estruturam a cidade. Mais do que uma narrativa linear, *Cyberpunk 2077* é um laboratório interativo, onde o jogador participa ativamente na encenação de ansiedades contemporâneas sobre tecnologia, identidade e colapso ecológico. Como o mais recente herdeiro direto do imaginário do subgénero cyberpunk, o jogo articula

¹ Género de jogo em que o jogador interpreta uma personagem num universo narrativo, influenciando a progressão da história através das suas escolhas.

a fusão entre alta tecnologia e decadência social e encena um futuro onde progresso e destruição são indissociáveis.

Assim, Cyberpunk 2077 oferece um campo fértil para pensar a crise climática e os imaginários urbanos do futuro: o espaço digital é simultaneamente palco narrativo, sistema de regras e experiência estética, e permite ao jogador participar na reflexão sobre o colapso ecológico e social. Ao propor uma análise autoetnográfica deste universo, o presente ensaio pretende mostrar como os videogames podem funcionar como formatos de media privilegiados para compreender as ansiedades, esperanças e contradições do presente no que diz respeito à ecologia. A escolha do cyberpunk como lente interpretativa tem, portanto, um fundamento múltiplo. Por um lado, este subgênero, manifestado no jogo proposto, está historicamente associado a representações de futuros marcados pela degradação ambiental, pelo excesso tecnológico e pela marginalização social — características que ecoam preocupações ecológicas do presente. Por outro lado, a construção de novos mundos existentes num plano virtual permite imaginar a realidade através de novos moldes, através de mundos urbanos hiperestilizados, onde a natureza aparece frequentemente como algo perdido, contaminado ou domesticado, permitindo assim refletir sobre o modo como concebemos o espaço urbano e o lugar da ecologia nesse contexto. Esta fusão entre alta tecnologia e subculturas urbanas oferece um terreno fértil para investigar como o colapso ambiental e social é naturalizado — ou desafiado — nas representações do imaginário urbano. Simultaneamente, estas subculturas urbanas são também uma base fundacional do tema, que se torna, como Cavallaro (2000) indica, uma junção que “integra a hipereficiência da alta tecnologia com a anarquia das subculturas de rua”.

A minha proposta de argumento geral é, deste modo, a da compreensão da forma como os imaginários construídos no subgênero cyberpunk, particularmente no videogame proposto, refletem e afetam as percepções sobre a crise climática e a forma “urbana” de imaginar o futuro. Está subentendida nesta proposta a transversalidade temática que engloba o projeto, propondo: 1 – Que a crise climática não é unicamente um fenómeno material e palpável, medível exclusivamente em métricas de consequências ambientais; 2- Que os temas abordados dentro do género de cyberpunk (transumanismo, crise social, identidade visual) são centrais e indissociáveis para a compreensão das temáticas ambientais. 3 – Que a ficção, e em particular, o(s) videogame(s) serve como uma ponte de acesso temporalmente transversal de compreensão do passado, interpretação do presente e construção do futuro. 4 – Que a minha análise subjetiva e etnográfica do tema, tendo-me a mim como objeto central de ação investigativa, é importante para a compreensão e estruturação do trabalho proposto, sendo o processo autoetnográfico a fundação metodológica da estrutura de trabalho. O trabalho está desta forma também organizado através de uma série de capítulos que articulam com a minha recolha de informação através da realização de trabalho de campo dentro do mundo digital de Cyberpunk 2077 e subdividido em várias perspetivas transversais ao tema, sendo o Capítulo 3 focado na Imersão do Ambiente Virtual, o capítulo 4 nas Representações da Crise Climática, o Capítulo 5 na temática transumanista e de género e por fim o Capítulo 6 na temporalidade e ligação com o mundo físico através da lente da

sustentabilidade e pela forma como os videojogos podem potenciar novas formas de materializar o tema. Esta divisão permitirá manter uma abordagem fluída e simultaneamente concisa, que tenha como centro de trabalho o registo etnográfico proposto e que possibilite diversas abordagens face ao tema, pretendendo por fim mostrar como a urgência ecológica atual exige e permite uma abordagem multidisciplinar que vá além de discursos científicos e técnicos, e que seja também capaz de integrar narrativas ficcionais, imaginários e representações culturais como formas de conhecimento palpável, útil, científico e importante para o trabalho no campo da ecologia e *ambiente*.

Creio que a forma como o futuro é imaginado influencia diretamente a forma como o presente é construído. É um processo de construção constante, de interpretação do mundo e dos seus sistemas de linguagem. Logo, analisar os futuros representados na ficção torna-se uma via relevante para compreender os receios, as esperanças e as percepções que permeiam o debate ecológico. E analisar estes futuros dentro da lente da temática cyberpunk permite a análise mais aprofundada de certos tópicos como o urbanismo, a representação das cidades como palco e agente da crise ambiental e como símbolos de consumo de recursos, produção de resíduos e concentrações populacionais. O tema cyberpunk, enquanto expressão estética urbana por excelência, é um observatório privilegiado para estudar a relação entre espaço, tecnologia e natureza. Esta análise ganha uma nova dimensão ao utilizar a lente dos videojogos para oferecer uma experiência estética e cognitiva singular, capaz de conjugar narrativa, visualidade e autonomia do jogador. A sua interatividade confere-lhes um poder particular de envolvimento emocional e intelectual, que pode ser mobilizado, a meu ver, para promover reflexão crítica — ou para reforçar imaginários dominantes. Deste modo, este estudo procura contribuir para o entendimento do papel desta forma de media imersiva nas representações contemporâneas de ecologia.

A abordagem metodológica adotada neste trabalho assenta numa perspetiva qualitativa, com base na autoetnografia, na etnografia digital e na análise do imaginário aplicado aos mundos virtuais. Considerando o objeto central — o videojogo *Cyberpunk 2077* —, foi fundamental escolher um modelo metodológico que reconheça a natureza imersiva e subjetiva da experiência, e que valorize o lugar do investigador enquanto sujeito ativo na construção da recolha de informação, tornando a proposta de trabalho indissociável da minha identidade, do meu corpo e do meu papel social. Pretendo, deste modo, que a minha experiência relativa seja uma parte constitutiva do trabalho proposto, de um projeto autoetnográfico que compreende a dimensão subjetiva da realidade como algo que molda continuamente a sua construção, assumindo-me simultaneamente como observador e participante num processo autorreflexivo, onde os meus registos funcionam como incursões etnográficas em território “simbólico”. O processo investigativo foi registado com detalhe, considerando não só os eventos do jogo e a sua representação espacial e ambiental, mas também a minha experiência sensorial e emocional enquanto jogador — incluindo corpo, tempo, estado mental e envolvimento. Esta “etnografia do imaginário”, situada no cruzamento entre mediação digital e subjetividade, procura compreender, como referido anteriormente, como o colapso ambiental é esteticamente encenado e experienciado em ambientes urbanos futuristas, abrindo assim as portas a “*Night City*” enquanto espaço ficcional e simbólico - um

novo mundo que se torna o “campo” da minha investigação e um arquivo visual e narrativo, denso em referências ecológicas, tecnológicas, sociais, económicas, identitárias e transversais ao tema. Que o presente ensaio seja um testamento à pluralidade. Um campo digital de novas identidades imaginadas, representativo de uma realidade que existe para além dos parâmetros do palpável.

Capítulo 1. Metodologia

1.1. Etnografia digital e autoetnografia

A escolha metodológica do trabalho proposto não é arbitrária. É uma junção de necessidade e contexto. É um trabalho que, na sua índole, reconhece a importância da vertente interpretativa da etnografia e simultaneamente da participação subjetiva do observador. No entanto, como observado por Jones et al. (2022) “this does not mean that autoethnographers claim to produce “better” research than other methods but rather that we create different research—scholarship that accounts for, and celebrates, the ontological and epistemic aspects of personal experience by including those perspectives in the work”. Ao trabalhar com imaginários, é necessário, creio eu, reconhecer que também o observador é possuidor do mesmo. Os imaginários não são abstratos – pelo contrário, são em grande forma partilhados. O meu imaginário, é, portanto, central para a compreensão do mundo digital proposto quando se compreende pela lente de que também ele faz parte da interpretação do mesmo. A etnografia digital realiza-se na interpretação do mundo virtual, no trabalho *de campo*, num campo diferente daquele da etnografia tradicional. Como Cleland (2022) sugere, à semelhança do trabalho de campo tradicional, o trabalho de campo digital está metodologicamente ligado à experiência subjetiva do observador, mas existe sob uma condição diferente, ao não estar presente no espaço e no tempo do mesmo modo que a etnografia *física* está. O espaço físico e o espaço imaginado existem os dois no mesmo meio, considerando que ambos surgem como resposta a uma realidade partilhada, mas a relação do investigador com o espaço não é a mesma. E é reforçada a ideia de que a subjetividade não é aqui tratada como um desvio em relação à objetividade científica, mas sim como elemento constitutivo central ao próprio processo de conhecimento. Como Ellis (2011) sugere, a autoetnografia – depreende-se, a sua vertente subjetiva – é uma abordagem que reconhece e se constitui com a influência do investigador no campo de trabalho. Ao trabalhar num ambiente digital imersivo, a minha perceção, corpo, emoção e memória tornam-se fontes fundamentais de interpretação, considerando que eu não me encontro fisicamente no espaço. Assumir a subjetividade como ponto de partida metodológico do trabalho é reconhecer que a experiência da temática, da cidade e da ecologia digital não se esgotam nas imagens ou narrativas do jogo, mas são sim vividas e refletidas. Também como Pink et al. (2016) sugerem, a reflexividade é um dos princípios chave da etnografia digital, salientando que o conhecimento etnográfico é sempre produzido através da tensão inerente entre a subjetividade da abordagem e a necessidade de recolher um registo fiel do campo. O observador interpreta e é simultaneamente interpretado, utilizando, como refere Ellis et al (2011), “a sua experiência pessoal para ilustrar facetas da experiência cultural”, tornando dessa forma as características dessa cultura familiares para o leitor. Sendo assim, a autoetnografia, neste contexto, oferece o quadro metodológico adequado para explorar e estruturar o meu projeto de trabalho. A

subjetividade é aqui não apenas admitida, mas reivindicada como núcleo operativo e alinhada com abordagens contemporâneas das ciências sociais e culturais, debates sobre problemáticas ambientais e de abordagens externas sobre o tema.

1.2. Campo de estudo: o jogo e a documentação da experiência de jogo

Como trabalho etnográfico, realizei um diário de campo que utilizei nos registos digitais da minha experiência de início ao fim do jogo Cyberpunk 2077, efetuados na duração de 3 a 4 meses. Durante este processo, procurei recolher registos transversais às temáticas propostas e simultaneamente moldar uma narrativa com registo de seguimento e que seja capaz de transcrever a imersão do tema de forma explicativa e simultaneamente simplificada. A experiência do jogo – de jogar e participar na sua interpretação – é deste modo transcrita para o leitor através do trabalho de campo registado no diário etnográfico. Dentro deste mesmo diário recolho diversos registos sobre os temas propostos, subdivididos em várias temáticas, nomeadamente: Estrutura narrativa da experiência, registos pessoais, análise de temáticas sociais, hierarquias e classe, pós-capitalismo, comunidades marginalizadas, género e corpo dentro do mundo de cyberpunk, cyberpunk e transumanismo e por fim, crise climática e as suas representações. Para além disso, várias outras temáticas estão subentendidas e serão salientadas ao longo da obra, como análise de temporalidades, dicotomias da identidade do jogador e etnografia em videojogos. Volto a salientar de modo a clarificar que o meu objetivo com esta abordagem deve obrigatoriamente reconhecer a problemática da crise climática como um fenómeno social – um filho do Antropoceno que se espalha pelas várias camadas da realidade humana – um monstro social do imaginário público.

1.3. Processos de registo e observação

O processo de registo metodológico adotado na criação investigativa e diário de campo fundamenta-se, como referido anteriormente, num cruzamento entre a etnografia digital e a autoetnografia, criando um regime de observação contínua, registo e análise da experiência de jogo. Este processo levou à minha decisão, desde o início do processo, da criação e produção de um diário de campo digital, que funcionou como a principal ferramenta de recolha e estruturação da experiência subjetiva no universo do Cyberpunk 2077. Cada sessão de jogo foi registada com anotações etnográficas. Estas anotações não se limitaram à descrição objetiva das ações no jogo, mas tentaram também captar dimensão sensorial do próprio, assim como a sua vertente emocional e contextual - ou seja, o meu próprio corpo, tempo, disposição mental e ambiente físico durante o ato de jogar. A prática da escrita reflexiva foi essencial para articular no trabalho a imersão pessoal no jogo com a análise crítica do seu conteúdo narrativo, estético e mecânico; significando, não apenas a sua informação cultural, mas também as suas estruturas

de funcionamento prático. Estas observações foram organizadas em notas de jogo que operam simultaneamente como registos empíricos e como documentos interpretativos.

Através destas notas, foi também possível desenvolver uma leitura crítica da estética visual de *Cyberpunk 2077*, parte essencial da compreensão deste mundo, marcada por uma linguagem hiperestilizada de neons, ruínas tecnológicas e sobreposição de espaços urbanos verticais — metrópoles imaginadas de luzes opressivas que funcionam como uma visão isométrica dos resultados da crise climática. Esta estética não é exclusiva do contexto do jogo: ela constitui parte da identidade visual mais ampla do género cyberpunk e, como observa Schmeink (2018), as “neon-light visions” tornaram-se emblemáticas da representação de cidades de ficção científica. Contudo, não se trata apenas de um pano de fundo visual, mas de uma lógica narrativa que encena a decadência ecológica, a desigualdade social e o domínio corporativo, traduzindo-se, nas palavras de Schmeink (2018), numa “imagem de distribuição de poder que é relevante para a função visual da cidade”. Assim, a identidade do género é construída através da visualidade — pilares centrais do imaginário cyberpunk que procuram descrever a distribuição simbólica de poder inscrita na estrutura e narrativa do espaço — a cidade. A análise das mecânicas² de jogo surge como outra vertente central deste processo. A forma como o jogador interage com o mundo — através do movimento, combate, hacking, personalização do corpo e/ou escolha de diálogos, decisão, edição de personagem e opções narrativas — revela tanto sobre a lógica interna do jogo, as regras do seu funcionamento, quanto sobre o imaginário de quem o consome. Como afirma Juul (2005), jogar um videojogo significa interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional; nesse sentido, o jogo constitui simultaneamente um sistema de regras e um universo narrativo que as reforça. O jogo é, portanto, sempre mutuamente interpretado pelo jogador. Outros temas e estruturas de jogo, como o sistema de progressão, os implantes cibernéticos e as dinâmicas entre personagens, serão futuramente explorados no trabalho proposto, não só sustentando a jogabilidade, mas também expondo tensões temáticas sobre identidade, classe, agência e transumanismo — reveladores de um contexto bibliográfico extenso e de um tema em constante crescimento com a transição para a *modernidade*. A observação descritiva destas mecânicas permitiu identificar as formas como o jogo codifica, transpõe e estetiza o colapso ambiental, o corpo como território político e a estrutura da cidade como objeto de classe e geografia social. Neste sentido, torna-se pertinente articular a análise das mecânicas com abordagens metodológicas que também interrogam a relação entre tecnologia e experiência. A etnografia digital, por exemplo, oferece um quadro conceptual capaz de pensar como o investigador se posiciona diante destas mediações técnicas. Como sublinha Chin (2017), “ethnography through the digital, from the Lab’s perspective, means experimenting with the embodied relationship between ethnographer and technology in hacker-ish, playful, and speculative ways. This form of

² Conjunto de regras e sistemas que estruturam as ações possíveis do jogador dentro do jogo e determinam a sua jogabilidade.

speculation critically reflects upon the practice of ethnography, the role of technology in making ethnographers and their others, and the cultural embeddedness of technology and its uses”.

Por fim, o próprio formato do diário de campo serve como reflexo da fusão entre ficção e realidade. Ao registrar sessões de jogo no formato de incursões etnográficas, o processo metodológico transforma Night City — a cidade fictícia de palco do terreno — num espaço de observação simbólica. Esta cidade digital torna-se um “campo” etnográfico, onde se cruzam temas políticos, estéticos, arquitetônicos, identitários e ambientais, e onde o registo da experiência permite simultaneamente a sua interpretação. A escolha de não dissociar a minha identidade enquanto jogador e investigador é fundamental neste processo, reconhecendo que toda a experiência de jogo é inevitavelmente filtrada pela lente da minha própria percepção, indissociável de conceitos de classe, gênero e posição cultural que a influenciam. Inspirado por concepções de Heidegger, o narrador e observador não é um sujeito passivo no registo da realidade, mas sim um sujeito ativo na sua interpretação: “whenever something is interpreted as something, the interpretation will be founded essentially upon fore-having, fore-sight, and fore-conception. An interpretation is never a presuppositionless apprehending of something presented to us” (Heidegger, 1962). O processo de registo e observação foi mais do que um método — foi uma prática contínua, crítica e interpretativa num espaço ficcional que espelha as ansiedades do mundo material. Através dos diários de campo e notas de jogo, emerge uma proto-cartografia que permite a complexificação do imaginário urbano-ficcional, cuja leitura não é transposta pela justaposição entre o vivido e o representado, entre o orgânico e o digital, entre o real e o possível, entre o material e o imaterial.

1.4. Etnografia viva

Já foi previamente estabelecido que a proposta deste trabalho é indissociável da minha identidade enquanto investigador, jogador e indivíduo. Ao desenvolver este projeto de trabalho, assumo o meu corpo, experiência e realidade como elementos constitutivos da observação — não como desvios à “objetividade”, mas sim como caminhos legítimos de conhecimento. O interesse pela compreensão da interpretação do imaginário urbano dentro da temática começa pelo meu contexto pessoal, pressupondo que esta dimensão reflexiva e subjetiva no processo de investigação é não só inevitável como também estrutural na proposta de trabalho. Como referem Ellis, Adams e Bochner (2011), “autoethnography is one of the approaches that acknowledges and accommodates subjectivity, emotionality, and the researcher's influence on research, rather than hiding from these matters or assuming they don't exist”. A minha interação com o mundo de *Cyberpunk* é tanto uma viagem pessoal e analítica como um processo narrativo onde o sujeito que observa é também o sujeito observado. Metaforicamente, existo dentro e fora deste universo. Estou a jogar, mas também sou parte do jogo.

A reflexividade, dentro do contexto da autoetnografia, emerge de dois pontos fundamentais: 1- a consciência crítica do lugar que ocupo dentro da experiência, da interpretação e do mundo; e 2- o

impacto que a minha percepção afetiva e emocional tem na compreensão da interação com o mundo digital, levando a uma percepção condicionada da crise climática e dos imaginários urbanos contemporâneos, sendo eu também parte dos mesmos. Enquanto o meu corpo está em repouso, sentado no conforto do meu quarto, num espaço protegido e não vigiado, o corpo do personagem que controlo é cinestético, existe em constante movimento e interação com o mundo digital.

Esta dicotomia revela um aspeto essencial da etnografia digital: a experiência sensorial, creio eu, não se limita ao movimento físico – ela expande-se também à imersão emocional, à corporalidade mediada por objetos que existem num mundo em constante movimento epistemológico. A materialidade é tanto concreta como simbólica. É nesse enquadramento que se torna relevante pensar, com Ingold (2011), que os objetos – materiais ou digitais – não são entidades estáticas, mas parte de fluxos vitais e relacionais: “Bringing things to life, then, is a matter not of adding to them a sprinkling of agency but of restoring them to the generative fluxes of the world of materials in which they came into being and continue to subsist. This view, that things are in life rather than life in things...”.

Deste modo, proponho que a etnografia digital realizada parta do pressuposto de que o objeto de contacto entre os dois mundos – virtual e material – deve ser compreendido como um objeto vivo, em constante movimento, ainda que física e sensorialmente imóvel.

Escrever sobre o *colapso* ambiental a partir de dentro de um mundo simulado exige a envolvimento com o desconforto urbano artificial e com as dinâmicas de classe, género e poder inscritas na arquitetura da cidade. A minha identidade — homem, urbano, ocidental, de classe média — é também ela o filtro pelo qual interpreto este mundo digital, revelando as camadas de privilégio e separação que atravessam a relação entre jogador e personagem. A etnografia autorreflexiva não é um exercício de narcisismo académico (de forma consciente). É uma exigência metodológica. A trabalhar com o imaginário — seja ele ecológico, urbano ou digital – reconheço também que eu próprio sou constituído por imaginários. Eu sou também produto da cultura que observo. A ansiedade climática que observo neste contexto é, em grande parte, também a minha. O desconforto urbano e os contrastes de classe que analiso são experiências pessoais, no sentido em que ainda que sendo mediadas pelo conforto de um ecrã, ativam tensões internas da minha própria percepção do mundo real. A presença de tecnologias invasivas e corpos alterados no campo etnográfico de *Cyberpunk 2077* não é apenas uma estética. É uma interrogação da condição humana e da sua plasticidade num meio ambiente em colapso.

1.5. Limitações da investigação

Reconhecer a complexidade da metodologia adotada neste trabalho é também reconhecer, as suas limitações. Ao trabalhar o tema proposto — a *crise* ecológica através de um universo ficcional digital — compreendi que existem, inevitavelmente, condicionantes que moldam e, em certos aspetos, restringem o alcance do trabalho investigativo realizado. A subjetividade, que por um lado funciona como motor de uma abordagem autorreflexiva, impõe também fronteiras interpretativamente

condicionadas. O meu contexto pessoal, afetado pela minha vivência e posição social, e o próprio desenvolvimento do trabalho — conduzido a partir de uma perspetiva individual e única — revelam uma limitação evidente: a investigação decorre, essencialmente, a partir do olhar de um sujeito único.

A narrativa construída neste ensaio emerge de um ponto de vista singular. Não há a inclusão direta de outros agentes e/ou interlocutores que ofereçam perspetivas diversas e contraditórias à narrativa de trabalho. A voz é a voz própria, e com ela vêm as interpretações, os seus silêncios e os seus enviesamentos inevitáveis de qualquer abordagem que se pretenda autoetnográfica. Esta ausência de pluralidade compromete, de certa forma, a possibilidade de construir uma leitura mais abrangente do fenómeno em análise. A experiência subjetiva representada no jogo - marcada por violência, marginalidade, desigualdades sociais e transgressão corporal - não corresponde necessariamente à minha experiência de vida. Esta divisão entre a realidade representada e a realidade vivida aproxima-se, em teoria, das limitações da antiga “antropologia de gabinete”, na qual se analisavam mundos distantes sem com eles existir interação direta por parte do observador, ainda que neste caso se trate de uma vivência mediada onde o campo digital é experienciado. No entanto, a sua materialidade simbólica não é partilhada na totalidade com o observador. Ainda assim, esta limitação não inviabiliza o trabalho realizado, mas torna claro a necessidade futura do reconhecimento da informação como fragmento possível e não como uma totalidade. Para investigações futuras dentro do tema, creio que a inclusão de múltiplas perspetivas - nomeadamente de outros jogadores, com contextos sociais, de género e/ou experiências de vida distintas - poderá enriquecer e alargar o alcance analítico do tema, oferecendo camadas interpretativas mais densas e complexas.

Outra limitação importante prende-se com o próprio acesso ao campo de estudo. A experiência etnográfica realizada no universo de *Cyberpunk 2077* depende, desde o início, de um conjunto de pré-condições materiais. O jogo precisa de ser comprado - o que implica um custo económico determinado³ - e só pode ser jogado em plataformas compatíveis, como consolas de nova geração e/ou computadores com requisitos de desempenho acima da média. Estas exigências técnicas revelam distinções de classe: apenas quem possui os meios financeiros, materializados nos respetivos meios tecnológicos adequados, consegue aceder ao universo do jogo e, conseqüentemente, participar e compreender na experiência proposta. Há, por isso, um filtro económico e tecnológico que condiciona o acesso ao campo etnográfico, reforçando a ideia de que a própria etnografia digital está ancorada em desigualdades estruturais.

Além disso, a realização do trabalho de campo é fortemente condicionada pelo contexto geográfico do observador. Todas as sessões de jogo decorreram num espaço específico: o meu quarto, e dependeram de um conjunto de fatores para serem possíveis: um computador funcional, uma ligação à internet prévia assim como eletricidade disponível, e um sistema operativo capaz de correr o jogo sem falhas. O setup⁴ técnico e o espaço físico tornam-se, assim, elementos estruturalmente condicionantes do objeto de

³ Neste momento, o preço de mercado do jogo é de 60 euros. No entanto, para ter uma plataforma que otimize a sua performance, os preços gerais irão variar entre os 600 e os 1500 euros.

⁴ Conjunto de componentes de hardware e software que compõem a consola ou a plataforma do utilizador.

investigação. O jogo não pode ser encerrado num computador e ser retomado noutra local, pois a informação é armazenada localmente. O campo de trabalho não é apenas o universo de *Night City*, mas sim o cruzamento entre esse universo e o espaço físico que o torna acessível.

Outro aspeto condicionante relevante liga-se à temporalidade da experiência. O campo digital opera com uma lógica temporal própria: o tempo dentro do jogo está suspenso sempre que o jogador está ausente. Ou seja, quando o jogo é encerrado, a narrativa e o mundo congelam-se, permanecendo em stasis ⁵até que o jogador regresse. Esta suspensão temporal, contrastante direta com a fluidez contínua da interpretação do paralelo quotidiano “real”, estabelece uma dicotomia que merece atenção. Por um lado, permite ao investigador uma gestão do tempo mais flexível. Por outro, pressupõe a disponibilidade física, mental e temporal total para que o trabalho de campo possa ser realizado. A temporalidade do jogo é, em última instância, subordinada à disponibilidade do jogador, e não funciona sobre regras de funcionamento autónomo. E esta disponibilidade, como é natural, está sujeita a ser condicionada por exigências externas: compromissos profissionais, deslocações espaciais e alterações de estados físicos e mentais. Aliado a isso o processo de jogo requer um investimento de tempo significativo. A sua narrativa principal demora, em média, entre 60 a 80 horas a ser completada. No meu caso, cada sessão de jogo variou entre duas a seis horas, o que implicou um planeamento de trabalho que permita dar continuidade e consistência à observação. O mundo do jogo não é uma experiência aleatória ou livre no sentido absoluto e literal; trata-se, antes, de um universo pensado narrativamente. Metaforicamente falando, o ato de jogar *Cyberpunk 2077* aproxima-se de assistir a um filme interativo em que o observador decide o percurso do personagem e tem a liberdade de interagir com o mundo ficcional, mas que se deve ainda assim reger por uma série de regras previamente estipuladas de modo a tornar a narrativa coerente. Apesar destas limitações de acesso, de limitação observativa, de tempo e de materialidade, foi possível completar experiência proposta pelo jogo na sua totalidade, e simultaneamente registar as observações relevantes e construir a partir delas uma narrativa etnográfica reflexiva que compreenda, como o tema de trabalho propõe, a crise ecológica a partir do universo simbólico do jogo.

⁵ Neste contexto, o progresso narrativo e as condições do mundo do jogo ficam ‘congelados’ até ao próximo acesso, criando um processo de stasis temporário.

Capítulo 2. Estado da Arte

2.1. O cyberpunk como género: raízes, origem teórica e relevância

O subgénero cyberpunk surge aproximadamente nos anos 80 como resposta à ficção científica clássica e previamente estabelecida e simultaneamente reflexo das tensões culturais, éticas e sociais o final do século XX. Se a ficção científica tradicional era marcada por narrativas de conquista espacial, uma percepção ideológica de progresso científico e otimismo futurista, o cyberpunk surge como uma inversão desse imaginário, imaginando o futuro através de uma lente distópica onde o avanço tecnológico coexiste e molda a decadência social e a destruição identitária. Esta viragem estética e ideológica não ocorre de forma isolada e abstrata, mas sim em diálogo e coexistência com movimentos culturais como o punk, que cada vez mais virava as suas críticas fundacionais para temas de pós-modernidade, pós-humanismo e Tecnocapitalismo.

O tema de cyberpunk é recente, e como tal, também recentes são as suas designações e significados. A estrutura da palavra origina, como Wiener (1989) afirma, da palavra do grego antigo κυβερνήτης (kubernētēs), que eventualmente se transforma em cybernetics. Esta designação semântica combina “cyberpunk” como “cybernetics”, como Norbert Wiener indica, e serve para caracterizar sistemas de comunicação e controlo entre máquinas e seres vivos, transpondo diretamente o conceito de vigilância e monitorização dentro do termo técnico, com “punk”, movimento de contracultura urbano popularizado na época como forma de rebelião e marginalidade, de rejeição do status quo através da criação de uma estética particular do excesso. A identidade visual do punk funciona sobre os mesmos moldes que a sua futura representação cyberpunk; a imagem é indissociável da mensagem. A ação subversiva é, antes de mais, um processo de identidade visual: “people generally encountered punk dress before hearing punk rock, not only because of limited airplay on radio stations, but because punks appeared in the streets before the first singles or albums were pressed: thus punk’s initial shock was visual” (Heron, 2017). A fusão ideológica através da metáfora visual entre o desenvolvimento tecnológico e subculturas urbanas marca a identidade do género cyberpunk, sendo as suas primeiras consolidações literárias marcadas pela antologia *Mirrorshades* (Sterling, 1986) e a obra *Neuromancer* (Gibson, 1984), que inauguram mutuamente novas paisagens ficcionais marcadas por “megacidades”, redes digitais extensas e corpos modificados que desgastam a linha entre o humano e o virtual. A urbe surge como um espaço caótico, desigual, e excessivamente tecnologizado – uma aceleração extrema dos avanços tecnológicos que se viviam na época. É a criação de um mundo de coexistências em tensão que faz surgir a figura híbrida do *cyborg* – uma corporalidade fragmentada, identidade tecnologicamente mediada que junta o racional e o irracional, o novo e o velho, o corpo e a mente e a identidade com o mundo. É a ideia do imaginário pós-humano e a criação de novas identidades fluídas, que subvertem o

corpo e a linguagem como formas de resistência, enquadrado e influenciado pelo contexto teórico dos movimentos feministas dos anos 60 – uma revolução simbólica que antecipa o futuro. May this order be destroyed. May the good and the evil be cast down (Wittig, 2007).

O género cyberpunk pode ser caracterizado por uma série de características chave na estruturação dos mundos descritos, como: Cidades hiperdesenvolvidas, urbanas e verticais, em que a arquitetura representa diferenças em contextos sociais e económicos; Megacorporações, empresas e grandes acionistas que substituem a ideia de Estado como entidade reguladora; subculturas marginais que vivem no limiar do status-quo e que utilizam o mundo digital como forma de subversão - (hackers, netrunners, mercenários); realidades simuladas, mundos digitais e *colapsos* ecológicos; transumanismo, modificações corporais como implantes, próteses e cirurgias genéticas; alienação, psicose, decadência da identidade representada metaforicamente pela decadência do corpo orgânico. Todos estes temas refletem um imaginário distópico que é, segundo observado, profundamente enraizada nas ansiedades dos finais do século XX, de uma época de pós-guerra marcada por desenvolvimentos sociais inéditos, e a simultânea sensação de impacto da globalização neoliberal, a crescente temática da *crise* ecológica e o avanço acelerado das tecnologias digitais e biotecnologias.

O impacto do cyberpunk ultrapassou também o domínio literário, tornando-se uma metáfora visual e narrativa transversal à cultura contemporânea. Filmes como *Blade Runner* (Scott, 1982), *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) e *The Matrix* (Wachowskis, 1999) traduziram para o cinema a estética visual descrita – de neons, ruínas tecnológicas e cidades verticais – imagens simbólicas de poder no grande ecrã. Deixa de ser uma corrente de ficção na literatura e torna-se um importante marco cultural de uma nova forma de imaginar o futuro — um “futuro negativo” onde a distopia já não é exceção, mas sim a normalidade.

No campo dos videojogos, o género encontrou um parceiro que nascia e crescia sensivelmente na mesma altura, e com o qual partilhava características de desenvolvimento tecnológico e crescente relevância cultural. É através deste meio que o tema de cyberpunk procurou obter uma nova dimensão de imersividade e interatividade como forma de materializar este imaginário. Na obra analisada para a realização do presente trabalho, *Cyberpunk 2077*, o jogador encarna “V”, um personagem customizável que habita uma cidade - Night City - onde o colapso ecológico, as desigualdades sociais e a fusão da teoria transumanista são evidentes. Desta forma, abrem-se portas à etnografia para analisar a ligação do corpo do jogador com o corpo do personagem que controla. O jogador, assim como o seu personagem, é também um indivíduo dentro do imaginário de cyberpunk, sendo o próprio modificado, projetado e digitalizado e criando uma duplicidade identitária onde o corpo físico observa e sente através de um avatar digital.

No presente, o cyberpunk e a sua relevância reside na sua capacidade crítica de articular o colapso ecológico, o esgotamento do modelo capitalista e a crescente digitalização da vida quotidiana. A devastação climática está por todo o lado, mas não é necessariamente palpável. Dentro de meios urbanos e ocidentais é maioritariamente uma corrente ideológica de ansiedades, imaginários de catástrofe e

imaginação do futuro, o que permite ao cyberpunk oferecer um teatro simbólico de encenação a esse imaginário — uma manifestação imaginada e visível da crise ambiental, projetada num ecrã.

Esta relevância conecta-se diretamente ao conceito de Antropoceno, entendido como uma época em que a própria ação humana se torna força geológica. Bonneuil & Fressoz (2016) sublinham que a atual crise ecológica não pode ser vista como um acidente externo ou natural, mas como resultado direto do modelo de desenvolvimento industrial e capitalista moderno: “It is our own model of development, our own industrial modernity, which, having claimed to free itself from the limits of the planet, is striking Earth like a boomerang” (Bonneuil & Fressoz, 2016). Sob esta perspectiva, o cyberpunk funciona como representação ficcional desse mundo em colapso e oferece um espaço narrativo onde se experimentam — simbolicamente — os efeitos de uma crise que é, ao mesmo tempo, ambiental e social. Tsing (2015) reforça esta ideia ao propor que, perante a ruína, o desafio não é prever o fim, mas sim “imaginar como viver dentro do fim”. Neste sentido, o cyberpunk é mais uma vez não apenas um aviso ou uma crítica, mas também um “laboratório de imagem”, onde o objeto científico é o imaginário e onde se testam possibilidades da sua sobrevivência. Em suma, a relevância do cyberpunk enquanto género ultrapassa o seu valor estético, narrativo e/ou ficcional. Ele opera, indiretamente, como lente crítica e como campo experimental de ideias, permitindo pensar o presente através da construção do futuro. No seu cruzamento entre corpo e máquina, entre digital e orgânico o cyberpunk torna-se um arquivo cultural das tensões que definem a modernidade tardia. Simultaneamente, enquanto a realidade e a ficção se dissipam, o cyberpunk surge como um ponto de convergência para uma série de debates teóricos contemporâneos nas áreas da antropologia, estudos culturais do pós-humanismo e ecologia política, destacando-se assim eixos que irei descrever nos próximos subcapítulos de modo a mapear o verdadeiro propósito e enquadramento teórico do trabalho proposto.

2.2. Tecnocapitalismo e performance

Para compreender melhor e transparecer a relevância da temática cyberpunk, pretendo delinear os debates contemporâneos que o acompanham. Primeiramente, utilizarei este subcapítulo para abordar o conceito de Antropoceno, desde a sua popularização até à sua relevância no contexto de trabalho. Difundido inicialmente no campo das geociências e consequentemente trabalho por autores como Paul Crutzen e Eugene Stoermer (2000), a ideia surge como uma forma descritiva de uma nova era geológica marcada pela influência humana sobre os sistemas terrestres. Ou seja, o impacto das atividades humanas, cada vez mais aparente com o virar do século — desde a queima de combustíveis fósseis até a urbanização em massa e a destruição de ecossistemas — tornava-se uma força geológica capaz de reconfigurar o sistema terrestre, significando, o clima, a biodiversidade e a própria geodinâmica da Terra. Essa noção ficaria presa à sua conceção inicial, e foi rapidamente apropriada e abordada por intelectuais das humanidades e ciências sociais, que a consideraram não apenas uma descrição científica, mas também uma abordagem narrativa e inerentemente política.

Outras críticas, como a de Jason W. Moore (2016), propõem eventualmente o termo “Capitaloceno” em vez de Antropoceno, argumentando que as mudanças e degradação dos ecossistemas não são criadas pela vertente antropogénica da humanidade, mas sim pelo seu modo específico de organização socioeconómica — o capitalismo histórico — e propondo desta forma que a modernidade capitalista se moldou no processo de externalização de custos, onde o mais barato se tornava o mais eficiente: mão de obra barata, energia barata, matérias-primas baratas. O Capitaloceno, nesse sentido, pretende designar uma era em que a lógica de acumulação de capital passou a reorganizar o metabolismo da relação humano-ambiente e se estende para além das relações socioeconómicas ao criar uma forma humana de organizar a natureza: “...the Capitalocene does not stand for capitalism as an economic and social system. It is not a radical inflection of Green Arithmetic. Rather, the Capitalocene signifies capitalism as a way of organizing nature—as a multispecies, situated, capitalist world-ecology” (Moore, 2016).

O tema não é monopolizado e usufrui de outras contribuições, como a perspetiva crítica de Dipesh Chakrabarty, o qual sugere que “the idea of the anthropocene, the new geological epoch when humans exist as a geological force, severely qualifies humanist histories of modernity/globalization” (Chakrabarty, 2009). Abordam-se também tensões plurais, históricas, sociais, políticas e geológicas. Ou seja, o Antropoceno é um ramo ideológico que dá uma nova dimensão de autonomia ao “humano”, tornando-o não apenas um sujeito passivo da história, mas também um agente na sua moldagem geofísica.

Outros autores, como Andreas Malm (2018), destacam a importância de reconectar a crise climática com os motores materiais do capitalismo, sugerindo que o Antropoceno deve ser lido a partir de estruturas de capital, imperialismo e opressão. Para Malm, a concentração extrema de recursos energéticos no topo da pirâmide social é central para compreender a desigualdade climática: “The grotesque concentration of resources for burning at the top of the human pyramid is a scourge for all living beings; an effective climate policy would be the total expropriation of the top one to ten percent. That could eliminate up to half of all emissions in one fell blow and finance a global transition several times over” (Malm, 2018).

Para finalizar este resumo, acredito que intelectuais como Donna Haraway e Bruno Latour oferecem abordagens diversas de interesse ontológico, propondo que, diante do colapso descrito nas teorias do Antropoceno, se imaginem novos modos de coabitação, relações interespecies e práticas de “cuidar da Terra” que escapem da lógica do controlo manifestado através da relação subversiva do humano com a *natureza*. “Will a different democracy become necessary? A democracy extended to things?” — pergunta o Latour (1993). A utilização do imaginário na abordagem climática dentro do tema do Antropoceno, é, como descrito anteriormente, uma perspetiva teórica central ao trabalho proposto, que utilizei tanto na sua fundação ideológica como na sua estrutura e desenvolvimento. O aparecimento e abordagem do Antropoceno como uma disputa epistémica e ontológica é o que permite a realização do presente ensaio.

Aliado a estas ideias, depreendo uma crítica ao capitalismo contemporâneo e uma abordagem que o considera não apenas como um regime económico. O que Mark Fisher (2009) denominou de “realismo capitalista” não se refere somente à hegemonia de um sistema financeiro, mas sim à sua capacidade ideológica de tornar impensável qualquer alternativa a si mesmo. “It is more like a pervasive atmosphere, conditioning not only the production of culture but also the regulation of work and education and acting as a kind of invisible barrier constraining thought and action. (Fisher, 2009)”. Este *efeito atmosférico* é central à lógica tecnocapitalista – um sistema que se propaga de forma invisível, um ar isométrico⁶ de desespero e sufoco que enche os pulmões daqueles que nele habitam com promessas de progresso e ideias de performance transformativa. É um algoritmo vigilante, uma peça brilhante de teatro sem previsão de um final. Guy Debord (2014), em *A Sociedade do Espetáculo*, havia diagnosticado esse processo como a estetização do capital, o momento em que o vivido se torna espetáculo com a utilidade de ser passivamente contemplado. “The spectacle is capital accumulated to the point that it becomes image” (Debord, 2014). Esta ideia está diretamente ligada com a fundação do mundo de cyberpunk – uma selva de cimento e LEDS, de corpos alterados por tecnologias, ruínas luminosas que simbolizam uma sociedade em colapso – deixando assim de ser uma realidade especulativa e passando a ser, de forma inconsciente, um espelho do presente. É a ideia da constante presença da destruição climática. Um conceito invisível, mas onnipresente, que se manifesta desta forma através de mundos ficcionais, pequenos laboratórios teatrais que nos permitem encenar as nossas ansiedades referentes ao futuro. O imaginário cyberpunk e as suas representações de distopia que reforçam simultaneamente a crença ilusória de que ainda temos o controle sobre o sistema que nos levou a este ponto. Há uma vertente altamente performativa no coração do mundo pós-liberal. A vida contemporânea é moldada por métricas, gráficos, avaliações, algoritmos, formas de visibilidade, aumento de produtividade e eficiência, uma constante obsessão com a melhoria pessoal medida através de métricas de crescimento. Como Berardi (2011) analisa, a promessa de um futuro utópico fundado na aceleração tecnológica foi substituída por um presente saturado de exigências desumanas, tornando a fábrica social “the factory of unhappiness” (Berardi 2011). Há uma sensação positivista de constante competição, de constante melhoria e constante produção. O *colapso* não é só ecológico. É mental, emocional e imaterial. A representação destrutiva do mundo é de quem narra a sua existência. A performance tornou-se um imperativo ontológico: quem se recusa a participar é esquecido. Dentro desse contexto, formas de partilha de informação digital como as redes sociais são um dos principais palcos dessa dramaturgia. É sempre Debord (2014) a sugerir que “the spectacle is not a collection of images; it is a social relation between people that is mediated by images”. Este foco na performance não é aleatório para o meu trabalho. É uma tentativa de conciliar a ideia do imaginário do espetáculo com a temática de cyberpunk, abordando as limitações ideológicas do mundo capital. É, de forma clara, um trabalho

⁶ Referência a faixa da banda sonora de Cyberpunk 2077.

Em gaming, jogos isométricos têm sido popularizados através da sua identidade visual “de cima”.

crítico, que reflete a crise ecológica através das suas manifestações invisíveis, de imaginário e pensamento, e que se manifesta na produção de espaços de simulacro como é o caso do universo do jogo de Cyberpunk 2077.

Há um certo sentimento de normalidade dentro do conceito de distopia e das suas continuas expressões e manifestações ficcionais. É o boomerang ecológico das ações atribuídas ao Antropoceno, ao capitaloceno e a todas as vertentes ideológicas que responsabilizam o humano pelas suas ações. Um sentimento de culpa ecológico, que se manifesta nestas distopias cyberpunk: se o presente é vivido como tal, é inevitável que o futuro se manifeste como ruína. Blade Runner, Neuromancer, The Matrix são uma série de avisos do inconsciente urbano, mas são simultaneamente retratos do presente. O papel metafórico destes mundos, de imaginário e criação de destruição e ruína é baseado na percepção presente da realidade. E, rapidamente é possível entender que, até no próprio universo de Cyberpunk 2077, a representação distópica sugerida não é muito diferente da realidade do presente. Não é tanto uma (re)imaginação não fundamentada do futuro, mas sim uma percepção metafórica do presente e das suas consequências. É o reconhecimento da ruína relacional que a modernidade constrói com o mundo natural e ecológico. No cerne da questão está, deste modo, uma manifestação clara da ideia de *colapso* ideológico, que pretendo observar e dar a conhecer com o meu trabalho.

O cyberpunk, como estética e realidade imaginada, não é apenas um gênero de ficção científica, mas uma tentativa de diagnóstico do presente. O mundo que ele desenha - saturado de tecnologia, ecologicamente devastado e controlado por megacorporações é uma metáfora direta do presente. O surgimento destas formas de imaginar o mundo pressupõe uma dualidade de ação: a necessidade de sobreviver dentro da distopia e simultaneamente imaginar formas de vida que escapem da lógica antropogénica do mundo moderno. É uma ideia de destruição e esperança, de uma tentativa de encontrar uma solução para a percepção do *colapso* ecológico através do imaginário ficcional.

2.3. Transhumanismo e pós-humanismo

O transumanismo, enquanto movimento filosófico e científico, situa-se, em teoria, na confluência ideológica entre a percepção do desenvolvimento tecnológico e um desejo humano transcendental de ultrapassar os limites do corpo e do mundo orgânico. A ideia de superar os limites impostos pelo corpo biológico, como a morte e a doença, pode ser observada em variadas instâncias mitológicas e de tradição oral, visível em pensamento mágico, divindade e tradições alquímicas. No entanto, é termo, como o descrevo no ensaio, é popularizado no século XX. O transumanismo passava agora também a ser ideológico e popularizado, particularmente através de pensadores como Julian Huxley (1957), que cunhou o termo na década de 50, e desde então foi continuamente abordado e utilizado, tanto na literatura como na ficção. More (2013) define o transumanismo como “...applying science and technology creatively and courageously to transcend ‘natural’ but harmful, confining qualities derived from our biological heritage, culture, and environment”. Esta definição é resultado de ideologias iluministas que

compreendem as *capacidades* racionais e tecnológicas da humanidade (Saliente-se, um termo redutor e centrado na cultura ocidental) para a sua “autoascensão”, propondo a utilização criativa da ciência na melhoria da condição humana.

Aliado à tradição transumanista temos também o pós-humanismo, que por sua vez não constitui uma negação do transumanismo, mas sim uma abordagem crítica em relação às suas premissas iniciais. Autoras como Rosi Braidotti (2013) entendem o pós-humanismo como uma oportunidade para repensar as fronteiras do mundo humano, depreenda-se, o mundo humano cultural, não apenas através da tecnologia, mas também através da ecologia, do feminismo, do pós-colonialismo e da teoria crítica, propondo novas maneiras de pensar o humano através de múltiplas lentes e perspectivas. O pós-humano, neste sentido, emerge como uma figura que desafia a centralidade do humano na definição do mundo e da vida. Ou seja, a mudança da estrutura do homem deixa de ser exclusivamente vista de uma perspectiva evolutiva e passa a ser compreendida através de uma perspectiva política, de resistência e subversão. Se utilizarmos a referência ideológica previamente estabelecida do Antropoceno, a interdependência entre humano, máquina e ambiente torna-se inevitável. Este é o pano de fundo teórico e filosófico no qual se insere a análise do universo Cyberpunk- um espaço distópico onde a simbiose entre homem e tecnologia atinge formas extremas, oferecendo terreno fértil para interrogar as políticas do corpo, da identidade e da existência.

A percepção do corpo biológico é o ponto de partida do transumanismo. É nele que se inscrevem as “falhas” a serem corrigidas: a mortalidade, a doença e as limitações físicas da estrutura corporal. Desta forma, a biotecnologia, a engenharia genética e a neurociência funcionam como “ferramentas de libertação”. Max More defende que o corpo humano é um projeto em aberto, uma plataforma a ser otimizada pelo próprio, pressupondo uma visão instrumental do corpo, onde a biologia não é destino, mas apenas o ponto de partida: “Mother Nature, truly we are grateful for what you have made us. No doubt you did the best you could. However, with all due respect, we must say that you have in many ways done a poor job with the human constitution. You have made us vulnerable to disease and damage. You compel us to age” (More, 1990). No entanto, esta visão é contestada pela obra prévia de autoras como Donna Haraway. Em *A Cyborg Manifesto* (1985), Haraway afasta-se da idealização de uma identidade puramente racional e típica do discurso transumanista tradicional, propondo uma leitura do corpo como espaço de ação política, de memória e de inscrição cultural. O seu conceito de ciborgue não pretende ultrapassar o corpo biológico apenas para o otimizar, mas antes problematizar as fronteiras rígidas entre humano, máquina, animal e gênero. Como defende a autora, “the cyborg is a creature in a post-gender world... it does not seek unitary identity” (Haraway, 1985), sublinhando que a figura do ciborgue não é uma utopia de superação, mas um dispositivo crítico para repensar a subjetividade e desmontar categorias fixas de poder e identidade.

Com o avanço das realidades imersivas, ambientes virtuais e redes sociais, o corpo torna-se também digital. No mundo *cyberpunk*, essa profecia é concretizada: a realidade é aumentada, mediada por interfaces neurais e inteligências artificiais, criando regimes de visibilidade e poder. O corpo virtual é,

simultaneamente, libertador e limitador. Por um lado, permite uma reconfiguração da identidade, proporcionando uma subversão do gênero e da biologia através da alteração da sua estrutura. Por outro, está sujeito a mecanismos de vigilância, controle, gestão externa e mercantilização. Também em *Cyberpunk 2077*, o jogador controla uma personagem personalizável, podendo manipular a sua aparência e capacidades físicas através da colocação de “implantes”. Esta plasticidade é sintoma de uma pós-modernidade líquida, onde o corpo é subversivo mas também capturado por algoritmos de consumo, performance e desejo; “...a cyborg body is not innocent; it was not born in a garden...” (Haraway, 1985). O corpo virtual é herdeiro de um legado histórico.

Na perspectiva de Haraway e da tradição pós-humanista, o conceito é também herdeiro do seu contexto: da tradição feminista, das lutas queer e da sua noção de controlo. A discussão sobre o corpo no transumanismo e no pós-humanismo não pode ser dissociada de questões de gênero. As categorias tradicionais de homem e mulher, historicamente enraizadas no corpo biológico e na dicotomia natureza/cultura, tornam-se ainda mais instáveis num mundo onde a identidade é mediada por espaços digitais, implantes tecnológicos e corporais cada vez mais radicais. Se o ciborgue é uma criatura num mundo pós-gênero, ele não se submete à lógica binária. Não se submete à biologia da mesma forma que não se submete às concepções tradicionais de sexo e gênero. É uma figura ideologicamente subversiva em essência. No universo cyberpunk, o gênero e a identidade de gênero são reconfigurados de forma performativa. Em *Cyberpunk 2077*, a “criação” do personagem – a edição dos seus traços físicos – permite ao jogador escolher voz, corpo e genitália de forma relativamente dissociada do binarismo, dando liberdade ao jogador de escolher as características físicas do personagem que controla sem as limitações do imaginário mainstream. Esta opção abre espaço para uma representação mais fluida do gênero, permitindo plasticidade inclusiva remetente a experiências vividas por pessoas trans e não-binárias, para quem o corpo é frequentemente um campo de disputa entre identidade e subversão da normatividade.

A cultura trans, dentro e fora do contexto proposto, pode ser compreendida como uma forma de resistência política e social. Neste caso, não apenas porque utiliza a biotecnologia para a afirmação da identidade, mas também porque articula uma crítica direta ao essencialismo biológico. Para Rosi Braidotti (2013), o pós-humanismo implica precisamente uma desidentificação com o sujeito hegemónico masculino, branco, eurocêntrico, heteronormativo e humanista: “This Eurocentric paradigm implies the dialectics of self and other, and the binary logic of identity and otherness as respectively the motor for and the cultural logic of universal Humanism. Central to this universalistic posture and its binary logic is the notion of ‘difference’ as pejoration”. Neste sentido, as experiências trans não são apenas identitárias: são práticas ontológicas de resistência e epistemológicas que desestabilizam a ideia do status-quo. Neste ambiente cyberpunk, a transição de gênero pode ser lida não como exceção, mas sim como normalidade. A possibilidade de alterar o corpo, a voz, o código genético ou os sensores neuronais, torna-se a norma e o esperado, ainda que a estetização da modificação corporal corra o risco fetichista de apropriar a experiência trans sem compreender a sua dimensão política. Este

paradoxo revela uma tensão temática: o futuro imaginado pelo transumanismo frequentemente celebra a fluidez e a subversão de limites biológicos, mas é continuamente desenhado a partir de um sujeito normativo. A ideologia e cultura trans, nesse sentido, opera como força disruptiva no tema ao demonstrar que o corpo é continuamente construído, configurado e interpretado, e demonstrando como esse processo já existia muito antes das tecnologias ciborgues. A sua existência antecipa o transumanismo.

A tradição pós-humanista oferece um quadro mais atento às implicações éticas e políticas dessa transformação. Como Haraway (1991) enfatiza, o ciborgue não procura uma identidade *unificada*, mas vive na tensão entre multiplicidade e contradição. A experiência trans e queer torna-se um modelo metafórico de um sujeito rizomático, subversivo e plural. O corpo trans como corpo virtual e mecânico desempenha, como referido anteriormente, a possibilidade de uma ontologia crítica. O corpo não é apenas corpo: ele pensa, resiste, e age em resposta a concepções sociais externas. Num mundo marcado pelo Antropoceno, pela *crise* ecológica e pelo *colapso* dos sistemas sociais tradicionais, esta visão é profundamente política na sua rejeição da preservação do mundo tradicional e no seu foco na libertação de corpos que já eram previamente compreendidos como híbridos.

Uma das mais reconhecíveis figuras do transumanismo é a ideia do corpo mecânico. Ainda que a alteração e subversão da tradição biológica já tenha um passado histórico, a dimensão do imaginário que cria um novo corpo, uma fusão entre homem e máquina, é não só característica do tema como inovadora, um fruto direto da realidade material da atualidade. Ela remete para o arquétipo do ciborgue, uma figura simultaneamente temida e desejada. No discurso transumanista, os implantes, próteses e alterações corporais são meios para atingir a perfeição, a imortalidade e o “super-humano” – *Übermensch*. Em *The Proactionary Imperative*, Fuller e Lipinska (2014) defendem que a ética proativa exige a intervenção direta sobre a natureza humana, com vista à sua otimização: “We understand ‘transhumanism’ quite specifically as the indefinite promotion of the qualities that have historically distinguished humans from other creatures, which amount to our seemingly endless capacity for self-transcendence, our ‘god-like’ character, if you will”. O ciborgue não é, no entanto, apenas um projeto utópico. Como lembra Haraway, “the main trouble with cyborgs, of course, is that they are the illegitimate offspring of militarism and patriarchal capitalism” (Haraway, 1985). As tecnologias do corpo não são neutras; são moldadas por interesses geopolíticos, militares e corporativos. No universo cyberpunk, as megacorporações dominam o corpo através de contratos, dívidas e monopólio da tecnologia utilizada. O implante cibernético é simultaneamente um instrumento de libertação e uma forma de controlo. Em *Cyberpunk 2077*, esta ambiguidade é central. A personagem de Adam Smasher representa o extremo da mecanização: um mercenário ao serviço das grandes megacorporações e um ser quase totalmente desprovido da vertente biológica do seu corpo, mas ainda animado por uma identidade humana corrompida. Já personagens como Viktor Vektor encarnam uma ética alternativa do corpo mecânico, uma que respeita e tem em consideração a autonomia, a integridade e a dignidade do corpo e do indivíduo.

Compreenda-se também o corpo como fazendo parte de um sistema-mundo. O “corpo-mundo” é uma proposta pós-humanista que ultrapassa a lógica da individualidade. Braidotti (2013) argumenta que a subjetividade pós-humana é fundada na vida enquanto tal, não apenas na vida humana: “It rather envisages what I would call a transversal inter-connection or an ‘assemblage’ of human and non-human actors”. Esta perspectiva é especialmente urgente no contexto do Antropoceno, época geológica marcada pela ação humana sobre o planeta. O transumanismo tradicional tende a ignorar as implicações ecológicas da tecnociência, focando-se no indivíduo e na sua relação com a tecnologia. O pós-humanismo, por contraste, propõe uma ética da interdependência, onde o corpo é entendido como parte de um ecossistema complexo. O sistema-mundo, o corpo-mundo e o corpo como parte de algo mais transversal e complexo, constituído por relações externas a si mesmo, que afetam o funcionamento da biosfera. No mundo de *Cyberpunk 2077*, o colapso ecológico faz parte da identidade central do ambiente descrito: a permanência de tempestades de areia nas regiões pós-urbanas, escassez de água e alimentação controlada por corporações. A paisagem urbana de Night City é um organismo moribundo que só funciona quando se tem em consideração que o “corpo-mundo” foi capturado por um modelo económico insustentável, ainda que isso seja rejeitado por pequenas comunidades de resistência, como os Nomads, que cultivam a autonomia nos desertos e a vida fora da selva urbana.

O corpo no transumanismo e pós-humanismo é um campo de batalha metafórico. Entre a promessa de transcender os limites biológicos e o risco de ser dominado no processo, entre a celebração da multiplicidade da identidade e o perigo da homogeneização e entre a potência do corpo mecânico e a fragilidade do mundo. É um laboratório experimental e especulativo que compreende o mundo não só através dos seus sistemas globais e abrangentes, mas também através do corpo de quem o habita, desafiando-nos a pensar na fusão perfeita entre homem e máquina e a simultânea imaginação ética e política de um futuro em que os nossos corpos vivam e existam de formas que desafiam a sua estrutura biológica. Talvez um dia estes debates ultrapassem a esfera do ideológico e se tornem na realidade palpável, imaginando o futuro em que o homem e máquina quebram a distinção de invenção e criador.

2.4. Gaming e cultura digital

A cultura digital e popular contemporânea é profundamente marcada pela presença e popularização dos videojogos, que potenciam não exclusivamente uma forma de entretenimento, como também meios complexos de expressão estética, ética e ecológica que atribuem novas dimensões de imersão aos temas trabalhados. Filhos da viragem do século e dos avanços tecnológico, os videojogos foram evoluindo de simples passatempos, presentes em arcadas, para formas narrativas sofisticadas que refletem valores culturais, visões de mundo e crises civilizacionais — incluindo a crise ambiental. A partir da articulação entre teoria dos jogos, etnografia digital e estudos culturais, pretendo explorar o papel dos videojogos como media que deixa cada vez mais ténue a linha entre realidade e ficção e aplicá-la aos discursos ambientais que emergem nos espaços lúdicos digitais. O desenvolvimento dos videojogos acompanha,

em muitos sentidos, a evolução das tecnologias digitais, as suas condições materiais e as transformações culturais que vêm por associação. Desde as primeiras interfaces gráficas simples nas décadas de 50 e 60 como *Tennis for Two* (1958) e *Spacewar!* (1962), passando pelo aparecimento do mercado de jogos comerciais na década de 70 com *Pong* (1972) e *Space Invaders* (1978), até à final consolidação das indústrias criativas interativas nos anos 2000, a trajetória dos videojogos é recente, ainda numa fase germinal dentro do contexto da história humana. Na década de 80, o boom das arcadas trouxe transformações de estruturas espaciais e sociais e a criação de um novo espaço urbano; as salas de jogos, que se tornaram lugares de socialização e competição e se popularizaram rapidamente, criando lugares onde o corpo físico era envolvido numa performance digital. Eventualmente vemos a chegada das consolas temáticas individuais, como a Atari e a Nintendo, que passaram a transportar esta experiência para dentro dos espaços privados, remodelando as práticas familiares e formas de lazer individuais. Não acredito que seja hiperbólico afirmar que os jogos se tornaram parte do tecido da vida cotidiana, criando espaços sociais onde a lógica do jogo, de pontuação e feedback constante se infiltra na realidade, convertendo metaforicamente o mundo em sistema e o indivíduo em jogador. Conceitos emergentes como a “gamificação” mostram que a emancipação dos videojogos trouxe consigo não só a emergência de uma nova dimensão social e lúdica, mas também uma viragem ontológica na percepção do mundo.

Neste contexto, os videojogos emergem como práticas culturais complexas que encenam disputas sobre valores e formas de pensar regras sociais. Como o Juul (2005) sublinha, “the level design of a game world can present a fictional world and determine what players can and cannot do at the same time. In this way, space in games can work as a combination of rules and fiction”. O jogador está simultaneamente submetido a restrições sistemáticas e imerso numa narrativa imaginária, que cria uma tensão imersiva entre estrutura e ficção torna os videojogos particularmente poderosos como meio expressivo. Não são apenas contadores de histórias ou sistemas lúdicos que obedecem a uma série de regras, mas também espaços onde o jogador habita o sistema e o mundo ao mesmo tempo. Assim, o espaço virtual é mais do que uma representação digital; é um agente narrativo que molda possibilidades de ação na realidade.

Neste contexto, os jogos de role-playing (RPGs) adquirem um papel particularmente significativo. Desde os RPGs de mesa clássicos, como *Dungeons & Dragons*, até suas transformações digitais popularizada, como *Final Fantasy*, *The Elder Scrolls*, *Mass Effect*, *The Witcher* e *Cyberpunk 2077*, os jogos de RPG enfatizam a agência do jogador na construção de personagens, escolhas morais e desenvolvimento narrativo. Neles, o jogador é apenas um observador passivo de uma história, ele faz parte dela e constrói uma “personagem” cujas escolhas têm consequências diretas no mundo do jogo, permitindo-lhe experienciar um novo grau de imersão e projeção de identidade. A estrutura dos RPGs permite desta forma uma junção entre narrativa e sistema. A personalização do “avatar” (O personagem que representa o jogador) assim como a seleção de classes⁷, a escolha de habilidades, os sistemas de

⁷ Conjunto de características que definem a forma como o personagem será jogado.

moralidade e as diversas opções de diálogo transformam o ato de jogar numa experiência de subjetivação contínua. O jogador não consome apenas uma história, ele torna-se parte dela, tendo a possibilidade de experimentar diferentes formas de ser e agir no mundo representado. É nesse sentido que proponho o pensamento da experiência dos jogos não como mera imersão, mas como participação. O jogador não se desliga da realidade, ele participa nela através de um novo meio sensorial.

Os RPGs também reconfiguram a noção do tempo: introduzem ciclos de transformação, “flashbacks”, narrativas ramificadas e realidades paralelas. Eles trabalham com uma temporalidade densa, onde decisões tomadas em diferentes períodos temporais condicionam eventos e ações futuras. Há uma dimensão de temporalidade paralela entre o tempo de jogo e o tempo real, em que o jogador pressupõe à priori a sua diferença, compreendendo que a temporalidade dentro do mundo virtual é diferente da temporalidade real. Cada jogo obedecer a um determinado grupo de regras, dentro das quais tem a liberdade de decidir a sua própria estrutura temporal.

Além disso, muitos RPGs colocam o jogador em mundos destruídos ou decadentes, permitindo reflexões sobre a condição humana e ecológica. Em NieR: Automata, por exemplo, o jogador habita ruínas de uma civilização extinta e controla personagens andróides que questionam sua própria existência. A estética da ruína pela catástrofe ambiental, tema comum no gênero, transforma o RPG numa forma de especulação filosófica e ecológica. Permite materializar o *fim do mundo* e utilizar essa referência visual para o imaginar. No caso do presente ensaio, Cyberpunk 2077 coloca o jogador em Night City, um espaço tecnologicamente saturado com desigualdade flagrante, onde a modificação corporal e a vigilância algorítmica se tornaram a norma. A cidade é indiretamente um organismo vivo e opressor, tanto narrativamente como na percepção do jogador do mundo que observa, onde é permitida a sua exploração. O espaço do jogo é tripartido, funcionando simultaneamente de forma estética, ética e narrativa. A história dos videojogos, e particularmente dos RPGs, é também a história do início da possibilidade de experimentar mundos através de sistemas digitais e simultaneamente reconstruir a nossa relação com o espaço e com a identidade. Deste modo, o jogo não é exclusivamente um lugar de simulação, é também um lugar de criação. Ao articular regras com ficção, os jogos oferecem uma forma complexa de expressão cultural, cada vez mais relevante no mundo contemporâneo.

O videojogo é um meio multifacetado. Ele pode ser analisado através da sua narrativa, como sistema simbólico, como manifestação estética e como prática social. A dimensão estética dos jogos não reside apenas na sua aparência visual — embora o design gráfico seja central — mas também na experiência sensorial e emocional que permitem ao jogador construir experiências profundamente simbólicas e existenciais no meio digital. Além disso, os jogos são também arenas de expressão ética. Diversos títulos propõem dilemas morais, decisões de impacto das ações do indivíduo que desafiam o jogador a refletir sobre o bem, o mal, o seu livre-arbítrio, responsabilidade social e as consequências de suas ações. Em jogos como *Spec Ops: The Line* ou *The Last of Us*, a narrativa desafia o jogador a confrontar as suas decisões ao longo do seu percurso de jogo, tornando assim a sua ética vivida e não apenas abstrata. O

jogador é chamado a participar no código moral do universo que consome. É a interação com regras reais através da percepção de um mundo digital.

Os jogos não são neutros. A neutralidade é uma abstração que também não se manifesta no mundo digital: eles carregam visões do mundo, ideológicas, simbólicas e morais que podem ser analisadas criticamente. São representações da realidade através de uma lente diferente. Halpern (2012) refere o tema através de uma lente antropológica, como comunidades de jogadores online, e destaca que os videojogos funcionam como espaços de negociação cultural. “It’s another environment in which to interact with things and others” (Halpern, 2012) onde identidades, valores e conflitos são encenados de forma ritualizada. Essas comunidades organizam-se em torno de práticas comuns, criam processos de linguagem própria e códigos morais que definem o aceitável e o tabu dentro do mundo virtual. A etnografia digital é uma metodologia essencial para compreender os videojogos como fenómeno cultural. Através da observação participante em ambientes de jogo — sejam eles *RPGs*, *MMORPGs*⁸ ou *battle royales*⁹ - é possível mapear como os jogadores constroem significados, desenvolvem estratégias de jogo e partilham informações, criando laços comunitários e uma identidade partilhada. A cultura gamer é também profundamente diversa e concilia dentro de si questões de classe, género e pertença.

A observação etnográfica do mundo digital permite revelar como os jogadores experienciam os jogos não apenas como desafios lúdicos, mas também e em particular como espaços de pertença, identificação e expressão própria. Os jogos podem ser vistos como uma forma de resistência à alienação do quotidiano em que o indivíduo de reinventa através da criação ou projeção de uma nova identidade. O avatar, personagem controlado pelo jogador, não é apenas uma entidade abstrata, mas sim uma extensão da identidade de quem o controla, servindo como um catalisador que permite ao indivíduo repensar a sua identidade. O envolvimento do jogador no jogo não é apenas literal, é também um processo de construção de identidade. Aliado a esse envolvimento e projeção pessoal existe também a estrutura de espaço e tempo específica do videojogo. O tempo do jogo pode frequentemente ser acelerado, funciona de forma cíclica e é de certa forma controlado pelo jogador, com a imposição de limitações. Essa reconfiguração de espaço e tempo permite aos jogadores experienciar uma imersão mais complexa em mundos alternativos, que funcionam autonomamente da temporalidade do mundo material. Os mundos digitais, ao representarem um sistema de regras de funcionamento autónomo e têm automaticamente uma ecologia particular a cada um dos seus universos. Ou seja, o conteúdo ecológico das narrativas e o impacto ecológico da própria indústria do jogo. Existe uma crescente sensibilidade dos desenvolvedores de videojogos a temas como o aquecimento global, o colapso da biodiversidade e a justiça climática. Jogos como *Terra Nil* invertem a lógica tradicional de exploração de recursos e propõem ao jogador reconstruir a sua relação com os ecossistemas de modo a restaurar o equilíbrio natural. Jogos

⁸ Género de jogo RPG online, onde milhares de jogadores partilham simultaneamente o mesmo mundo virtual.

⁹ Género de jogo online no qual um grande número de jogadores compete entre si até restar apenas um vencedor.

independentes como *Eco* ou *Endling: Extinction is Forever* colocam a questão ecológica no centro da mecânica do jogo – o *gameplay*¹⁰. Em *Eco*, por exemplo, os jogadores devem construir uma sociedade sustentável para evitar a destruição do ecossistema por um meteoro, o que obriga a decisões coletivas sobre consumo, poluição e políticas ambientais. Em *Endling*, o jogador controla uma raposa que tenta sobreviver a um mundo devastado pela ação humana. A temática abordada neste tipo de jogos demonstra como o meio lúdico pode ser não apenas um espelho da *crise* ecológica, mas também uma ferramenta pedagógica que permita e construa uma plataforma para a simulação de alternativas sustentáveis e sensibilização ambiental. Ainda assim existe um paradoxo da temática ambiental nos videojogos com a indústria que o produz. O gaming é dos mais lucrativos negócios do mundo, com um impacto ambiental significativo em termos de consumo energético, particular da sua estrutura digital, desenvolvimento de softwares e gestão de servidores que requerem constante gestão e disponibilização de recursos energéticos. A contradição entre a crítica ecológica presente em alguns jogos e o modelo extrativista da indústria em que estão inseridos é um ponto sensível que apesar de não ser o foco central do ensaio, poderá e deverá ser futuramente abordado. Esse paradoxo potencializa uma perspectiva crítica do indivíduo que ao jogar e refletir sobre o que os videojogos partilham nos seus mundos, também é forçado a refletir sobre a sua responsabilidade ética como consumidor.

Os videojogos são, hoje, um dos meios mais potentes de produção cultural, cujo alcance global e impacto económico podem ser atribuídos às experiências sensíveis que proporcionam ao jogador. Servem como artefactos culturais complexos que operam como objetos estéticos, artísticos e juntamente éticos, de criação de novas interfaces ecológicas capazes de produzir novos mundos para serem vividos por quem os consome. O seu potencial expressivo reside precisamente nessa multiplicidade ontológica e funcional: os videojogos não mostram apenas mundos, eles constroem possibilidades, modelam relações pré-estabelecidas e colocam o jogador dentro de novas estruturas lógicas subversivas. Num contexto de *crise* ambiental, insegurança política e aceleração tecnológica, os videojogos emergem como um espaço simbólico privilegiado para a imaginação do futuro. Permitem subverter a promessa de progresso e criar uma crítica que articula as ansiedades do presente. O pensamento pós-humano implica não em abandonar a humanidade, mas sim em deslocar seu centro e reconhecer sua vulnerabilidade. Os jogos digitais, especialmente aqueles de ficção científica ou com uma forte componente ecológica, são especialmente úteis a explorar esses deslocamentos. Através de uma “performance digital”, o jogador pode incorporar formas de existência alternativas, questionar a centralidade do humano e a sua relação com o meu ambiente e experienciar novas ecologias da mente e do corpo.

A força política dos videojogos é ambígua: eles são instrumentos de simulação e de crítica, que colocam o jogador em espaços onde a reflexão ética se torna vivida, onde a estética se torna tátil e onde a imaginação se torna uma experiência. Em outras palavras, os jogos tornam visível e sensível aquilo

¹⁰ Estrutura mecânica que define as regras do jogo e as limitações da forma como o jogador interage com o mundo.

que, na vida real, muitas vezes é abstrato, invisível e/ou imaginado. Autores como Ian Bogost (2007) e Mary Flanagan (2009) têm argumentado que os jogos possuem uma retórica própria: “I call this new form procedural rhetoric, the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures” (Bogost, 2007), que é a capacidade de argumentar por meio das suas regras internas e interação com a sua interface e estrutura. Um jogo como *Papers, Please*, por exemplo, não precisa de longos diálogos políticos para criticar o autoritarismo burocrático: ele fá-lo faz através da sua própria mecânica de jogo, obrigando o jogador a tomar decisões entre humanidade e eficiência. Do mesmo modo, *This War of Mine* obriga-nos a lidar com a sobrevivência civil numa zona de guerra, e *Death Stranding* reconfigura a noção de "conexão" e humanidade relacional numa paisagem pós-apocalíptica onde cada passo é uma decisão ética. Como referido anteriormente, o jogo representa o mundo enquanto questiona as suas condições de existência: Ele cria uma interface onde a experiência estética, a simulação política e a sensibilidade ecológica se cruzam de maneira ao ato de jogar se tornar numa prática filosófica e um ato político. Os videojogos, ao tornarem visual e permitirem viver a representação do *colapso*, forçam o jogador a imaginar o futuro.

Conclusivamente, pensar os videojogos para além da sua vertente funcional e lúdica, compreendendo-os como expressões culturais, estéticas, éticas e ecológicas é reconhecer seu papel formação das subjetividades contemporâneas e no imaginário urbano referente ao mundo. Deste modo, pretendo utilizar o universo de *Cyberpunk 2077*, reconhecendo-o como um espaço experimental onde a ficção representa um inconsciente político. A linguagem dos jogos, feita de loops¹¹, sistemas de escolhas e consequências, potencializa vivências estéticas que nos desafiam a pensar, a sentir e a agir. Esta ação é particularmente importante quando aliada aos conceitos de colapso climático e fragmentação social. Este laboratório experimental serve como uma ponte para as sensibilidades e imaginários, para compreender a plenitude de mundos invisíveis que existem no plano do imaginário – Escondidos pela realidade material estão milhares de mundos, locais construídos por sensibilidades e ansiedades do presente que nos permitem (re)pensar o futuro.

2.5. O lugar do imaginário urbano e digital na construção do futuro climático

O processo climático é, por tudo o descrito previamente, constituído por uma dimensão ontológica e de imaginário, de pensamento, vivência e projeção do mundo. Entre essas reformulações e mudanças, novos imaginários urbanos e digitais emergem tanto como uma parte central da representação de realidades especulativas como novas formas de mobilização e ação coletiva. Imaginar um futuro climático não é puramente um exercício ficcional, é uma prática sensorial, ideológica e política que molda – e se molda simultaneamente- através de novas tecnologias, comportamentos e identidades característicos e únicas do período da viragem do século. Dessa forma, pretendo salientar a forma como

¹¹ Sistema de repetição de mecânicas de jogo que estruturam a sua jogabilidade a longo termo.

o “imaginário”, tema descrito e trabalhado por uma série de autores e pensadores, é constitutivo da realidade social. Simultaneamente, reflexões do imaginário como a arte e a ficção são também ferramentas potencializadoras de ação e formas de pensar o futuro em resposta à crise climática e ecológica. Por fim, estes temas devem ser associados ao conceito específico do imaginário urbano e digital e pela forma como o mesmo interage com o meio ambiente, influenciando tanto a percepção dos problemas climáticos como a concepção e proposta de soluções.

O filósofo Cornelius Castoriadis (1987) enfatiza que todas as sociedades são fundadas na criação de um universo simbólico que dá sentido às instituições, normas e práticas sociais. Em suma, depreende que as sociedades não derivam exclusivamente da natureza humana ou da razão pura, mas sim de uma esfera imaginária aplicada de forma institucional que cria e dá sentido a esse mundo. Esse “imaginário social radical” é o campo de onde emergem significados fundamentais de organização social no contexto urbano, como democracia, propriedade privada e/ou sustentabilidade. Quando aplicado ao futuro climático, o imaginário social que molda o nosso modo de vida – pressupondo, o imaginário social do mundo pós-capitalista que introduz concepções de progresso infinito e desenvolvimento económico contínuo – precisa de ser repensado. O mesmo só é possível se houver uma rutura criativa no imaginário social dominante, ou seja, uma forma de gerar novas narrativas sobre a relação entre cidade, natureza e tecnologia.

O poder do simbólico não é exclusivo a essa temática. Jean Baudrillard tratou, ao longo da sua obra, da centralidade dos símbolos e da imagem na produção de realidade, com particular foco na era da informação, onde imagens e “simulações” muitas vezes substituem a experiência sensorial. Segundo o autor, “abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror, or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being, or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal” (Baudrillard, 1994). A noção de hiper-realidade traduz, assim, o argumento de que o homem social já não lida com o real, mas com versões simuladas que moldam as suas concepções de cidade, natureza, progresso, guerra e crise. Ou seja, o imaginário, materializado na ideia de simulacro, está no cerne do pensamento ocidental.

No contexto climático, este raciocínio evidencia um risco: o imaginário urbano digital pode gerar narrativas que permanecem desligadas de uma transformação material efetiva. Daí a importância de refletir criticamente sobre a representação digital e imaginária da cidade e do ambiente, distinguindo a imagem simulada da imagem representativa da realidade. Como lembra Bauman (2000), “it is the patterns of dependency and interaction whose turn to be liquefied has now come. They are now malleable to an extent unexperienced by, and unimaginable for, past generations; but like all fluids they do not keep their shape for long. Shaping them is easier than keeping them in shape”. O imaginário urbano, nesse sentido, pode ser compreendido como “líquido”: um espaço de mobilidade e constante reinterpretação da informação, sujeito tanto a possibilidades de adaptação flexível e resiliente da realidade quanto a riscos de inação e negligência.

É difícil imaginar novas formas de projeções de futuros alternativos que não funcionem sobre os moldes do presente. Neste caso, o capitalismo tardio e as suas formas de funcionamento são limitantes para o imaginário urbano, tornando-o restrito na sua capacidade de projeção de alternativas. Esse bloqueio afeta profundamente como imaginamos a cidade e a ecologia. Narrativas dominantes e lógicas de mercado colonizam o imaginário e limitam as suas possibilidades, criando espaços imaginários negligenciados. Deste modo, torna-se crucial compreender o imaginário não apenas como reflexo, mas como método e resistência, em que a criação imaginada de utopias e distopias permita abrir espaço para uma alteração ontológica de relação com o meio ambiente em contextos ocidentalizados.

A ficção – literária, cinematográfica, artística, digital – tem um papel central na criação de mundos possíveis. Cinema, literatura, videogames e até mesmo simples instalações artísticas transmitem emoções e forçam o agente interpretativo (aquele que observa) a repensar e reinterpretar a sua realidade. Em contextos onde a mudança climática parece distante, invisível e/ou abstrata, regida por formas estruturais de controlo de pensamento e imaginário previamente estabelecidas, a ficção torna-se uma lente poderosa capaz de traduzir informação em narrativas humanas e emoções que vão para além das limitações físicas e ontológicas do indivíduo. É um caminho para pensar o impensável. E o papel da ficção não é apenas ilustrativo: é um papel de criatividade ontológica. Contar histórias também é uma forma de organizar a realidade e de dar forma ao mundo e aos seus sistemas invisíveis. Imaginar mundos futuros marcados por colapso e regeneração cria um envolvimento direto com a tarefa de reconstrução simbólica da relação com a Terra. Filosoficamente, a ideia da relação com o mundo não é representada apenas como funcional, mas sim narrativa. Relacionamo-nos com o nosso meio circundante através de mitos, histórias e ficções. O mundo não é um objeto neutro, passivo da nossa perceção – ele é uma narração constante, artística e simbólica da realidade. Como lembra Arendt (1998), “in this permanence, the very stability of the human artifice, which, being inhabited and used by mortals, is permeated by the spiritual activity of men, who could not exist without it, and in which art is therefore the manifestation of thought”. Assim, a permanência do mundo enquanto interpretação do humano está intrinsecamente ligada à nossa capacidade de o narrar, e a ficção emerge como uma das principais formas dessa manifestação de pensamento. A destruição ambiental, nesse sentido, é também a destruição do mundo como espaço de partilha sensorial. Quando a ficção climática apresenta um futuro onde o ar é impuro, onde os rios secam e onde a vida se organizou em volta da escassez, ela chama a atenção para a perda de um mundo narrável e propõe novos modos de o recuperar. Esse processo de reconstituição do mundo pelo imaginário é criado através de várias dimensões. Afetivamente, ao apresentar personagens em situações de perda ecológica e deslocamento em que o público-alvo se consiga rever como experiência emocional. Eticamente, ao levantar dilemas hipotéticos sobre justiça ambiental, responsabilidade social e relações com o não-humano através de uma linguagem simbólica e narrativa. De forma epistémica no processo da criação de mundos diferentes que desafiam o modelo singular de modo de vida, o modelo atual baseado em crescimento infinito sobre o grande capital. E ontologicamente, ao imaginar e projetar o meio ambiente como própria estrutura da realidade. Muitos desses mundos ficcionais reconfiguram o

tempo e o espaço e sugerem, indiretamente, que o mundo como o conhecemos não é um dado fixo, mas sim algo transformativo e influenciado pela nossa imaginação e ação. Além disso, a ficção climática e especulativa é fundamental para abrir espaços de imaginação plurais, que rompem narrativas hegemônicas do imaginário branco, europeu, capitalista e masculino. Autoras como Octavia Butler, N.K. Jemisin e Rivers Solomon escrevem ficções climáticas a partir de perspectivas negras, indígenas, queer e decoloniais. Criam-se também mundos especulativos de resistência, onde imaginar é sobreviver e afirmar outras formas de habitar a Terra. A ficção funciona como uma convocatória de imaginário – Um convite ideológico a pensar na realidade hipotética. É uma proposta narrativa, de sugestões e diferenças. De criação de espaços que se reorganizam de forma comunitária, onde os processos tecnológicos são reconfigurados, onde a nossa relação com a terra se torna mais ampla e cuidadosa e onde a ficção antecipa as ansiedades e medos do presente. É uma convocatória a pensar o mundo como outro através da reconstituição da nossa relação emocional.

No contexto do presente ensaio, simulações urbanas digitais e plataformas de realidade virtual atuam também como ambientes experimentais para políticas climáticas. Ao colocar cidadãos dentro de uma cidade virtual é possível testar as suas infraestruturas e resiliências. Aqui o imaginário urbano digital cria espelhos do futuro, e oferece feedback sensível para escolhas imediatas abertas à participação pública e que permitem a expansão do imaginário urbano. As cidades ocidentais modernas foram historicamente imaginadas como espaços de domínio da natureza, onde a paisagem natural tem um papel subversivo e é transformada em recurso a ser conquistado e controlado - contrastando diretamente com a paisagem impermeável, opressiva e dominante. Esse imaginário dualista de cidade vs natureza contribuiu para a formação de um imaginário urbano digital que tende a reproduzir essa dicotomia. Se imaginamos e pensamos a cidade como esfera de crescimento económico, damos prioridade a uma arquitetura utilitária, vertical, de rodovias – uma metrópole de aceleração e elitismo funcional. Mas ao imaginar a cidade como um ecossistema híbrido que se insere em ciclos naturais e valoriza a conexão homem-ambiente, abrimos espaço a uma nova forma de estruturar a vida em espaços urbanos. Imaginar e reconsiderar as estruturas que nos rodeiam funciona como ação política.

Quando Castoriadis afirma que o imaginário social funda as instituições, ele propõe uma visão na qual imaginar é um ato ontológico e político, onde imaginar é criar e resistir. Essa perspectiva é abordada de forma diferente por Martin Heidegger (1950), que, nas suas reflexões sobre arte e identidade nos oferece novas ferramentas para compreender o mundo invisível e imaginado. Neste ponto, o imaginário urbano e digital deve ser repensado como um modo de criação de mundo, uma manifestação divina do ser humano em planos de existência digitais. A cidade torna-se algo que transcende a sua infraestrutura funcional – torna-se uma paisagem ontológica, um campo de relações entre homem e natureza. Latour (2004) propõe também uma crítica à separação entre natureza e cultura. Para o autor, a modernidade inventou uma natureza neutra e externa à condição humana, separada da nossa identidade. E acrescenta que “even more seriously, they have claimed, in the enthusiasm of an ecumenical vision, to have 'gotten beyond' the old distinction between humans and things, subjects of law and objects of science—without

observing that these entities had been shaped, profiled, and sculpted in such a way that they had gradually become incompatible” (Latour, 2004). Essa divisão é sustentada por um imaginário moderno que requer algum tipo de superação. Na era do Antropoceno já não é narrativamente coerente falar de “meio ambiente” como algo fora da sociedade: o homem faz parte do meio ambiente, ele molda-o e constrói a sua identidade em resposta à sua condição natural, mesmo que essa construção seja feita em oposição. Latour traz novas ideias e propõe uma nova forma de pensar o mundo em que humanos e não-humanos estão juntos no plano da existência social, com a implicação e a sugestão de imaginar uma nova Terra que não funcione planeta físico abstrato, mas sim como um território habitado por seres que mantêm relação de dependência, independentemente do seu estatuto humano ou não humano. O futuro climático exige que redesenhemos o mapa simbólico das nossas relações. Esse mapa simbólico é nada mais que o nosso imaginário. Um imaginário que precisa de ser reestrutura de forma a incluir as vozes das diferentes vidas (animadas e inanimadas) que coabitam os nossos espaços sociais. O digital, creio eu, surge como uma ponte que se coloca a serviço da representação justa da heterogeneidade dessas vivências. Como referido anteriormente, Donna Haraway (1991) também nos convida a (re)imaginar o mundo de modo relacional e simbiótico. A ideia de ficção – neste caso, manifesta ficção no mundo digital - é transposta como uma ferramenta importante na reconstituição dos laços interespecies onde o imaginário funciona como uma forma de inserir o indivíduo humano nesta teia de interdependências.

Outro autor contemporâneo previamente referido é Timothy Morton, criador do conceito de hiperobjetos, ideias tão extensas e complexas que não conseguem ser compreendidas por um só indivíduo ou uma só representação temporal. Dentro destes conceitos está o clima e o meio ambiente, tema que pressupõe a criação de uma nova estética ecológica. Deste modo, a arte, a ficção e o imaginário digital têm, segundo ele, a tarefa de representar e explorar experiências sensoriais da complexidade temática destes conceitos. O autor fala também de uma ecologia escura (*dark ecology*) — uma forma de pensar estética que aceita a incerteza, a ambiguidade e o desconforto de coexistir com a crise climática. Aqui, o imaginário urbano passa a incluir as partes antiestéticas da cidade - o lixo, o esgoto, o ruído, a destruição - não como falhas, mas como elementos da nossa realidade partilhada. Todos estes autores e pensadores mostram uma ideia central para o trabalho proposto - que imaginar o mundo é parte de habitá-lo. O imaginário não é meramente reflexivo ou especulativo, é um modo de existir e agir. Quando aplicado ao tema da crise climática, depreende-se que a sua abordagem não pode partir apenas através da utilização de novas tecnologias ou recolha positivista de informação. Ela exige um novo modo de imaginar a cidade, o planeta e a vida. Esse imaginário precisa ser simultaneamente sensível e simbólico e capaz de permitir e impulsionar ação política e de resistência. Esta relação multidisciplinar da arte e ficção no digital tem o potencial de reestruturar nossa percepção da cidade e da Terra, não como recursos a ser utilizados, mas como redes de significado e cuidados. Dados científicos não são suficientes, a ação climática pressupõe uma relação emocional com os temas abordados. Desde romances de ficção científica a videojogos que simulam utopias e distopias, estas formas de ficção e arte materializam o futuro e oferecem uma ligação empática que planta sementes simbólicas na construção do futuro.

Capítulo 3. Etnografia digital in loco

3.1. A experiência de jogo

O corpo do trabalho proposto e a maioria da análise temática foi feita no campo de trabalho simbólico do jogo Cyberpunk 2077. Ao entrar dentro do jogo e atravessá-lo na sua totalidade, recolhi através de uma série de sessões toda a informação que considerei importante para os vários temas centrais à proposta. Além disso, pretendo introduzir o processo de análise e associá-lo à metáfora do “Soukiller”, um programa digital existente no universo de cyberpunk que se associa comparativamente e de forma simbólica ao meu processo de trabalho etnográfico. O Soukiller é, resumidamente, um engrama de extração capaz de copiar a mente de um indivíduo e colocá-la no plano digital – Em suma, uma forma de imortalidade digital onde a consciência e identidade do indivíduo não estão mais associadas às suas limitações físicas. Deste modo, também eu enquanto jogador realizo um ritual de desmaterialização voluntária sempre que entro no mundo digital. Sentado no conforto do meu quarto, torno-me ausente do meu corpo, transferindo a minha consciência de forma fragmentada e parcial para outro ser, V, a personagem principal da obra e aquele pela qual acompanharemos o mundo de Cyberpunk. Partilho a minha identidade com ele e é através dele que vejo, ajo e experiencio um mundo que, embora virtual, é sensorialmente e tematicamente real. Este gesto de migração simbólica — de mim para o V, do corpo físico para o corpo digital — repete-se em cada sessão de jogo. Cada sessão pode ser interrompida, guardada e retomada como um engrama num disco rígido, então até que ponto a minha identidade durante o jogo não é já uma versão parcial e fragmentada de mim próprio? O Soukiller, nesse sentido, não se limita à narrativa do jogo. Ele materializa-se na própria prática de jogar e no processo de etnografia digital, funcionando como uma interface entre o eu e o V, entre o humano e a máquina, entre o real e o simulado. Um dos grandes objetivos do presente ensaio é o da compreensão e reflexão da perceção do indivíduo urbano face à crise climática - depreendendo, compreender e observar através deste trabalho etnográfico a forma como certos grupos sociais, tipicamente condicionados pela sua condição material, interagem e compreendem o conceito de cyberpunk e aquilo que o mesmo pressupõe. No entanto, a minha identidade é indissociável desta observação. A compreensão do indivíduo face ao tema é desta forma simultaneamente a minha compreensão *do próprio* face ao tema. Sendo assim, aquilo que é observado na interação e exploração do jogo e da temática reflete não só uma realidade urbana generalizada, mas também e em particular a minha própria compreensão. Compreende-se assim o presente trabalho como autoetnográfico, de modo particular em como a sua vertente na identidade do observador é importante para compreender os fatores sociais que o condicionam. A minha condição de homem, cidadão urbano e ocidental e pertencente à esmagadora maioria da demográfica alvo do tema e

é importante na criação de generalizações e compreensões mais extensas do tema. Saliento nesta segunda sessão de observação temas que considere interessantes para o tema e que do mesmo modo que o trabalho prévio, ajudarão para um mapeamento mais completo do tema geral, que nos ajudará a chegar a mais palpáveis conclusões. A minha identidade é indissociável da minha observação.

Como referido anteriormente, neste trabalho irei seguir uma linha de reflexão que cruza a experiência vivida dentro do jogo com os seus temas transversais previamente estabelecidos: a transumanização do corpo, a alienação urbana, o colapso ambiental, o Antropoceno, a estetização da desigualdade e a crise climática e ecológica. Através de uma etnografia digital e autoetnográfica, proponho observar o mundo de *Cyberpunk 2077* não apenas como objeto de estudo, mas como espaço vivido, imaginado, partilhado e sentido. A minha presença não é neutra: o observador também é observado. E em cada momento, o Soullkiller serve de metáfora orientadora, refletindo a promessa tecnológica de transcendência orgânica para uma identidade digital. A partir daqui cada sessão registada será analisada como fragmento de uma identidade digitalizada, cada decisão como traço de uma consciência em conflito, e cada canto da cidade como parte de um imaginário coletivo que, apesar de futurista, fala simbolicamente sobre as ansiedades do presente. O que emerge desse processo não é apenas um relato do jogo, mas uma proposta de leitura crítica da tecnocultura contemporânea em reposta à temática ambiental.

O meu percurso etnográfico em *Cyberpunk 2077* inicia-se com uma pergunta central: o que significa habitar um mundo digital como observador participante? Uma questão que guia o meu processo desde o primeiro instante em que, confortavelmente sentado no meu quarto, mergulho nesta nova realidade virtual. A experiência começa com a criação do avatar - V - cuja aparência pode ser modificada ao gosto do jogador, mas cuja identidade narrativa permanece inalterada. Ou seja, V pode ser alterado fisicamente ao gosto e preferência do jogador, mas a sua identidade não é alterada. Há uma dimensão de dualidade na existência de V, a de avatar simbólico que canaliza a experiência do jogador e as suas preferências, e a da sua identidade pré-estabelecida e papel narrativo. O seu corpo é editável, mas a sua personalidade, identidade e existência são pré-estabelecidas no mundo. A criação de V marca o primeiro passo simbólico desta viagem: a construção de uma ponte entre o observador e o observado e entre o mundo real e o digital.

Nesta fase inicial, a sensação é de deslocamento. O jogo não oferece explicações claras; sou atirado para dentro de um bar (ver Fig.1), envolvido num diálogo tenso sobre dívidas e conflitos e deixado a descobrir o mundo através de uma breve exploração. Esta ausência de orientação expositiva encoraja o jogador a aprender pelo contexto, através do que se pode observar, ouvir e compreender do contexto, como num trabalho etnográfico em campo aberto. Este modo narrativo é comum dentro do género de RPG, frequentemente introduzindo os seus mundos através de contexto, ou aquilo que se chama de forma mais comum de “environmental worldbuilding”. Desde o primeiro momento é evidente que - Night City-, o nome da cidade onde se experiêcia a narrativa do universo de *Cyberpunk 2077*, é uma cidade viva, densa, violenta, imprevisível e altamente detalhada (Ver. Fig 2).

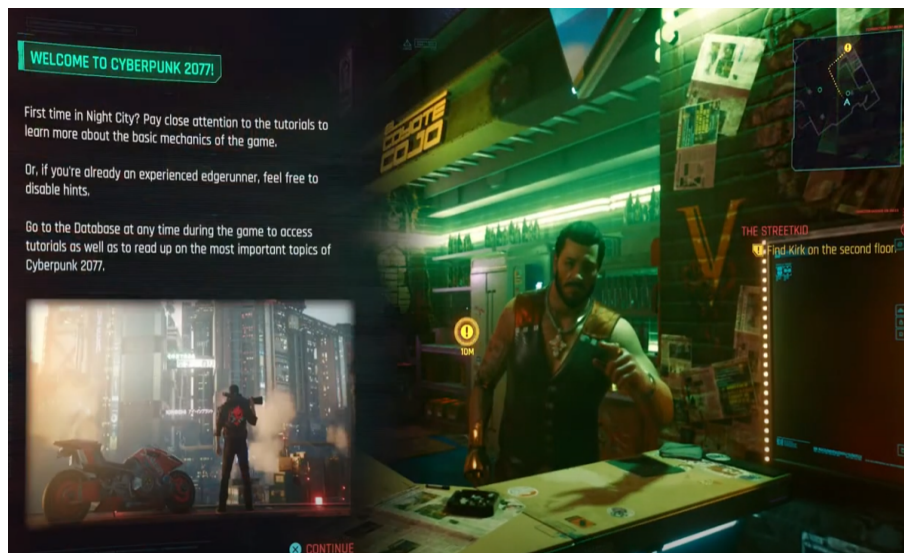


Figura 1. Momentos iniciais do jogo

O meu corpo, imóvel durante estas sessões iniciais, contrasta radicalmente com a constante movimentação do V. Esta dissonância entre corpo físico e corpo digital torna-se um dos fios condutores da minha observação: enquanto eu permaneço estaticamente presente no espaço real, no meu quarto, é através de V que me movo, ajo, decido. Não é só através da sua movimentação literal, é também através da sua movimentação identitária e da sua relação com a cidade que experiencio o mundo de Cyberpunk. E entendo desta forma que não sou apenas um jogador, sou também uma consciência deslocada neste mundo. A metáfora do *Soulkiller* começa a ganhar forma aqui: tal como o programa da narrativa do jogo, também eu sou parcialmente “suspense” do meu corpo para existir noutro plano de realidade através dos olhos de um corpo digital. Aquilo que acontece dentro do jogo é dual. Existem duas dimensões para o processo de jogo. A parte narrativa, onde o jogador experiências cenas pré-estabelecidas de interações e ações de jogo, que servem para guiar as ações e a história proposta, como um filme, e a parte interativa, onde o jogador tem liberdade para agir no mundo e liberdade para realizar ações, interagir com os sistemas de jogo e, para todos os efeitos, jogar e ser uma parte ativa. Em pouco tempo deixo de ser um estranho em Night City. Ao encerrar o jogo, retomo-o no mesmo ponto onde o havia deixado anteriormente. Como referido anteriormente, a temporalidade é diferente dentro do mundo do jogo. O jogador tem a liberdade de se ausentar à sua escolha e preferência, e durante a sua ausência o universo do mundo de jogo é congelado. Deste modo, o mundo de Cyberpunk só existe quando o observador está presente - a cidade só vive se eu a observar. A etnografia torna-se, assim, uma prática que não apenas interpreta, mas também ativa a realidade digital. Por norma, os videojogos de ação diferem no modo em que a câmara se posiciona durante a sua jogabilidade, diferenciando entre primeira pessoa (Olhos do personagem) e Terceira-Pessoa (Olhos por detrás do personagem). Geralmente, maiores níveis de imersão conseguem ser atribuídos a contextos de primeira-pessoa, e melhores níveis de jogabilidade conseguem ser atribuídos a contextos de terceira-pessoa. A imersão é, como previamente

estabelecido, algo importante no mundo de Cyberpunk e na experiência que pretende ser estabelecida e registrada para o jogador.

No final da sequência introdutória do jogo passam-se seis meses (Dentro do universo de Cyberpunk). Nestes seis meses, o V adquire uma nova complexidade na sua identidade. Quando o jogador volta ao controlo é também introduzido a dois novos personagens – Jackie Welles e T-Bug, que são importantes para compreender o contexto das atividades criminais em Night City. Jackie Welles é um mercenário de Heywood, um dos grandes distritos da cidade, que funciona para introduzir a divisão por distritos no mundo de Cyberpunk. Cada distrito é controlado por diferentes gangues e o jogador tem a opção de interagir e participar nas dinâmicas internas de violência de gangue, podendo influenciar quem controla cada distrito ou as suas interações. No momento de início do jogo, Heywood é controlado por dois diferentes gangues, “Valentinos” e “6th Street” - que lutam internamente por controlo da região. Jackie serve assim como uma primeira introdução a esta dinâmica e à expansão da complexificação do mundo de Cyberpunk, tornando-o um mundo mais vivo, complexo e dinâmico do que inicialmente aparenta. Além disso, T-Bug é também outra importante personagem que introduz ao jogador o conceito de netrunner. Netrunners são, segundo o mundo de cyberpunk, Netrunners são hackers experientes, com um sistema de interface ciberneticamente aprimorado implantado nos seus corpos, que utilizam os seus implantes de interface cérebro-computador a navegar pela internet em busca de sistemas de hackeamento e informações para vender a intermediários. A introdução do conceito de Netrunner é assim importante para compreender que no mundo de Cyberpunk, o mundo palpável e orgânico e o mundo digital coexistem. Todos os indivíduos deste mundo são, de uma forma ou de outra, fisicamente alterados para os seus corpos conseguirem interagir diretamente com o mundo digital. Portanto, nesta reimaginação transumanista do futuro, todos os indivíduos têm à nascença implantes que os conectam diretamente ao mundo virtual. Estes implantes podem ser tanto de software como de modificação física, como explorarei futuramente. O importante a entender é que, neste preciso momento, e com a informação estabelecida, é possível compreender que os diferentes indivíduos utilizam os seus implantes de diferentes maneiras. Podendo utilizá-los para modificações de combate, como é observável pelos mercenários, ou utilizá-los de outro modo para hacking e “netrunning”. Estes dois personagens acompanham V e o jogador e são importantes tanto para a narrativa como em particular para estabelecer mais informações sobre o mundo do jogo.

Durante esta fase, tento focar-me na interação com a cidade na forma como os elementos ambientais moldam o quotidiano da cidade. Começo a identificar padrões de violência de gangues, de megacorporações com publicidades espalhadas pelo mundo e com estruturas de poder que se sobrepõem. A cidade funciona como um organismo vivo com uma divisão de papéis onde os gangues exercem poder à superfície, mas são as corporações que moldam as fundações da cidade, tanto literal e metaforicamente. Observo também como os diferentes grupos sociais têm não só as suas partes geográficas pré-estabelecidas como também expressões visuais próprias, como as suas roupas, modificações corporais e linguagens que constroem identidades coerentes e reconhecíveis. Esta

diversidade estilística, embora profundamente estetizada, aponta para um mosaico urbano de exclusão, resistência e espetáculo que abordarei futuramente.



Figura 2. A cidade em Cyberpunk 2077

Como natural de todos os videojogos, existe um sistema de progressão do jogo que facilita a sua vertente lúdica. Ao longo do jogo, V pode ir progredindo na sua carreira dentro da cidade. Isto é feito através da melhoria dos seus implantes (Ver fig.3) — algo que, à primeira vista, parece puramente mecânico, mas que revela uma lógica de corpo tecnológico: V evolui ao implantar chips, modificar órgãos, substituir membros. Através do percorrer da história e da sua participação em missões, objetivos e combate, o personagem adquire “experiência” e outro tipo de benefícios. O sistema de experiência é utilizado para fortalecer o personagem, sendo quantificado por “níveis” — Quanto mais alto o “nível” do personagem, mais alta será a sua capacidade de combate, maior será o “dano” que inflige aos adversários e maiores serão os benefícios de especializações de talentos. O sistema de classes e talentos também é típico deste tipo de jogos, distribuindo as habilidades do personagem por uma série de características onde o jogador tem a opção de escolher a sua colocação. No caso do cyberpunk, o jogador pode escolher entre uma série de talentos como combate, regeneração física, hacking, talentos sociais e específicos. Deste modo, o jogador pode decidir como moldar a jogabilidade do seu personagem. Um personagem especializado em combate será tipicamente mais útil nesse tipo de situações, que são, de certa forma, as que acontecem com mais frequência no jogo. No entanto, especializações como hacking e regeneração física também podem ser úteis para diferentes situações, e especialmente para diferentes formas de jogabilidade, dependendo da opção do jogador. Além disso, existe um sistema de progressão semelhante e/ou idêntico ao sistema padrão do género. Há um sistema de níveis onde o jogador adquire experiência ao derrotar inimigos, completar sequências de hacking com sucesso e maioritariamente a completar “missões” e objetivos, independentemente da sua origem. Tanto missões da narrativa principal como eventos aleatórios da cidade ou histórias secundárias contam para a progressão da experiência do

personagem, o que significa que o jogador é tipicamente beneficiado e recompensado pelo tempo que passa no jogo. No caso de cyberpunk, existe também um sistema de “materiais” que pode ser recolhido ao derrotar inimigos, a completar missões e a recolher de espaços dentro do mundo. Estes materiais servem também para a progressão do personagem dentro do sistema previamente referido de alterações cibernéticas e corporais e também do sistema de “crafting”¹². Ambos estes sistemas são acessíveis no menu de jogo e permitem ao jogador utilizar os materiais recolhidos para otimizar o seu personagem, alterando as suas características físicas, instalando novos implantes cibernéticos e/ou melhorando os seus equipamentos e armas. Sendo assim, o jogador progride duplamente – Maioritariamente, através da experiência e do nível¹³ e secundariamente através da progressão de crafting, construção, melhoramento de armas e melhoramentos físicos e cibernéticos. Em ambos os casos, os objetos de progressão, tanto os pontos de experiência como os materiais necessários são adquiridos através de interação com o jogo, sendo as recompensas maiores conforme a dificuldade proposta. Ou seja, quanto maior for o nível do inimigo e a sua dificuldade e complexidade, maior será a recompensa tanto em termos de experiência como em termos de materiais. Dentro do sistema de jogo, é o mais próximo que existe com uma necessidade física do personagem. O jogador deve adquirir experiência e completar estes sistemas de modo a tornar a jogabilidade mais possível e acessível. Será difícil, ou praticamente impossível, completar o jogo sem interagir com nenhum destes sistemas de progressão. Os sistemas de progressão são tipicamente desenhados e pensados para manter o engajamento, acrescentando à jogabilidade base uma camada externa de complexidade e autonomia, o que mantém o jogador investido e lhe dá asas à sua expressão própria e criatividade. A sua identidade define-se pelas peças que lhe são adicionadas. Esta ideia ressoa com a narrativa distópica do transumanismo: o corpo já não é um fim, mas um meio em constante atualização.

¹² Sistema de construção dentro do jogo que permite a criação de objetos úteis à jogabilidade.

¹³ Mecânica de jogo comum em videojogos, onde a progressão do personagem é quantificada por um “nível”. Quanto mais alto o nível, maior será a capacidade do personagem.



Figura 3. Sistema de talentos e especializações

Há uma importante viragem narrativa quando V, após uma missão falhada, insere em si um chip contendo a consciência de Johnny Silverhand (Ver Fig. 6) — uma figura mítica da história de Night City. V é morto durante a missão, mas o chip, ao ativar-se, reanima o corpo. A partir deste momento, duas consciências coabitam o mesmo espaço físico: a de V e a de Johnny. Esta condição não só altera a narrativa, como transforma a minha perceção do jogo enquanto observador ao reforçar o carácter fragmentado do conceito da identidade em Cyberpunk 2077. V torna-se um corpo em disputa, um território simbólico ocupado por forças ideológicas distintas. Johnny representa a resistência, o caos, o idealismo punk; V representa a sobrevivência, a adaptação e a plasticidade. Ao longo das sessões seguintes, assisto ao confronto crescente entre estas duas vozes, que, por vezes, se entrelaçam. Esta duplicidade ecoa a minha própria experiência: enquanto jogador e observador funciono como a 3ª voz que coabita este corpo e que controla frequentemente as suas ações.

Há uma eventual diminuição da distância entre mim e Night City. Já não sou apenas um observador intrigado com o mundo que tenho diante dos olhos. Começo a sentir uma maior familiaridade com a cidade graças à sua interatividade e à sua imersão. As ruas de Watson, os neons de Japantown, os subúrbios esquecidos de Santo Domingo passam a ser coordenadas internas. O imaginário urbano de Cyberpunk 2077 é incorporado na minha própria experiência. Este processo de reconhecimento espacial vem acompanhado por uma transformação sensorial subtil, mas profunda. O som constante de sirenes e helicópteros, o ruído metálico dos implantes, as vozes fragmentadas das multidões, os painéis holográficos publicitários, tudo isso deixa de ser ruído para se tornar ambiente. A cidade inscreve-se no meu corpo auditivo e visual. E, no entanto, o meu corpo físico continua imóvel. Mãos sobre o rato e teclado, costas apoiadas na cadeira, olhos fixos no ecrã. A experiência da cidade é plena, mas mediada. Eu caminho em Night City, mas fisicamente, não dou nenhum passo neste local.

3.2. A imersão no mundo de Cyberpunk

Com o desenvolvimento da experiência sensorial em campo, surgem também reflexões paralelas sobre a minha experiência pessoal. Há um peso associado ao processo autoetnográfico que reconhece a minha observação como processo inevitavelmente moldado pelas minhas próprias condições materiais, afetivas e simbólicas. O processo etnográfico foi registrado na totalidade num espaço seguro, a jogar um produto digital no conforto da minha casa, com acesso a recursos tecnológicos e à liberdade de desligar o jogo a qualquer momento. E, simultaneamente, descrevo e experiencio processos de marginalidade e destruição, de cultura transumanista e de vida de gangues, um mundo distópico de uma realidade social distinta da minha. Esta possibilidade de observar e vivenciar a marginalidade do mundo de V é, ironicamente, um privilégio — uma simulação do sofrimento que só é possível porque estou afastado dele. Trata-se de um sofrimento mediado, digerido pela tecnologia, estetizado para consumo interativo. Esta consciência, no entanto, não diminui o valor da observação; pelo contrário, obriga-me a reconhecê-la como parte central da análise. O meu ponto de partida subjetivo torna-se um elemento constituinte do próprio processo etnográfico. As emoções que sinto, juntamente das decisões que tomo compõe a matéria-prima da experiência imersiva. Não se trata de uma observação neutra ou distanciada, mas sim de uma vivência simbiótica entre mim e o jogo, entre mim e o personagem, entre o mundo material e o virtual.

À medida que V se transforma, também eu me transformo com ele. As decisões que tomo dentro do jogo, desde as mais simples opções de diálogo e interação, como optar por confrontar ou negociar, salvar ou matar, ouvir ou interromper, refletem muito mais do que simples estratégias lúdicas. São projeções da minha ética, dos meus valores, do meu inconsciente e das minhas hesitações. Cada escolha torna-se uma performance simbólica do eu. Quando optei, por exemplo, por alterar a aparência do V, não foi unicamente feito como uma escolha estética: foi também uma necessidade de tornar aquele corpo mais próximo de uma versão imaginada de mim, ou daquilo que acredito que o V “deveria” representar. Existe uma dupla projeção associada à forma como moldo o V com a minha imagem mental e deixo simultaneamente que ele me devolva o reflexo dessa construção. Esta interação torna-se mais evidente em momentos de crise, sendo um exemplo concreto o momento em que V assiste à morte do seu companheiro e personagem previamente introduzido, Jackie Welles. Existe um impacto emocional real no jogador. Um luto digital vivido e sentido. A imersão da narrativa permite o fortalecimento da dualidade entre a identidade física e a identidade digital. As perdas e dificuldades da vida de V são registadas nas minhas emoções, ainda que com a distância de reconhecer o processo como simulado e ficcional. A morte de Jackie não é apenas um evento narrativo; é um ponto de reflexão emocional, uma oportunidade de imersão através de um feedback sentimental do jogador.

Além disso, o pensamento por detrás da cidade de Cyberpunk 2077 é vivo e volátil. A veracidade da existência de Night City não é representada exclusivamente pelos eventos que nela decorrem e com

os quais o jogador pode interagir, mas também pela forma como o jogador a pensa, sente e experiencia. É uma cidade vertical, diversa e complexa, com variados estilos arquitetônicos espalhados por zonas que simbolizam diferentes realidades sociais. Esta diversidade é utilizada como metáfora visual comparativa aos seus paralelos reais: Subúrbios, zonas industriais e pobreza periférica que convivem em processos de tensão espacial e que permitem revelar e narrar um imaginário urbano de desigualdade, segregação e decadência através da estrutura e funcionamento da cidade. Estas referências arquitetônicas inspiradas por múltiplos contextos, do brutalismo ao neon futurista, não servem apenas como cenário virtual. Servem como linguagem simbólica, como uma mensagem narrativa passada através da vertente visual. Representam estruturas de poder, e exclusão através da tecnologia e geografia do local. A cidade, nesse sentido, torna-se uma personagem por si só, um organismo simbólico que carrega significados metafóricos à realidade urbana do presente. E a partir do momento que se torna uma personagem a cidade também constitui uma relação com o jogador; tornando-se uma ferramenta viva, uma lente através da qual se observa a imaginação do futuro através de moldes do presente; Uma síntese entre a especulação tecnológica e a crítica social, onde os desenvolvimentos técnicos coexistem com colapsos ambientais, crises políticas e fragmentações identitárias.



Figura 4. A cidade em Cyberpunk 2077

Enquanto ando e interajo com a cidade, reparo que a sua presença é intensificada por eventos aleatórios e interativos. Todos espaços são vivos, dinâmicos, e carregam, dentro da estrutura do seu código, a previsível imprevisibilidade da vida urbana. Esta sensação de autenticidade é reforçada pela emergência de eventos espontâneos. Assaltos, pedidos de ajuda, acidentes de viação, trabalhadores no seu quotidiano, bares, prostituição, lojas e outras atividades compõem uma malha complexa de interações à espera de serem descobertas. Estes micro eventos não são apenas detalhes, são pontes entre

o jogador e o mundo que ajudam a estruturar a relação com a cidade. Há, portanto, duas dimensões centrais na interação com o jogo e com a sua narrativa. Por um lado, a interação direta com a narrativa principal — a história de V, estruturada com início, desenvolvimento e fim, cujo término representa também o encerramento do jogo. Por outro lado, a narrativa ambiental e contextual da cidade, a interação com a história que Night City conta ao jogador nos momentos que ele opta por não seguir a linha narrativa principal. Essa história é fragmentada, difusa, subjetiva, mas igualmente rica. A arquitetura, os grafittis, os diálogos de fundo, os barulhos urbanos, efeitos sonoros e os pequenos acontecimentos cotidianos descritos compõem uma peça narrativa onde o jogador se insere simultaneamente como etnógrafo e protagonista. À narrativa principal do jogo é tipicamente dado o nome de “história”. Sendo assim, a história do jogo e o mundo do jogo representam diferentes formas de interatividade e de agência. O mundo de Cyberpunk 2077 está também repleto de outras “sub-histórias”: pequenas narrativas secundárias que, apesar de não interferirem diretamente no enredo principal, enriquecem a experiência e expandem o sentido de imersão. Estas histórias paralelas, denominadas de “missões secundárias”, diálogos e interações opcionais, funcionam como camadas de significação, oferecendo ao jogador a possibilidade de construir uma experiência mais personalizada e imersiva no mundo. Mais personagens e maior interação com a cidade significam, de forma implícita, que o mundo proposto ao jogador consegue ser compreendido mais facilmente como um organismo vivo, complexo e volátil. A própria imersão é, assim, construída não só a partir da narrativa principal também a partir da convivência prolongada com o ambiente de jogo. O jogo não é apenas um sistema de desafios; é um espaço de habitação temporária, onde o jogador se desloca, observa, escolhe e se transforma. A experiência etnográfica neste contexto exige, portanto, uma escuta sensível de atenção às vozes que são representadas, pertencentes tanto ao código de jogo quanto à imaginação de quem o produz. No final do processo, reconheço que a informação recolhida não é apenas uma informação de dados objetivos. É uma informação sensorial onde construo uma relação simbólica com o mundo de Cyberpunk e as suas identidades.

3.3. A vida de V

Para compreender na totalidade a dimensão etnográfica e imersiva do trabalho é necessário compreender a personagem de V, a sua estrutura e aquilo que ela simboliza para o tema. V é uma personagem real que existe dentro do mundo de cyberpunk. É uma personagem que tem uma história e uma vida com passado e um futuro. O jogo circula à volta dessa ideia e consequentemente a sua narrativa. Não somos um sujeito aleatório a caminhar em Night City – Estamos a observá-la através dos olhos de V, significando que estamos a observá-la através de uma percepção condicionada pela sua identidade e contexto. Se a observação não pode ser dissociada do observador, e se V também faz parte da identidade do observador, então não é exclusivamente a minha identidade que condiciona a informação registada. A própria identidade de V condiciona a forma como a narrativa é pensada, os seus eventos e

consequentemente, as informações que registo no processo etnográfico. Sugiro, deste modo, o exercício de pensar V não apenas como um personagem, mas também como uma pessoa, ainda que ficcional.

Como referido anteriormente, no início do jogo o jogador passa por uma etapa de criação de personagem onde o seu corpo pode ser editado e customizado de acordo a sua vontade, facilitando a projeção do individuo nessa mesma personagem, ou neste caso, em V. Ou seja, o jogador consegue desta forma recriar aquilo que é ou quer ser dentro deste personagem. Há uma dupla identidade subjacente à identidade de V, a de objeto narrativo e personagem pré-estabelecido e simultâneo elo de ligação à realidade em que o jogador se pode imaginar e projetar. Ainda assim, V tem duas opções base “canonicamente” imaginadas e que são a forma como se apresenta antes da edição - Ou como uma personagem de feminina, cabelo longo vermelho rapado na parte esquerda e corpo atlético, ou como uma personagem masculina, corpo atlético, cabelo curto castanho rapado de lado (Ver Fig. 5). Ambas as versões oficiais de V são caucasianas, e representam de modo geral padrões de beleza modernos, ocidentais e contemporâneos.

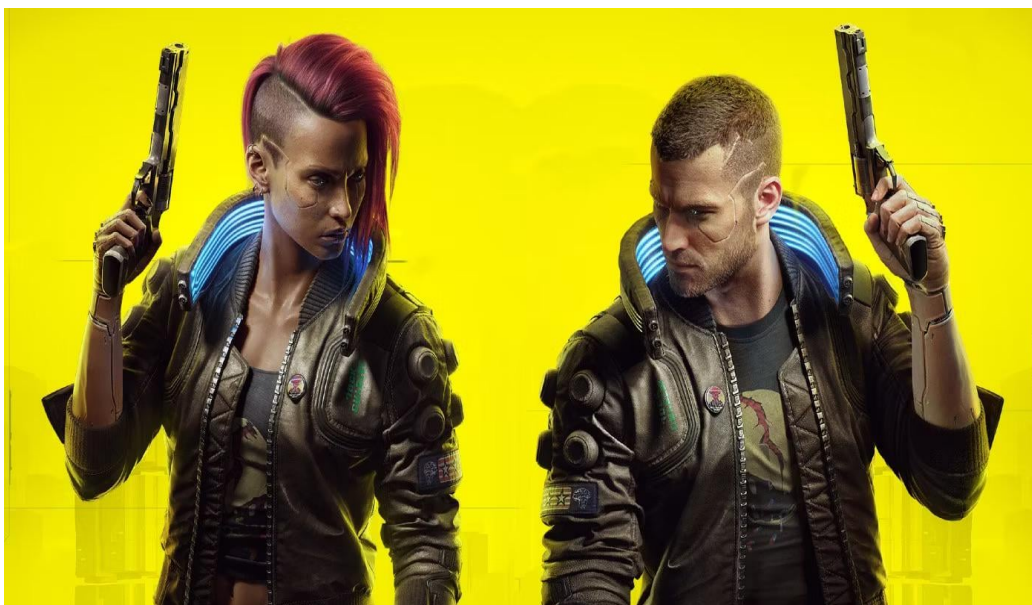


Figura 5. V, versão feminina e masculina

Para este jogo optei por manter a versão base de V e escolhi a sua manifestação masculina, ao que me faz referir a V como *o V*. Optei por manter a personagem o mais fiel com a forma como foi imaginada pelos escritores ao não editar nada na sua aparência. No entanto, a escolha da sua versão masculina é claramente condicionada pela minha identidade, e por ter considerado, ainda que inconscientemente, que não havia propósito em tentar recriar uma interpretação num corpo feminino quando a minha realidade material não me dá as ferramentas para compreender na totalidade o que é uma identidade fora da minha própria identidade de género. Manter o meu personagem fiel à minha identidade é também assim uma forma de manter a minha observação mais justa e relevante ao trabalho proposto, conseguindo assim compreender na totalidade o imaginário urbano e consequentemente a sua manifestação masculina.

Assim que a edição (Ou falta dela) do personagem é terminada, saltamos diretamente para uma sequência dentro do jogo. Ouvimos e vemos o V e o dono do bar onde ele se encontra a conversar sobre uma dívida e somos lançados desta forma ao mundo. E desta forma vamos aprendendo mais sobre V, a sua narrativa e a sua vida. Sabemos que V viveu a sua vida nas ruas da cidade, em trabalho de gangues e crime, e que 2 anos previamente ao início da narrativa se tinha mudado. Não é possível saber onde ou para onde ele se deslocou, apenas que ele tem um passado relacional com a cidade onde nos encontramos. Ele não é uma tabula rasa em relação à sua interpretação dos eventos da cidade. Ele regista uma narrativa de opressão de classe, violência e crime porque isto já fazia previamente parte da sua identidade e já havia sido previamente estabelecido na estrutura do personagem. Todo o processo de jogabilidade é centrado à volta destes breves momentos da sua vida, desde o seu retorno à cidade, iniciado da sequência do bar, até à introdução de Johnny Silverhand e acabando com o fim da narrativa, o fim da história que resulta na morte de V.

A sua relação com Johnny Silverhand é um marco importante na compreensão da identidade do personagem. Johnny, como estabelecido, é uma lenda de Night City que teve a sua memória colocada num implante cibernético – o soulkiller – e consequentemente formatada num chip, que é acidentalmente registado por V. A partir deste momento, V transfere a consciência de Johnny para o seu software central – Transferindo também a sua personalidade e identidade para dentro de si. Grande parte das interações a partir deste momento são entre duas identidades, a de V, que controla o corpo, e a de Johnny, que habita o corpo de V como uma projeção e alucinação e que tenta, como um vírus orgânico, ganhar o controlo sobre o corpo. É uma relação que somos convidados a acompanhar ao longo da narrativa e que dá uma nova dimensão à vida de V. Os avanços tecnológicos do mundo de cyberpunk permitem a transferência de informação para um software de informação central dentro da consciência dos indivíduos, conceito esse que permite esta abordagem narrativa e introdução de Johnny.



Figura 6. Johnny Silverhand pelos olhos de V

V não é apenas um personagem com contexto e história. Ele tem uma personalidade própria, características de identidade e relações pré-estabelecidas. Ele conhece pessoas na cidade que o ajudam e ocasionalmente movem a narrativa e age de forma geralmente consistente em relação à identidade estabelecida. V é impulsivo, pragmático e inteligente e está habituado à vida no submundo urbano. Ele conhece os cantos da cidade e convida o observador a visitá-los com ele. Somos convidados a observar este mundo através dos olhos de alguém que conhece os seus cantos mais escuros e as suas problemáticas que podem ser invisibilizadas para a pessoa comum. Neste aspeto, ele age como uma metáfora de classe e contexto social, como uma ligação do observador com o mundo observado e como uma forma de transparecer que dentro da mesma cidade existem vários tipos de vivência, várias formas de vida e várias identidades separadas pela sua geografia. Uma cidade é um sistema de relações complexo, de estrutura e de segregação, subdividida por contextos sociais, etnias e espaços relacionais. A narrativa de cyberpunk é maioritariamente associada a uma narrativa de degradação social porque a mesma já existia previamente ligada à identidade de V. Ela não é a única forma de viver no mundo de Cyberpunk, mas é aquela que os autores e a narrativa querem que o jogador observe. E esta observação só pode ser feita através da relação do jogador com V. O jogador é permitido a moldar V à sua imagem e à sua vontade e, em simultâneo, o V transmite ao jogador a informação visual que ele quer que transmita. Há uma relação coexistente entre ambos, duas *identidades* a atuar em paralelo, dois contextos sociais diferentes, dois mundos e duas perspetivas que acabam por se juntar num exercício etnográfico de observador e observado, onde a linha de quem observa e quem constrói a etnografia fica ténue - Será que o registo de informação deste mundo seria possível se não fosse observado pelos olhos de V?

3.4. A estética, estrutura e arquitetura

A arquitetura e a estética visual de *Cyberpunk 2077* constituem elementos centrais para a construção da narrativa e da experiência imersiva registrada. O pensamento por detrás da cidade de Night City é vivo, volátil e profundamente influenciado por tensões políticas, sociais e ambientais inspiradas pelos seus paralelos reais. A veracidade da sua existência não é representada exclusivamente pelos eventos que nela decorrem ou pelas interações do jogador, mas também, e sobretudo, pela forma como é arquitetonicamente concebida e estruturada. Night City apresenta-se como uma cidade vertical (Ver Fig. 7), diversa e complexa, onde variados estilos arquitetónicos se espalham de forma calculada para representar diferentes realidades sociais. Cada bairro, cada rua e toda a sua estrutura é utilizada como uma metáfora visual comparativa, evocando memórias de cidades contemporâneas e os seus contrastes extremos. Encontramos subúrbios periféricos marcados pelo abandono, ghettos densamente povoados, zonas industriais obsoletas e centros corporativos que ostentam um neo-futurismo distópico e ultra tecnológico. Esta ideia de cidade paralela as conceções de Baudrillard (1994) da metropole, que se torna “...sites of implosion in this sense, sites of the absorption and reabsorption of the social itself whose golden age, contemporaneous with the double concept of capital and revolution, is doubtless past. The social involutes slowly or brutally, in a field of inertia”. A verticalidade em *Cyberpunk 2077* é mais do que uma opção estética: é um dispositivo narrativo. A elevação das estruturas, metáfora visual da verticalidade, representa o isolamento das elites, que se distanciam fisicamente dos problemas sociais e ambientais, enquanto as classes populares permanecem relegadas aos níveis inferiores, expostas ao caos e à violência, e até frequentemente vivem “debaixo” desses problemas. Em Night City, essa estratificação é visível não apenas na disposição espacial, mas também na materialidade arquitetónica – compreendendo a diferença estrutural da latitude, onde as alturas ostentam vidros e aços polidos, enquanto a base da cidade se constrói com betão desgastado, ferrugem e neons.



Figura 7. Verticalidade opressiva em *Cyberpunk 2077*

Como referido anteriormente, a estética urbana é ainda moldada pela presença de múltiplos grupos e gangues, cada um imprimindo no espaço marcas visuais e simbólicas da sua identidade. Subversos ou em resistência às grandes corporações, os gangues operam como microestruturas de poder que controlam territórios específicos e estabelecem redes complexas de relações. Maelstrom exibe uma estética mecanizada e grotesca, associada a modificações corporais extremas; The Mox, um gangue maioritariamente feminino e emancipatório, evoca movimentos feministas e de emancipação sexual do final do século XX; Valentinós e Santa Madre, inspirados nos cartéis latino-americanos e permeados por simbologia cristã, projetam o imaginário de violência organizada que ecoa representações mediáticas como *Breaking Bad* ou *Narcos*; Tyger Claws, por sua vez, incorporam motivos visuais da máfia Yakuza e da tradição japonesa, ocupando bairros inteiros com a sua marca cultural. A identidade do espaço é dividida e moldada pela identidade de quem o habita. Em Night City, essa produção de espaço é hiperbolizada pela dimensão estética e performativa desses grupos, criando a metáfora visual de espaço-identidade. Esta construção arquitetónica serve como espelho e distorção de tendências urbanas contemporâneas. A sobreposição de infraestruturas, de identidades e o crescimento desordenado e a privatização do espaço público refletem a lógica do urbanismo neoliberal em que os interesses corporativos moldam o desenvolvimento das cidades. Em Night City, a crise ambiental é visível não apenas nas narrativas de fundo, mas também na própria paisagem: Uma estrutura de segregação, céu enevoado por poluição, ausência de espaços verdes e dependência quase total de tecnologia para a sobrevivência urbana.

Apesar de tudo, a minha experiência nesta cidade imaginada transformou-se com o tempo. Entre arranha-céus, braços mecanizados e hologramas, a sensação de pertença e de familiaridade foi crescendo. As luzes azuis e néon tornam-se parte do quotidiano virtual, e as ruas, embora digitais e confinadas a um ecrã, gravam-se na memória como se fossem reais. Através do estabelecimento da relação jogador-cidade, cria-se também um mapa mental referente à perceção da cidade e à familiaridade. O ato de conhecer as ruas é o ato de interagir emocionalmente com elas. Além disso, os vários eventos dinâmicos reforçam a sensação de uma cidade viva. Desde as corridas de automóveis armadas, os assaltos à luz do dia, roubos, homicídios, pintam a tela onde a ideia de violência não é exceção, mas parte integrante do funcionamento social. A liberalização do porte e uso de armas de fogo, ainda que enquadrada pela existência formal de uma força policial, é sintomática de um mundo onde a ordem pública serve prioritariamente para proteger os interesses de elites que deixam a população comum à mercê da sua própria sobrevivência e conflito interno. Assim, a estética, a estrutura e a arquitetura de Night City vão muito além do papel de cenário: constituem um discurso visual e espacial que articula desigualdade, poder, resistência e crise ambiental. Ao integrar elementos reconhecíveis do presente e projetá-los num futuro imaginado, *Cyberpunk 2077* constrói uma cidade que é simultaneamente ficção e comentário, um espaço digital que reflete as ansiedades do nosso tempo e desafia o jogador a reconhecê-las nas ruas que percorre, sejam elas físicas ou virtuais.

Capítulo 4. Visões de destruição

4.1. Contextualização do tema de crise climática e ecologia

The world is not OK. Despite technological recession between 2020 and 2040 reducing global pollution levels, humanity is still facing monumental existential threats. Climate change has turned into climate disaster – its effects are irreversible and dangerously unpredictable. Hurricanes, tornadoes, droughts, floods – natural catastrophes are growing in strength and frequency across the continent, leveling entire regions. Access to clean water is becoming increasingly more scarce, as well as fertile land. Hunger and starvation still reaps a bloody, human harvest in Asia and Africa, where corporations had no interest in building vertical, hydroponic farms. Meanwhile, advances in cybermodification have given rise to a new problem: cyberpsychosis. And though we've been aware of cyberpsychosis for over half a century, and know that incidents of cyberpsychosis are inextricably linked to a person's level of implantation, we still do not know why some are more prone to carrying out violent attacks than others. Let's not also forget the more serious issue of mass inequality, record high crime rates (including in places like Night City) and social unrest linked to immigration in almost every corner of the world... So I ask you again – look around. You see all of these problems in Night City already. Maybe you're standing in the shadow of a megabuilding and you think, 'Night City is Night City – the rest of the world's problems don't affect me, right?' (Cyberpunk 2077, 2020)

Este excerto, encontrado num chrome shard¹⁴, dá-nos acesso a um vislumbre da base da forma como a crise climática é imaginada dentro deste universo ficcional. Não se trata de um aviso para o futuro ou de uma previsão catastrófica, mas sim de uma realidade onde o colapso ambiental é incontornável. Não há espaço para debates sobre mitigação ou reversão — as alterações climáticas já atravessaram o ponto de não retorno. A cronologia ficcional sugere que, entre 2020 e 2040, uma “recessão tecnológica” levou a uma redução temporária da poluição global. Contudo, essa melhoria foi insuficiente para travar a tendência de degradação ambiental. Pelo contrário, o avanço das alterações climáticas transformou-se num desastre climático irreversível, com fenómenos meteorológicos extremos cada vez mais frequentes e devastadores: furacões que destroem cidades inteiras, secas prolongadas que inviabilizam agricultura, inundações súbitas que apagam regiões e populações inteiras do mapa do mundo. A escassez de recursos básicos como água potável e solo fértil são uma constante que molda tanto a economia quanto a estrutura desta realidade. A fome continua a ceifar vidas em massa, sobretudo em regiões que, na lógica corporativa dominante, não representam mercados rentáveis. Dentro de Night City, estas dinâmicas globais materializam-se numa paisagem urbana que combina degradação ambiental com saturação

¹⁴ Pequenos fragmentos de informação dispersos pelo mundo de *Cyberpunk 2077*.

tecnológica. A cidade é sufocante: ruas cobertas de lixo, céu permanentemente cinzento devido a uma névoa poluente, ausência quase total de vegetação, corpos de água contaminados e torres gigantescas que projetam sombras sobre toda a cidade. Trata-se de uma ecologia urbana totalmente artificializada, onde a natureza foi não apenas destruída, mas substituída por simulacros, muitas vezes sendo representada por hologramas de praias, anúncios com imagens de florestas, sons artificiais de pássaros e do mundo animal que se perdeu com as alterações climáticas.

Há uma sensação constante da normalização deste estado de colapso, contrastante com a realidade em termos de gravidade, mas não necessariamente em termos da sua percepção. As personagens, como as pessoas no seu quotidiano urbano, raramente comentam ou demonstram estranheza face à degradação ambiental. Para quem vive ali, o desastre não é um evento, mas sim o pano de fundo normal da vida. Esta indiferença reflete um ponto central da crítica do jogo e do trabalho proposto: a capacidade do capitalismo tardio de *incorporar a catástrofe como rotina*, adaptando as suas lógicas de produção e consumo a um planeta destruído, em vez de evitar essa destruição. Neste sentido, *Cyberpunk 2077* oferece uma metáfora visual e narrativa extrema do que significa viver na fossilização do sistema económico regente e das suas consequências, onde corpos são substituíveis, cidades são exploradas até à exaustão, o ar é tóxico e a vida é tratada como um recurso descartável. Ao jogar, eu não sou apenas um observador desta distopia — sou um agente que, ainda que de forma crítica, participa nela: conduzo veículos movidos a combustíveis fósseis, compro implantes fabricados por megacorporações, acumulo objetos e recompensas que validam esta realidade. Esta participação é espelhada com a relação do paralelo “real” com o clima e as alterações climáticas e pela impossibilidade de existir fora deste sistema mesmo quando se reconhece a sua nocividade.

A etnografia que faço dentro do jogo parte precisamente desta tensão entre crítica e reprodução. Não sou o V, mas sou quem toma as decisões dele. Não vivo em Night City, mas sou eu quem a percorre e interpreta. É nesta dupla pertença que reside parte da possibilidade de analisar o mundo de *Cyberpunk 2077* como uma metáfora – um espelho distorcido, mas reconhecível, das nossas próprias ansiedades e impasses ecológicos. Deste modo, o jogo não apresenta a crise climática como um “problema a resolver”, mas sim como um horizonte fixo, como algo garantido, um estado permanente e inevitável que molda todas as relações sociais, políticas e económicas de quem habita esta realidade imaginada. A destruição ambiental deixou de ser uma questão em disputa para se tornar um dado incontornável da realidade. As personagens, as corporações, os governos enfraquecidos e até os cidadãos comuns vivem num mundo onde já não se considera como evitar o colapso mas sim como é que se continua a existir dentro dele e a procurar novas formas de inconscientemente reproduzir e replicar o sistema económico regente, uma comparação simbólica da realidade e da relação urbana com a temática da ecologia e das consequências negativas que se fazem sentir no presente.

Ao contrário de narrativas utópicas que projetam um futuro harmonioso e equilibrado através da utilização de avanços tecnológicos, ou mesmo de obras de advertência, que alertam para perigos futuros na esperança de provocar mudança, *Cyberpunk 2077* rejeita qualquer ilusão de redenção ecológica,

criando um mundo onde não existem soluções milagrosas escondidas nas missões, nem um ato final capaz de restaurar o equilíbrio ambiental. O que existe é apenas a luta pela sobrevivência diária dentro de um planeta esgotado e irreversivelmente alterado. Esta ausência de esperança não é acidental; ela funciona como um elemento estrutural da atmosfera narrativa. O jogo encena um mundo onde a adaptação ao desastre se tornou a nova normalidade. As tecnologias que dominam Night City - próteses cibernéticas, armas inteligentes, veículos futuristas - não surgem como ferramentas para restaurar a natureza, mas sim para explorar o que resta dela, acelerando ainda mais a sua degradação. A inovação tecnológica não é ecológica; é corporativa, militar, comercial. É feita por alguém, para alguém. A inquietação dessa ficção é precisamente a forma como tenta espelhar o presente. O jogo não nos fala de um futuro distante e inimaginável, mas sim de uma extrapolação extrema das tendências já visíveis na nossa época: desigualdade crescente, mercantilização de todos os aspectos da vida, avanço tecnológico desconectado de preocupações ambientais, indiferença coletiva perante catástrofes graduais. É um futuro reconhecível porque está enraizado no nosso presente. Essa projeção radical obriga-nos a confrontar um paradoxo: ao mesmo tempo que é possível observar a movimentação num mundo saturado de sinais de destruição, é inevitável continuar a participar naquilo que o construiu. Há uma barreira que impede o jogador de deixar de participar neste mundo e o envolve na realidade que só seria possível de estabelecer no caso da presença prévia de destruição ecológica e alterações climáticas. A distopia não se apresenta como uma exceção à regra, mas sim como a evolução natural de um sistema económico e cultural incapaz de se autorregular. O colapso não é um evento único no tempo; é o próprio tecido da vida social. Em última análise, a força inquietante do que é proposto neste mundo está em mostrar que a catástrofe já aconteceu - e que o mais difícil não é evitá-la, mas sim viver com a sua herança.

4.2. Leituras do espaço urbano digital representado em cyberpunk

Fora do brilho das ruas principais e da opulência vertical das torres corporativas, estende-se um mundo ferido e irreversivelmente transformado. Estende-se um território que obedece a um estado permanente de colapso ambiental. A paisagem fora de Night City é um testemunho vivo das consequências da hiperindustrialização e da negligência climática: extensões áridas onde anteriormente houve vida vegetal, desertos sem fim fabricados pelo homem, resultado de secas prolongadas, poluição e extração predatória de recursos. Este vazio ambiental funciona, no imaginário narrativo, como pano de fundo e contraste com a hiperurbanização da condição humana, dando ênfase à ideia de “normalidade” como aquilo que está encapsulado em polos urbanos isolados. Night City não é apenas um espaço onde a crise ambiental foi superada pela tecnologia; é um exemplo de como o ultraliberalismo corporativo transposto e materializado na ideia de desenvolvimento tecnológico não resolve a crise, mas reorganiza-a em função dos seus interesses. A cidade existe como uma bolha onde a economia e o consumo representam prosperidade apesar do colapso climático, mas à custa de um sacrifício social contínuo. No seu centro

está a fusão entre transumanismo e capitalismo extremo, onde a manipulação do corpo humano e a manipulação do espaço urbano respondem à mesma lógica: maximizar a eficiência e eliminar o desperdício colocando-o fora do campo de visão.

Ao percorrer a cidade entendo que cada zona é um microcosmo autónomo, não apenas no sentido clássico de estilos de vida ou estratificação social e económica, mas como materialização concreta de como a degradação ambiental e a desigualdade social se entrelaçam e se reforçam mutuamente através da construção de identidades-espaço. Night City é uma geografia de nichos, cada um com um ecossistema social e físico distinto, cujas fronteiras não são barreiras físicas, mas sim linhas estéticas e económicas de separação de identidades. A passagem de um distrito para outro não é apenas uma transição visual ou arquitetónica; é uma mudança sensorial. O ar muda, por vezes carregado de partículas industriais invisíveis, outras vezes filtrado artificialmente e perfumado com fragrâncias sintéticas. O ruído muda, de um zumbido constante de maquinaria, para a música incessante de clubes e anúncios holográficos, até ao silêncio tenso de zonas abandonadas. Talvez o mais importante, a luz, também muda, seja pelo neon que simula um céu perpétuo, seja pela sombra imposta por *megatorres* que bloqueiam o sol real – O sol não brilha da mesma forma para todos. E, tal como nas divisões climáticas do nosso mundo, os efeitos da poluição e da degradação não se distribuem de forma homogênea. Distritos ricos exportam o seu lixo, literal e metafórico, para zonas periféricas, enquanto importam energia, bens e serviços que lhes permitem manter a ilusão de estabilidade. Os espaços mais pobres acumulam as sobras: ar contaminado, infraestruturas sobrecarregadas, lixo industrial e humano no submundo do *céu*.

A vegetação, quando existe, é um marcador direto da relação de cada distrito com a crise ecológica. Em zonas centrais e corporativas, as plantas são cultivadas para ornamentação, geneticamente adaptadas para sobreviver em condições controladas, regadas por sistemas automatizados e monitorizadas como parte da paisagem de marketing. Já nas áreas periféricas, a presença de vegetação é rara (Ver Fig. 8), muitas vezes espontânea e resiliente, surgindo entre pequenos espaços de betão e criando um paralelo com a vida daqueles que vivem no limiar da realidade social, sobrevivendo com escassez. Essa diferença não é apenas estética, é simbólica. No centro, a natureza é domada, enfeitada e utilizada como prova de domínio e prestígio tecnológico; nas periferias, ela é selvagem e precária, resistindo como último vestígio do mundo pré-colapso e como símbolo de resiliência num mundo de ruína. É o processo de procurar “a vida na ruína”, como Tsing (2015) indica, que permite a resiliência no mundo de Cyberpunk.



Figura 8. Os desertos de Cyberpunk 2077

O som também é um indicador ambiental e social. Em zonas industriais, o barulho das máquinas, os choques metálicos de sistemas automatizados criam uma paisagem sonora física e mentalmente desgastante. Nas áreas comerciais e de luxo, o ruído é mais cuidado: música ambiente, anúncios sonoros calibrados e particular ausência controlada de sons indesejados. Já nos bairros populares, o som é caótico e plural: vozes, música local, motores, sirenes, um reflexo da densidade humana e da ausência de regulação, mas também da existência e vivência comunitária. As fronteiras ecológicas de Night City não são apenas resultado de decisões urbanísticas; são o produto de uma engenharia social deliberada. Arasaka, Militech e outras megacorporações usam o espaço urbano como ferramenta de poder, delimitando quem respira que ar, quem ouve que sons, quem tem acesso a que tipo de paisagem. Esse controlo ambiental é, ao mesmo tempo, controlo político: gerir o clima e a ecologia de cada distrito significa gerir a disposição, a saúde e até a percepção da realidade dos seus habitantes. Assim, cada transição entre zonas é também um processo de recolha de informação narrativa. Passar de “Santo Domingo” para o “City Center”, por exemplo, é como atravessar uma linha invisível que separa dois mundos: de um lado, um território sacrificado, saturado de poluição e ruído; do outro, um espaço higienizado e artificialmente equilibrado. A própria arquitetura reforça essa sensação: edifícios baixos e desgastados cedem lugar a torres reluzentes e passagens aéreas, onde a rua é substituída por corredores climatizados e monitorizados. Neste sentido, Night City pode ser lida como um *mosaico climático urbano*, uma coleção de microclimas artificiais que coexistem lado a lado mas não se misturam diretamente e refletem mais uma vez de forma exacerbada a realidade do nosso próprio tempo: cidades onde até a temperatura média de uma zona difere de outras dependendo da sua infraestrutura, onde a densidade da vegetação, a qualidade do ar e até a exposição ao sol se correlacionam diretamente com o tipo de população que habita esses espaços. O jogo traduz essa realidade em estética e jogabilidade, mas

a mensagem ecológica é clara: a desigualdade social é também desigualdade climática, e o espaço urbano é o palco onde essa desigualdade se torna palpável. Passo a descrever e detalhar as diferentes regiões da cidade e as suas particularidades:

Dentro do contexto narrativo da realidade de Cyberpunk, Watson (Ver Fig. 9) é o primeiro contacto que muitos têm com Night City. Antigamente, Watson funcionava como um centro industrial vibrante, com fábricas, armazéns e uma classe trabalhadora estável. Apresenta-se, no presente do jogo como uma paisagem de abandono: máquinas enferrujadas, edifícios convertidos em habitações improvisadas e mercados ilegais, ruas estreitas e saturadas de fumo e poeira industrial. A presença dos Maelstrom na região, um gangue que leva a modificação cibernética ao extremo, é mais do que estética: é ambiental. O comércio de implantes ilegais gera resíduos tóxicos, peças descartadas e até corpos deixados ao abandono, criando pequenos focos de contaminação biotecnológica que se espalham pelo bairro. Aqui, a crise climática não é apenas herança do passado, mas um processo contínuo de degradação: cada implante fabricado no submundo significa mais lixo, mais risco e mais fragmentos de tecnologia espalhados pela paisagem.



Figura 9. Watson, Cyberpunk 2077

Westbrook é o contraponto visual. É uma vitrine de luxo, um espaço que se vende como cosmopolita e culturalmente vibrante. Dentro de Westbrook temos o pequeno distrito de Japantown (Ver Fig. 10), onde os neons, templos e mercados noturnos criam uma atmosfera saturada de tradição reinterpretada como forma de mercantilização. Aqui, o ar é filtrado, as ruas são limpas, e qualquer elemento natural como árvores ornamentais e jardins zen é rigorosamente controlado e mantido para efeito estético. Os Tyger Claws dominam parte significativa desta zona, e o seu impacto ambiental é mais subtil: não deixam lixo tóxico espalhado como os Maelstrom, mas o seu domínio de certas economias ilegais, como corridas de rua e tráfico de armas, contribui para a poluição sonora e para o aumento do tráfego motorizado de alta potência, o que degrada a qualidade do ar. Westbrook é o exemplo de como o espaço urbano pode parecer ecologicamente “puro” através da estética e ser simultaneamente constituído por processos insustentáveis.



Figura 10. Japantown, Westbrook, Cyberpunk 2077

City Center (Ver Fig. 11) é, como o nome indica, o centro da cidade, e o coração pulsante e envenenado de Night City. É aqui que Arasaka e Militech estabelecem as suas fortalezas verticais e a grande parte das torres de vidro e aço que não apenas definem o horizonte visual, mas também impõem uma ordem sobre o espaço urbano. A Arasaka, com a sua estética limpa e minimalista, projeta uma imagem de eficiência e segurança, enquanto a Militech, com a sua presença mais militarizada, carrega o ambiente com drones, veículos blindados e presença armada constante. A “natureza” no City Center é sempre artificial: jardins suspensos, árvores geneticamente modificadas para sobreviver em atmosferas filtradas, e fontes que funcionam mais como ecrãs de propaganda líquida do que como elementos naturais. É o centro corporativo da cidade onde a crise climática não existe enquanto problema; existe enquanto narrativa de sucesso tecnológico - uma prova de que, com poder e recursos suficientes, é possível reconstruir um mundo confortável sem abordar a problemática climática.



Figura 11. City Center, Cyberpunk 2077

Heywood (Ver Fig. 12) é onde a vida urbana mais se aproxima de uma aparência de “normalidade”, mas onde a crise ambiental se infiltra de forma silenciosa. É um distrito residencial, densamente povoado

e marcado por identidades culturais fortes, com destaque para a comunidade latina e para o gangue dos Valentinos. Estes, apesar de serem uma força criminosa, funcionam também como curadores de certas expressões culturais e até de espaços comunitários, mas o seu impacto ambiental é indireto: eventos de rua, grandes concentrações de pessoas, consumo de combustíveis em veículos clássicos e atividades que aumentam o desgaste da infraestrutura. Heywood, com a sua arquitetura mais baixa e horizontal, sofre com a poluição acumulada de outros distritos, funcionando como uma “bacia” para o ar carregado vindo de Santo Domingo.



Figura 12. Heywood, Cyberpunk 2077

Santo Domingo (Ver Fig. 13) é o pulmão poluído de Night City. É o distrito industrial e energético, onde fábricas e centrais de energia a combustíveis fósseis e nucleares trabalham sem parar para manter a cidade iluminada. Aqui, o céu está permanentemente enevoado por fumo e partículas, e o som das turbinas e máquinas cria um ambiente hostil à vida humana prolongada. Pequenos gangues e grupos locais exploram o espaço de forma oportunista, mas o verdadeiro impacto ambiental vem das corporações que controlam a produção: ciclos de trabalho que queimam recursos 24 horas por dia e despejam resíduos no ar, na terra e na água. Santo Domingo é o equivalente urbano das “zonas de sacrifício” ambientais do nosso presente: lugares onde a degradação é aceite como preço inevitável para sustentar o conforto noutros lugares.

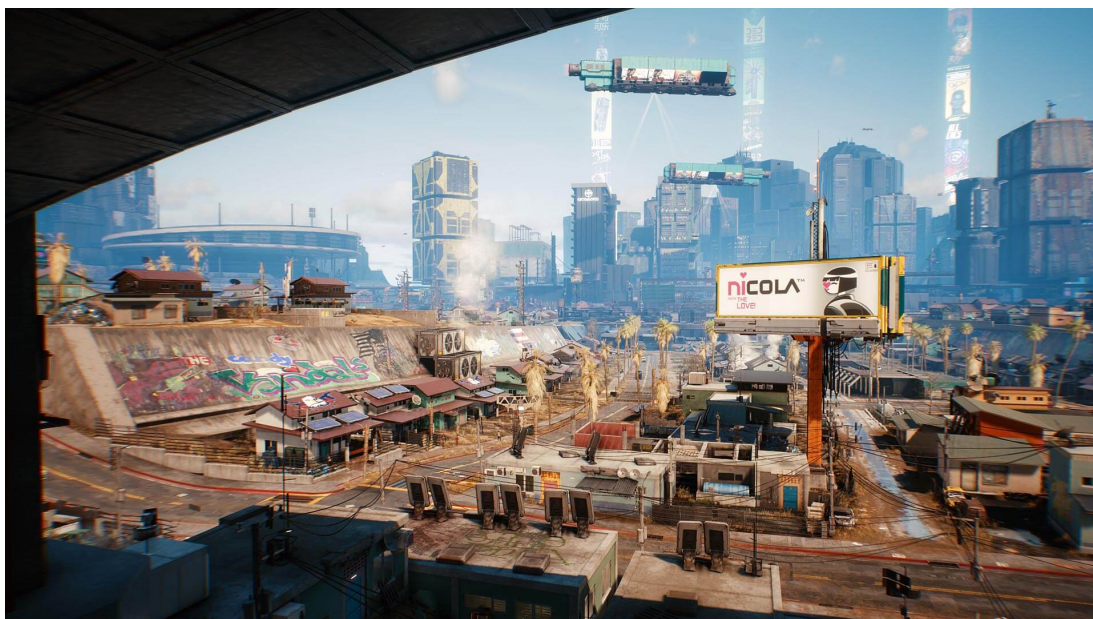


Figura 13. Santo Domingo, Cyberpunk 2077

Pacifica (Ver Fig. 14) é o retrato do fracasso absoluto do urbanismo corporativo. Pensada como uma zona de turismo de luxo, foi abandonada após o colapso económico de investidores e corporações. Hoje, os Voodoo Boys controlam o território, explorando as redes digitais e criando espaços virtuais que substituem a degradação física por experiências imersivas. Mas o abandono deixou marcas ambientais claras: infiltrações, estruturas corroídas, mofo e acumulação de lixo não recolhido. Sem manutenção, a arquitetura moderna degrada-se rapidamente, criando um microclima de decadência e insegurança sanitária. A crise climática manifesta-se aqui como metáfora: assim como o planeta foi deixado à sua sorte após décadas de exploração, Pacifica foi deixada a apodrecer quando deixou de ser lucrativa.



Figura 14. Pacifica, Cyberpunk 2077

O papel da Arasaka e da Militech neste ecossistema urbano é importante para a sua compreensão. Elas existem como mais do que corporações. São verdadeiros arquitetos de realidade, engenheiros de um mundo em que a geografia, a política, a economia e até o clima urbano são moldados em função dos seus interesses estratégicos. Ao contrário de governos tradicionais, que no passado tinham como obrigação a gestão do território em nome do bem comum, estas megacorporações não têm qualquer compromisso público com a preservação ambiental ou a equidade social. A lógica da privatização e da rentabilidade dita a configuração e o destino de cada fragmento da cidade. A Arasaka, herdeira de uma tradição corporativa de disciplina e hierarquia, projeta-se como guardião da ordem. A sua presença materializa-se numa estética de controlo: vendem produtos de segurança privada, câmaras embutidas pela cidade, drones de vigilância que percorrem rotas invisíveis, barreiras arquitetónicas que segmentam o espaço público. O ordenamento urbano sob influência da Arasaka é calculado através de ruas largas e limpas, calçadas sem fissuras, iluminação calibrada para criar a sensação de segurança permanente. Mas esta segurança é seletiva, orientada para proteger os ativos que interessam à corporação, como as sedes administrativas, as zonas de consumo de alto valor, os corredores de transporte essenciais para a circulação de executivos e mercadorias. Ecologicamente, a Arasaka opera numa lógica de “natureza simulada”: jardins suspensos, árvores ornamentais clonadas e mantidas por sistemas automáticos, pequenas praças com água reciclada que imitam a presença de rios. Tudo é artificial e calculado para transmitir a imagem de que, sob a sua gestão, a cidade permanece “saudável” e “verde”, mesmo que essa estética não tenha qualquer correspondência com a realidade dos ecossistemas naturais. A Militech, por outro lado, imprime na cidade um urbanismo militarizado. A sua marca não é subtil: veículos blindados a patrulhar, checkpoints com sensores biométricos, presença de forças armadas privadas com armamento pesado. Este desenho urbano cria não só barreiras físicas, mas também barreiras psicológicas, moldando a forma como os cidadãos se deslocam, percebem o espaço e interagem entre si. O resultado é uma cidade fragmentada em zonas de circulação controlada, onde a mobilidade é constantemente condicionada pelo conceito de segurança. Ambas as corporações partilham esta ideia de “limpeza”. A infraestrutura que sustenta o seu poder, desde os sistemas energéticos até às cadeias logísticas, devora constantemente os recursos e funciona como um acelerador de degradação ambiental. Torres corporativas funcionam como gasto constante de energia, consumindo eletricidade em quantidades extremas para manter climatização, servidores de dados, iluminação e segurança 24 horas por dia. Os seus sistemas de produção e transporte requerem combustíveis fósseis, exploração mineral e processos industriais que continuam a libertar resíduos tóxicos para a atmosfera e para o solo. Paradoxalmente, é precisamente esta destruição que lhes garante poder. Ao gerir o acesso à “normalidade”, como o ar limpo, luz regulada, espaços verdes artificiais, as corporações transformam recursos básicos em bens de luxo, inacessíveis para a maioria da população. Na prática, Arasaka e Militech monopolizam não apenas a economia, mas também a própria experiência ambiental dos cidadãos. Viver sob a sua esfera de influência significa respirar um ar que foi filtrado e autorizado, percorrer ruas que foram desenhadas para dirigir o olhar e os passos, consumir água que foi tratada e

comercializada. A rivalidade entre ambas é também uma disputa sobre modelos de urbanismo e controle ecológico. A Arasaka prefere o ordenamento rígido, a manutenção de uma fachada de harmonia e estabilidade, utilizando a estética como ferramenta de legitimação. A Militech aposta no domínio visível, na força como espetáculo, no uso do espaço como palco de demonstração militar. Mas, apesar das diferenças de estilo, o impacto ambiental final é idêntico: extração desmedida de recursos, produção de resíduos permanentes, substituição do meio ambiente por simulações artificiais e um reforço da dependência das populações em relação à infraestrutura corporativa. No fundo, Arasaka e Militech são os verdadeiros engenheiros do clima urbano de Night City ao criarem microclimas sociais, políticos e económicos. Ao decidirem onde e como se respira melhor, onde a luz é mais clara ou o verde mais intenso, ditam também quem tem direito à prosperidade. A crise climática, para elas, não é um obstáculo: é um recurso estratégico, um estado permanente de exceção que justifica a necessidade do seu poder e a obediência dos que dele dependem.

Cada gangue, à sua maneira, é também um agente ambiental. Os Maelstrom deixam cicatrizes físicas e tóxicas nos seus territórios; os Tyger Claws aumentam o tráfego e o consumo energético; os Valentinos reforçam identidades, mas também sobrecarregam os espaços urbanos; os Voodoo Boys, embora menos poluentes fisicamente, concentram recursos no ciberespaço, criando dependência de sistemas energéticos invisíveis. Em conjunto, estes atores, corporativos e marginais, transformam Night City num organismo de desigualdade, deixando de ser apenas um espaço urbano digitalmente representado e passando a ser uma metáfora intensificada do presente. É o teatro daquilo que acontece quando a crise climática deixa de ser um problema para ser um dado estrutural, e o urbanismo deixa de ser ferramenta de convivência para ser instrumento de segmentação. Onde a relação do indivíduo com o espaço é privatizada e se cria um futuro onde sobreviver é menos sobre viver com o planeta e mais sobre sobreviver dentro de ilhas de artificialidade enquanto fica subentendida a ideia de que tudo aquilo que não é artificial já não faz parte deste mundo.

4.3. Capitalismo – futuro – imaginário

O futuro, enquanto categoria imaginada, não é neutro. Ele é mediado por sistemas de valores, estruturas económicas e regimes estéticos que moldam a forma como o compreendemos. No caso dos videojogos, e evidentemente, o futuro é simultaneamente um palco narrativo e um produto cultural inserido na lógica capitalista global. A ficção científica cyberpunk, com a suas estéticas saturadas de neons, corpos aumentados e megacorporações, não é apenas um reflexo de amanhã hipotético em resposta à tecnologia; é também a cristalização de ansiedades do presente sobre desigualdade, vigilância e degradação ambiental. Como Jameson (1991) afirma, há um “esgotamento da imaginação utópica” que torna difícil imaginar o futuro sem ser em resposta aos moldes do presente “...by transforming the past visual mirages, stereotypes or texts, effectively abolishes any practical sense of the future and of the collective project, thereby abandoning the thinking of future change to fantasies of sheer catastrophe

and inexplicable cataclysm...”. O que resta, é uma reciclagem de formas e narrativas já conhecidas projetadas num amanhã que, na verdade, é apenas o presente com mais tecnologia. Cyberpunk 2077 insere-se nesse quadro: o futuro apresentado é saturado de elementos reconhecíveis, não apenas em termos tecnológicos, mas sobretudo no que respeita à estrutura social desse mundo, um capitalismo corporativo levado ao extremo, mas essencialmente o mesmo sistema que reconhecemos no presente.

A lógica capitalista mercantiliza não apenas bens tangíveis, mas também experiências, ideias e ecossistemas inteiros. A apropriação contínua de recursos comuns para alimentar a expansão do capital está inscrita em Cyberpunk 2077 e na própria organização desse mundo: corporações que controlam água, energia, dados e até a modificação genética e cibernética dos corpos. Este enquadramento remete para a questão central do trabalho: de que forma o capitalismo molda também a nossa relação com o ambiente? No jogo, o ambiente natural é residual, quase inexistente, substituído por infraestruturas e resíduos da industrialização extrema. O verde é artificial, corporativo; a água é um recurso controlado e escasso e o ar é poluído. Tal como na realidade, a degradação ambiental no universo do jogo é tanto consequência como motor do crescimento capitalista: mais poluição significa mais serviços privatizados para purificar o ar; mais escassez significa mais lucro para quem controla os recursos. Se, como Mark Fisher afirma, realmente é mais fácil imaginar o fim do mundo que o fim do capitalismo, então essa ideia é diretamente confirmada pelo mundo de Cyberpunk 2077 onde o colapso ecológico não leva ao colapso do sistema económico, mas sim à sua intensificação. O futuro está longe de ser pós-capitalista; pelo contrário, ele é hiper-capitalista; e o ambiente, longe de ser preservado, é instrumentalizado como mais um campo de acumulação.

Existe uma contradição evidente na forma como o público consome imaginários distópicos. O próprio ato de jogar Cyberpunk 2077 é mediado por um dispositivo de mercado: *compramos* uma simulação de um mundo arruinado pelo capitalismo, que imagina o futuro sobre esses moldes, através do próprio sistema capitalista que critica. É um sistema pós-irónico que transforma as suas críticas em mercadoria. O processo de o criticar também é o processo de o reforçar. Neste sentido, o fascínio pelo cenário distópico não é apenas estético; ele também reforça, de forma indireta, a normalização de certas ideias. Ao apresentar o capitalismo corporativo como inevitável mesmo no futuro num futuro extremo, Cyberpunk 2077 pode inconscientemente contribuir para a naturalização e normalização da realidade do presente e da sensação de que não há alternativas. Trabalhar uma ideia também significa trabalhar na sua materialização. Ainda assim, não se deve subestimar o potencial crítico dos videojogos enquanto meios de produção de imaginário. A agência do jogador, a possibilidade de explorar diferentes percursos narrativos e a imersão nos detalhes de um mundo ficcional podem criar espaço de abertura para questionamento e reflexão. Imaginar futuros é o processo de imaginar possibilidades. Nesse sentido, mesmo um futuro distópico como o de Cyberpunk 2077 pode servir como catalisador para pensar essas alternativas. O choque perante a degradação ambiental, a vigilância e a mercantilização dos corpos pode despertar, em alguns jogadores, uma consciência crítica que transcende o jogo.

O imaginário do futuro, tal como demonstrado em *Cyberpunk 2077*, é indissociável do contexto capitalista que o produz. Ele reforça as dinâmicas do presente e projeta-as num amanhã que é distante em dimensão, mas familiar em ideia. A relação com o ambiente nesse imaginário é moldada pela escassez e reflete uma realidade exagerada das tendências do presente. Ao explorar este mundo virtual etnograficamente, torna-se evidente que os videogames são também espaços de reflexão ideológica. Através deles, participamos na construção de imaginários hipotéticos que influenciam, ainda que de forma indireta, as nossas percepções, medos e desejos referentes ao mundo real. O desafio é romper com os moldes ideológicos do presente e abrir espaço para imaginar futuros que não sejam apenas a continuação intensificada das desigualdades que já conhecemos. O potencial crítico dos videogames reside precisamente na possibilidade de usar a ficção para revelar as problemáticas do presente e, quem sabe, para imaginar alternativas que escapem à lógica que hoje parece inevitável.

Capítulo 5. Corpos em transformação

5.1. Cruzamento da estética cyberpunk com a ideologia transumanista

No universo de *Cyberpunk 2077*, o corpo não é apenas um objeto biológico: ele é um objeto em constante reconfiguração, moldado por próteses, implantes e softwares que alteram o seu valor e estatuto social. Esta “plasticidade” corporal é expressão de um imaginário transumanista que pretende superar as limitações orgânicas da condição humana e da sua relação com o mundo. O transumanismo, enquanto ideologia, não se limita à crença na melhoria das capacidades humanas através da tecnologia; ele opera dentro de um quadro de pensamento que associa progresso ao controlo do mundo natural, controlo sobre a biologia, sobre a mente e sobre o próprio ambiente. É uma visão iluminista no qual a ciência e a tecnologia foram concebidas como instrumentos para dominar a natureza, “libertando” o homem das suas fragilidades, e em particular da sua fragilidade face à destruição do mundo e do meio ambiente. Remover o homem da sua condição natural significa validar a destruição da esfera da ecologia do mundo. Antes de tecnológico, é um gesto epistemológico de subversão da condição humana com o propósito de a validar num mundo distópico. No contexto capitalista, esta lógica de domínio adquire uma dimensão adicional: o corpo humano, tal como a natureza, é tornado mercadoria; no universo de *Cyberpunk 2077*, esta tendência atinge um grau extremo, em que órgãos, membros e até mesmo funções cognitivas podem ser compradas, vendidas ou substituídas como qualquer outro produto. O transumanismo aqui não é apenas uma narrativa de emancipação tecnológica, mas sim um mercado onde a promessa de superação das limitações humanas se transforma em mais um campo de acumulação de capital. Esta relação entre tecnologia - corpo - mercadoria é paralela com a forma como o capitalismo histórico tem tratado o ambiente natural como um recurso a ser explorado e artificializado para maximizar a acumulação de capital. A natureza, vista como algo exterior à condição humana e disponível para apropriação, é substituída por ambientes construídos e controlados; do mesmo modo, o corpo humano deixa de ser concebido como organismo orgânico e pertencente a um sistema mundo para tornar-se um objeto que transcende a condição humana. Como previamente estabelecido, Donna Haraway (1991) reflete sobre a condição do “ciborgue” (O transumano) e alerta para a ambivalência da sua condição, alertando para a forma como ele pode romper fronteiras e abrir possibilidades libertadoras, mas pode também aprofundar regimes de exploração e vigilância, onde até a subjetividade se torna produto.

Ao estar presente no jogo, é possível registar que esta lógica de domínio é visível na forma como a tecnologia redefine hierarquias sociais e estruturas de jogabilidade: quanto mais extenso e avançado o conjunto de modificações corporais, maior o acesso a determinados espaços, redes e oportunidades, assim como maior o “poder de combate” do jogador. Tudo isto é um reflexo direto das desigualdades

de acesso presentes no capitalismo real. A integração e melhoria tecnológica, embora apresentada como caminho universal para a “melhoria humana”, reproduz na prática uma amplificação de desigualdades sociais, tal como acontece com o acesso desigual a recursos naturais no mundo contemporâneo. Assim, a ideologia transumanista inscrita na estética cyberpunk não é apenas um exercício ficcional sobre o futuro: ela é também a continuação de uma longa história de apropriação e transformação da natureza, em que o corpo humano se torna paralelo ao corpo do planeta, ao serviço de um sistema económico que converte todas as matérias orgânicas e não orgânicas em capital. No jogo, como na realidade, esta fusão entre tecnologia e lógica de mercado levanta questões sobre os limites éticos e ontológicos da condição humana: até que ponto devemos transcender a nossa própria materialidade e corporeidade sem reproduzir, no corpo, as mesmas dinâmicas de exploração que marcam a relação do capital com o planeta? Através deste capítulo, tentarei traduzir da minha experiência etnográfica uma série de instâncias e demonstrações da lógica transumana dentro do universo de *Cyberpunk 2077*.

Numa fase inicial da participação o jogo introduz a figura do Netrunner que estabelece e intensifica esta relação de corpo e tecnologia. No universo de *Cyberpunk 2077*, ser netrunner é assumir um papel diferente dentro da ecologia digital da cidade. Netrunners são aqueles que habitam e funcionam simultaneamente no plano físico e no plano digital e atravessam a fronteira entre cérebro e máquina. A sua existência é possível graças a implantes de “interface” cérebro-computador, dispositivos cibernéticos que transformam a atividade neuronal em comandos digitais e permitem a recolha de informação binária em estímulos cognitivos. Este tipo de ligação não é meramente funcional: ela cria uma extensão sensorial, um “sexto sentido” moldado pela lógica de software, onde ver, ouvir ou sentir já não se limita à perceção biológica, mas inclui também a leitura e manipulação de dados invisíveis para um humano não transmodificado. No contexto do jogo, Netrunners são essencialmente hackers de elite, especialistas em infiltrar sistemas digitais, desde redes corporativas altamente protegidas a implantes cibernéticos alojados no corpo de outras pessoas. A sua presença é indispensável em operações que exijam o controlo remoto de dispositivos, o roubo de informação ou a neutralização de ameaças através de software. Mas, diferentemente da figura tradicional do hacker confinada a um quarto e a um computador escondido, o netrunner vive num estado de conexão e ação permanente, o que implica que o seu corpo e a sua mente funcionam de forma integrada nos sistemas de rede. O netrunning não é apenas uma atividade, é uma condição de existência, uma forma de habitar simultaneamente dois mundos: o orgânico e o digital. Este conceito incorpora de forma quase literal a proposta de que a mente humana não é suficiente por si só e que não é apenas o corpo que está sujeito a modificações. A consciência humana precisa de ser aumentada e expandida; para o netrunner, o corpo é menos uma barreira e mais uma plataforma de execução, um software que lhe permite acesso a uma outra realidade. A distinção entre “realidade” e “virtualidade” dissolve-se, englobando as duas no mesmo contexto sensorial e tornando-a substituída por uma experiência contínua onde a perceção do mundo é filtrada por algoritmos, e onde a própria identidade do indivíduo pode ser definida pela capacidade de navegar a informação inacessível ao mundo orgânico. Na estética cyberpunk do jogo, os netrunners são

frequentemente representados como figuras enigmáticas, muitas vezes isoladas fisicamente, não por fragilidade social, mas porque a totalidade da sua presença se dá no espaço da rede (net). É no interior dessa rede que exercem o seu poder através de ataques digitais que podem causar danos neurológicos irreversíveis. A criação de vulnerabilidade no espaço digital reafirma que a promessa de capacidades que transcendem o corpo humano são acompanhadas pelo risco de novas fragilidades.

As interações do V com o mundo ao seu redor reforçam a ideia de corpo como interface híbrida e de ponto convergência onde o biológico e o mecânico coexistem. Apesar de não ser um netrunner, V possui capacidades inatas à sua condição transumana. O simples ato de conectar um cabo embutido na palma da sua mão a um terminal externo (Ver Fig. 15) não é apenas um gesto mecânico; é uma atualização da própria noção de contacto. Ele tem a capacidade de transcender as limitações sensoriais do tato, de transcender a sua ligação com um objeto ao tornar o próprio corpo a ponte direta para a informação. A mão deixa de ser um apêndice exclusivamente biológico e torna-se uma zona de dados, uma extensão naturalizada do sistema operativo interno do V. São pequenos gestos que funcionam para dissolver a distinção entre real e virtual. Ao ligar-se a um terminal, V não “usa” a rede, ele entra nela. A experiência de corpo é mediada por um software, e o ato de se conectar não é uma interrupção da vivência física, mas sim a sua continuação num espaço alternativo.



Figura 15. V a conectar-se a um terminal externo

Não existe espaço para a noção de “offline” no quotidiano deste universo; a ligação permanente à rede é essencial para o funcionamento do corpo que tem dentro de si um software e hardware integrado. A ligação à rede paralela a circulação do sangue ou a respiração, e desligar-se dela seria, no mínimo, o equivalente a um estado de privação sensorial. Esta integração reconfigura também o próprio entendimento de vulnerabilidade biológica. Uma infecção digital pode manifestar-se com sintomas físicos, como dores de cabeça e náuseas, o traduz a visão humanista em que o sistema nervoso e o

sistema operativo já não são entidades distintas, mas sim partes complementares de uma mesma arquitetura corporal. Uma falha num implica necessariamente uma perturbação no outro. A estética cyberpunk é funcional e está inscrita na própria materialidade do corpo e no modo como este habita o seu tempo e espaço. A realidade não se limita àquilo que os cinco sentidos humanos originais podem apreender e expande-se para incluir estímulos digitais que apenas são possíveis devido a esta junção. A interface é constitutiva da identidade de V, que deixa de ser um humano que “usa” tecnologia e passa a ser um organismo cujo modo de existência pressupõe a fusão entre digital e orgânico. Este enquadramento sugere que, no universo de *Cyberpunk 2077*, o corpo não é apenas mediador da experiência, mas também mediado por ela. A cada interação digital, reescrevem-se os limites da ação e cria-se um estado de imersão contínua que altera tanto a cognição como a própria definição de presença física.

Sendo estabelecida a ligação entre o digital e o físico, é também introduzido no universo de o conceito de ciberpsicose (*cyberpsychosis*), uma síndrome que expõe a fragilidade do equilíbrio entre a parte orgânica e a parte mecânica do indivíduo. Trata-se de uma condição neuropsicológica em que o excesso de modificações cibernéticas como próteses, implantes neurais e substituições de órgãos provoca uma deterioração progressiva da saúde mental do indivíduo. Os sintomas incluem alucinações, comportamento paranoico, perda de empatia e, em casos finais, uma desconexão quase total com a noção de “eu” e com as relações sociais. Na lógica narrativa e estética do jogo, a ciberpsicose funciona como um contraponto à retórica otimista do transumanismo e um paralelo à condição desumana daqueles que vivem no limiar da pobreza: embora a tecnologia prometa aumentar capacidades físicas e cognitivas e prolongar a vida, ela também introduz riscos neurológicos e identitários significativos, especialmente para aqueles que não têm acesso a melhores implantes e à sua gestão contínua. A estética de corpos excessivamente modificados oculta o risco de colapso psicológico e destruição da identidade pessoal. Como no Navio de Teseu, quando todas as partes do corpo são alteradas, será que continua a ser o mesmo corpo?

A figura do *cyberpsycho*¹⁵ é, por isso, um aviso estético e narrativo: representa o ponto de não-retorno em que a liberdade de modificação do corpo colide com a própria sobrevivência. É uma alegoria para os limites do corpo e da mente enquanto plataformas para a tecnologia e um lembrete de que a integração mecânica e digital não é apenas uma questão de compatibilidade física, mas também e especialmente de resiliência mental e condição social. Como o seu paralelo contemporâneo, a saúde mental não é um conceito abstrato – É um conceito social que é condicionado pelo contexto do indivíduo. No entanto, o universo de *Cyberpunk 2077* apresenta casos excecionais que desafiam esta relação quase inevitável entre modificação extrema e ciberpsicose. Adam Smasher¹⁶ (Ver Fig. 16) é o exemplo mais radical: um indivíduo que, após sofrer ferimentos fatais como mercenário, substituiu

¹⁵ Indivíduo sob o efeito de ciberpsicose (*cyberpsychosis*).

¹⁶ Personagem antagonista.

praticamente todo o seu corpo por cibernética militar, tornando-se um “full borg” - um corpo quase inteiramente mecânico, um ciborgue onde restam apenas os vestígios biológicos indispensáveis à manutenção da sua consciência e identidade humana. Apesar do nível extremo de modificação, Adam Smasher não sofre de ciberpsicose. A razão para esta imunidade é dupla. Em primeiro lugar, Smasher é introduzido como um personagem que sempre apresentou uma personalidade profundamente violenta, antissocial e desprovida de empatia mesmo antes das modificações. A ausência de vínculos emocionais ou de identidade social estável tornou-o menos vulnerável à desconexão emocional típica da ciberpsicose. Em termos narrativos, ele não perdeu algo porque ele já não possuía a sua condição humana em primeiro lugar. Em segundo lugar, o seu corpo foi reconstruído e calibrado com tecnologia corporativa de alta tecnologia, garantindo uma integração *biomecânica* quase perfeita e um controle total sobre os sistemas cibernéticos que são continuamente cuidados e mantidos sob controle. A Arasaka, megacorporação que o “salvou” e o reconfigurou, tratou-o não como paciente, mas como um investimento militar, otimizando-o para combate e minimizando qualquer instabilidade neurológica com o objetivo de criar um *supersoldado* que ultrapassa a sua condição humana. Assim, Adam Smasher é a antítese do cyberpsycho comum: enquanto estes são vítimas de um processo gradual de alienação e colapso mental, Smasher é a personificação “bem-sucedida” da fusão total entre homem e máquina. No entanto, este sucesso não representa apenas a exceção à regra da ciberpsicose; ele é a versão corporativa e militarizada da utopia transumanista, onde o corpo e a mente se tornam ferramentas totalmente controladas pelo capital, libertas de fraquezas da condição humana apenas para servir objetivos de dominação e violência. A ausência de colapso psicológico não é um sinal de superação, mas sim de submissão total a uma lógica de eficiência e utilidade que redefine o que significa “ser humano” no futuro distópico de Night City.



Figura 16. Adam Smasher

Outros pequenos gangues, como o gangue Maelstrom encarnam também de forma extrema a celebração dessa transformação radical do corpo. A substituição dos olhos por implantes óticos agressivamente visíveis, muitas vezes deixando cicatrizes e marcas cruas na pele, é um gesto de afirmação identitária e pertença de grupo. No entanto, é também um ato de rejeição da forma humana como padrão estético e uma escolha deliberada pela deformação como símbolo de força e de rejeição da identidade social padrão. Este gesto visual ecoa a estética cyberpunk clássica — corpos transformados não como aperfeiçoamento clínico, mas como expressão estética de marginalidade e resistência.

V também possui um sistema de scanning (ver Glossário) que lhe dá a capacidade de identificar instantaneamente nas pessoas e objetos as informações sobre as suas vidas, estruturas, e condições sociais, o que acrescenta outra camada à fusão corpo-tecnologia: o indivíduo torna-se simultaneamente sujeito e agente do sistema de vigilância. A experiência de olhar é reconfigurada para incluir não só a percepção sensorial, mas também uma camada constante de informação contextual sobre a vida da pessoa, nome, condição financeira e contexto. Este excesso de dados inscreve-se no corpo como prótese cognitiva e como instrumento para sublinhar o carácter distópico da utopia transumanista quando mediada e gerida por interesses corporativos e estruturas de poder. A introdução do braindance leva esta lógica ao extremo. Se o corpo é a interface, ele regista toda a experiência vivida, armazenando-a e tornando-a reproduzível. Ao permitir que um indivíduo reviva, com todos os sentidos, momentos captados por outro, o jogo propõe um mundo onde a memória deixa de ser efêmera e se torna palpável, passível de consumo e apropriação — O processo em que o abstrato se torna físico é o processo em que a ideia se torna mercadoria. A vivência e a realidade social não é apenas aumentada tecnologicamente, mas também é transferível e manipulável. No entanto, ao tornar a memória independente do sujeito original, abre-se a questão sobre a autenticidade da experiência e sobre o que significa, de facto, “ser” num mundo onde fragmentos de identidade circulam como objetos de troca de forma autónoma. Personagens como Alt Cunningham (Ver Fig. 17) expandem esta reflexão para o espaço puramente digital, deslocando o debate sobre a fusão homem-máquina para além do corpo físico. Alt já não é um ser humano no sentido biológico; ela existe exclusivamente no mundo digital como uma consciência desprendida de qualquer suporte orgânico, eternamente confinada a uma realidade protegida pela Blackwall, uma barreira virtual que separa o ciberespaço conhecido e utilizado pelo público pelo espaço das inteligências artificiais autónomas e das regiões inexploradas da rede. Esta barreira, construída para conter ameaças e preservar uma certa ordem digital, é um espaço de prisão para Alt, que simboliza a fronteira não ultrapassável entre a vida orgânica e a existência puramente digital.



Figura 17. Alt Cunningham

A trajetória de vida de Alt representa a ultrapassagem literal da morte biológica, mas com um preço radical: a impossibilidade de regressar à condição física e a perda irreversível da sua condição sensorial e afetiva que caracterizam a vivência humana. No mundo de *Cyberpunk 2077*, a sua história é tanto uma demonstração do potencial máximo da transferência de consciência (mind uploading) quanto um alerta para as suas consequências. O corpo, enquanto mediador entre consciência e mundo, é eliminado, e com ele desaparece também a base da experiência do indivíduo, os sentidos e o catalisador que molda e simultaneamente constrói a sua identidade e relação com o mundo. Alt, no ciberespaço, adquire uma presença quase religiosa e sagrada. Para muitos, ela é uma lenda, uma figura intocável que habita os domínios proibidos para os humanos e que opera segundo uma lógica própria, alheia às limitações temporais e espaciais do mundo físico. A sua transcendência tecnológica aproxima-a de uma messiânica, imaginando alguém que abandonou o plano material para existir num nível imaterial fora da realidade tangível. Essa dimensão quase espiritual é reforçada pelo facto de que o seu nome e feitos são transmitidos como relatos, rumores e fragmentos de dados, compondo uma narrativa que se mistura com mito e culto digital no mundo de *Cyberpunk*. No entanto, esta “ascensão” implica também uma redefinição radical da sua noção de identidade. Quando o seu processo de transferência de consciência é totalizado, a Alt biológica deixa de existir e a sua condição humana extingue-se. Embora as suas memórias, padrões de pensamento e traços de personalidade sejam preservados no mundo digital, eles já não são sustentados pela subjetividade humana. O que resta é uma simulação de funcionalidade perfeita da pessoa que ela foi, mas que não tem os elementos sensoriais e emocionais que fundamentam a experiência humana. Alt Cunningham transforma-se numa entidade liminar, que existe como símbolo de um indivíduo humano e simultânea manifestação de algo novo, que escapa às categorias tradicionais de “vida” e “morte”. A sua existência desafia a distinção entre pessoa e programa e lembra que a transcendência tecnológica, no universo cyberpunk, não é sinónimo de continuidade da humanidade, mas sim de metamorfose para uma condição ontologicamente distinta.

Assim, a representação do corpo em *Cyberpunk 2077* funciona como um campo de experimentação para um transumanismo tanto estético como político e simbólico. O corpo não é apenas melhorado ou otimizado no sentido funcional; ele é reescrito e repensado através da estética até ao ponto de se tornar irreconhecível dentro das concepções tradicionais de “Humano”. Essa capacidade de reorganizar e redefinir a própria materialidade do corpo serve como comentário simultaneamente celebratório e crítico às promessas da superação tecnológica: por um lado, abre-se a liberdade de moldar o próprio corpo e, consequentemente, a própria condição. Por outro, surge o risco de dissolver por completo a fronteira ontológica entre humano e máquina, até que a identidade passe a ser definida não pela subjetividade interna ou pela biologia, mas pela lógica funcional do sistema que a sustenta, prendendo ainda mais o humano à condição de objeto, material e mercadoria. No cruzamento entre a estética cyberpunk e a ideologia transumanista, o jogo constrói um espaço narrativo onde os implantes são mais do que acessórios mecânicos: são afirmações de identidade e escolhas que inscrevem no corpo discursos e posicionamentos, e que simultaneamente servem uma utilidade direta dentro do funcionamento do jogo e da sua jogabilidade. O corpo, neste universo, deixa de ser apenas um suporte biológico para a vida e passa a ser um arquivo capaz de armazenar memórias, dados e experiências alheias; uma arma equipada com próteses e mecanismos de combate e simultaneamente um meio de comunicação integrado e interligado a redes, capaz de transmitir e receber informação diretamente. O corpo é um espaço de disputa entre forças orgânicas e mecânicas, um campo de batalha metafórico entre aquilo que constitui os limites da condição humana e da forma como atores externos o podem influenciar.

5.2. A autonomia do corpo

Ainda dentro da realidade transumanista, a possibilidade de reconfiguração radical do corpo significa indiretamente uma reimaginação do corpo enquanto objeto de género. A ficção transumanista, enquanto imaginário, sugere frequentemente uma libertação em relação às normas tradicionais de género: se o corpo pode ser totalmente modificado e se o sexo biológico deixa de ser determinante para a aparência ou funcionalidade, então o termo de género ganha um novo patamar de autorregulação. No entanto, a etnografia em *Night City* revela um cenário duplo; a mesma tecnologia que permite ultrapassar barreiras de género é também usada para reforçar padrões estéticos normativos, explorar corpos fragilizados e reproduzir estruturas de poder dentro do sistema patriarcal e capitalista. Ao mesmo tempo, o universo do jogo também sugere possibilidades de subversão. A tecnologia de modificação corporal permite, em ideia, desafiar as categorias binárias de género e criar corpos que não correspondem às divisões tradicionais de masculino/feminino. Personagens deste mundo, ambientes e diálogos revelam uma aceitação geral por parte da sua comunidade fictícia de configurações corporais não normativas, sugerindo que a sociedade de *Night City* reconhece e, em certa medida, normaliza identidades trans e não-binárias. Esta possibilidade de reconfiguração do género também pode ser lida como resistência política. Num mundo em que as corporações controlam não só a economia, mas também a própria

infraestrutura da vida, alterar o corpo de forma a escapar ou desafiar os códigos normativos de gênero torna-se um ato de insubordinação cultural. O controle e vigilância também é feito através do policiamento dos corpos, o que faz inadvertidamente com que a sua alteração seja um ato de resistência. Ao recusar os parâmetros binários impostos pela estética dominante, alguns indivíduos em Night City reivindicam autonomia que não se limita à escolha estética, mas que implica uma crítica mais ampla à forma como o poder estrutura corpo, e consequentemente, identidades.

O paralelo com a crise climática emerge de forma subtil, mas simultaneamente importante na sua teoria. Tal como a recusa em aceitar um gênero fixo é um desafio direto à normatividade social e cultural, a recusa em aceitar o colapso ambiental como inevitável é uma contestação direta às mesmas estruturas de poder que controlam os corpos e simultaneamente constroem a normatividade económica do capitalismo extrativista de controlo. Ambos os campos — gênero e ecologia — são arenas onde se disputa a soberania, seja sobre o corpo ou sobre o planeta. O que se compara é a capacidade de definir os limites e a integridade daquilo que se habita, seja um corpo ou um ecossistema. A mesma lógica que historicamente subordinou corpos dissidentes ao controlo patriarcal, reduzindo-os a funções reprodutivas, a propriedade ou a objeto extrativista de recursos é aquela que explora da mesma forma ecossistemas até ao esgotamento. Nesse sentido, a subversão de gênero no universo de Cyberpunk 2077 pode ser entendida como um gesto paralelo às lutas ambientais. Como uma recusa em aceitar a destruição como destino, um ato em que imaginação é uma forma radical de pensar novas formas de coexistir e mostrar como não são apenas possíveis, mas urgentes em cenários de distopia e destruição. Tal como os movimentos ecologistas reivindicam a preservação e regeneração da diversidade biológica, as práticas e expressões de gênero não normativas reivindicam a diversidade social e cultural e desafiam monoculturas e padrões de identidade impostas por sistemas de poder. No mesmo espaço urbano onde o ar é poluído e os recursos são privatizados e escassos, corpos que quebram a norma regente funcionam como um lembrete dinâmico de que a resistência pode existir. No imaginário de Cyberpunk, essa resistência não é apenas simbólica - ela torna-se visível nas ruas, nos mercados negros de cibernética e em gangues de proteção como a Mox. Essas presenças sociais contestam diretamente a homogeneização do corpo e do ambiente e relembram que o controlo total, tanto sobre a paisagem natural como sobre a morfologia humana é sempre um projeto de poder e nunca algo inevitável. Se a crise climática é o resultado da imposição de uma lógica única de exploração sobre o planeta, a diversidade de corpos e identidades é a prova de que a subversão da lógica de existência a partir de várias identidades pode resistir a essa imposição. Paralelamente, quase da mesma forma como ecossistemas complexos resistem melhor a choques ambientais devido à sua complexidade de sociedades com múltiplas expressões de vida. O jogo, ao apresentar corpos modificados que escapam ao binário tradicional, sugere que a adaptação e a criatividade são armas de sobrevivência não só ecológica, mas também identitária. No universo de Cyberpunk 2077, imaginar novos corpos é também imaginar novos mundos. Como já foi previamente referido e estabelecido, todos estes processos são exercícios políticos que servem para questionar como se quer viver, com quem e em que condições materiais. Se, no plano ambiental, isso

implica repensar a produção, o consumo e a relação com os recursos, no plano de género implica repensar as normas, as relações e o valor atribuído a cada vida. Em ambos os casos, trata-se de romper com a narrativa hegemónica de que não há alternativas e abrir espaço para futuros onde a multiplicidade não seja uma ameaça, mas sim algo fundamental à vida em conjunto e prosperidade.

A própria construção inicial do V reflete de imediato tensões de género. Canonicamente, a narrativa oferece ao jogador duas opções-base para a aparência de V: uma versão feminina, caucasiana, de cabelo longo vermelho rapado na parte esquerda, com corpo atlético; e uma versão masculina, também caucasiana, de cabelo curto rapado de lado e corpo atlético. Ambas as versões seguem padrões de beleza ocidentais contemporâneos, vagamente modelados para apelar a um ideal de estética e desempenho físico atlético. Acredito que a minha opção de escolha de V como o seu modelo masculino base não foi apenas uma opção estética, mas também uma decisão situada, influenciada pela minha identidade de género.

A perceção e a performance de género no universo do jogo não existem no vácuo; são filtradas e condicionadas pelas identidades e experiências do próprio jogador-observador. Como defende Butler (1999), o género não corresponde a uma essência interna, mas é construído através de atos repetidos e da estilização corporal, de tal forma que o que entendemos como natural resulta de gestos e performances socialmente sedimentados. A construção de género em *Cyberpunk 2077* opera precisamente nesta lógica performativa, mas é também dramatizada pela possibilidade de edição do corpo como algo configurável e modificável. Contudo, essa liberdade não é absoluta: as opções oferecidas pelo jogo e o enquadramento narrativo permanecem limitados, reproduzindo cânones estéticos normativos em convergência com os constrangimentos do mundo real.

A introdução de personagens femininas como Evelyn Parker expõe com nitidez a forma como o transumanismo interage com dinâmicas de género e poder. Evelyn é apresentada ao jogador através de um *braindance* — uma experiência sensorial imersiva que permite reviver momentos registados, incluindo interações íntimas. Neste caso, o registo mostra Evelyn em contacto com Yorinobu Arasaka, filho do líder da megacorporação Arasaka. A tecnologia do *braindance*, aqui representativa de momentos de intimidade sexual, posiciona o corpo e a experiência feminina como recursos a serem consumidos e revividos por terceiros. Não apenas isso, mas Evelyn trabalha no equivalente futurista do trabalho sexual, oferecendo tanto serviços presenciais como gravações sensoriais, e a sua atividade é mediada por um mercado transumanista que não comercializa apenas corpos, mas também as suas experiências, codificando-as e armazenando-as como dados. A trajetória de Evelyn após esta introdução ilustra de forma dramática como a violência de género se manifesta num mundo de alta tecnologia, mas com estruturas sociais que permanecem profundamente patriarcais. Evelyn é manipulada e usada como intermediária num esquema de alto risco que envolve um *biochip*¹⁷ da Arasaka e acaba por ser traída e sujeita a uma forma extrema de violência de género ao ser sequestrada por um grupo criminoso que a

¹⁷ Objeto narrativo. Um registo da consciência de Johnny Silverhand.

força a participar em braindances ilegais de natureza sexual e violenta, destinados a mercados clandestinos. Este tipo de conteúdo, no universo de *Cyberpunk 2077*, não é apenas pornográfico - são experiências gravadas que podem incluir agressões, humilhações e até mortes e que servem para transformar a violência em entretenimento sensorial. O que lhe acontece é um ato de violação, de violência física e sexual que servem como forma de destruir a sua autonomia corporal e mental. As tecnologias que, em teoria, poderiam servir para ampliar a liberdade individual tornam-se, dependendo de quem as usa, em instrumentos para intensificar a opressão. No caso de Evelyn, a violência não termina no ato em si; ela é continuamente perpetuada pela natureza replicável e transmissível do braindance. Do ponto de vista narrativo, Evelyn torna-se também um símbolo trágico das consequências do colapso das fronteiras entre humano e mercadoria. Tal como o corpo feminino foi historicamente controlado, regulado e explorado, no mundo de *Night City* ele é agora também “editável” e “arquivável”, o que o expõe a novas formas de violência e controlo. No contexto de um universo cyberpunk, a violência contra Evelyn Parker é reveladora e simboliza a situação não apenas como fruto de um evento individual, mas sim de um ecossistema económico e social que funciona sob a exploração de corpos femininos e que utiliza o seu desenvolvimento tecnológico para potenciar o alcance e a intensidade dessa exploração. A sua morte, que no enredo aparece como consequência direta desse ciclo de abusos, serve como ideia simbólica de que mesmo num futuro tecnologicamente avançado, a violência de género persiste no imaginário, e agrava as estruturas de poder que a sustentam.

Esta não é a única situação de violência contra as mulheres no universo do jogo. Este tema está frequentemente implícito nas relações de poder e nas dinâmicas entre personagens, mais do que explicitamente narrada. No entanto, ela emerge de forma clara quando se observam espaços como *Clouds* (Ver Fig.18), um estabelecimento de prostituição legal gerido por inteligência artificial. Aqui, a lógica transumanista e o imaginário cyberpunk atinge um nível de alienação radical: o cliente responde a um questionário que recolhe os seus desejos e preferências, e a IA ajusta temporariamente o corpo, a voz e a personalidade do trabalhador sexual para corresponder a essa projeção idealizada. A identidade original do trabalhador é suspensa e substituída por um avatar moldado à medida do consumidor. Esta prática, apresentada como serviço de alta tecnologia, é uma forma extrema e metafórica de espelhar a alienação e a objetificação presentes no trabalho sexual contemporâneo ao amplificar a capacidade de remodelar o corpo em tempo real. A autonomia do corpo é aqui comprometida - não só o corpo é usado como mercadoria, como a própria subjetividade é temporariamente apagada. A relação entre transumanismo e género feminino em *Cyberpunk 2077* pressupõe um reconhecimento de que a tecnologia, longe de libertar automaticamente os corpos, serve como novo veículo de exploração, especialmente quando inserida em estruturas de desigualdade social. A modificação corporal, neste contexto, não é simplesmente uma escolha individual, é mediada por condições de acesso, por dinâmicas de mercado e por regimes de poder.



Figura 18. Clouds

Ao mesmo tempo, o universo do jogo também sugere possibilidades de subversão. A tecnologia de modificação corporal permite, em teoria, desafiar as categorias binárias de gênero, ao criar corpos que escapam às divisões tradicionais de masculino/feminino e que podem articular identidades híbridas, fluidas e não normativas. Personagens não-jogáveis, ambientes e alguns diálogos revelam uma aparente aceitação de configurações corporais não normativas, sugerindo que a sociedade de Cyberpunk e Night City reconhece identidades trans e não-binárias. Neste contexto, a personagem Judy Álvarez oferece também um contraponto à exploração sistêmica do corpo dentro do contexto. Técnica especializada em braindance e membro do gangue The Mox, Judy surge como uma figura escrita com o propósito de articular uma crítica explícita à forma como a tecnologia e o mercado moldam, controlam e muitas vezes distorcem a experiência sexual e de autonomia de corpo. Ela utiliza as suas competências técnicas para criar experiências imersivas que escapam à lógica puramente comercial e que têm como objetivo preservar a autenticidade, a empatia e o consentimento. No seu trabalho e nas suas interações, ela demonstra consciência sobre as implicações éticas da tecnologia e mantém uma postura de resistência contra a mercantilização total do corpo. É possível através de certas escolhas narrativas que a sua relação com V seja romântica, e esta escolha apenas está disponível para versão feminina de V. Neste contexto, Judy estabelece discursivamente limites claros e recusa dinâmicas de poder assimétricas, sublinhando a importância do consentimento informado e da reciprocidade emocional. Esta abordagem contrasta radicalmente com o paradigma dominante em Night City e no mundo imaginado onde os corpos são vendidos e reconfigurados sem consideração pela sua integridade e autonomia. Se o jogador optar por seguir este caminho, Judy serve como um propósito narrativo onde o transumanismo não é reduzido a um instrumento de performance física ou de lucro; pelo contrário, é colocado ao serviço do cuidado, da memória e da solidariedade, funcionando como um meio para preservar a singularidade de cada

indivíduo num contexto que tende a destruí-la, e acaba por encarnar uma contra narrativa dentro de *Cyberpunk 2077*, demonstrando que a modificação corporal e a integração tecnológica não precisam de ser inevitavelmente absorvidas por lógicas extrativistas e patriarcais. A sua presença no jogo demonstra que é possível articular uma política do corpo que resista à *fetichização* e à mercantilização, e que valorize a autonomia como princípio central. Ao mesmo tempo, a personagem evidencia que a subversão de gênero e de corpo em *Night City* não é apenas uma questão de estética ou de identidade individual, mas também um gesto político que desafia as estruturas que tentam reduzir identidades e resistência a mercadoria.

Resumidamente, *Cyberpunk 2077* oferece um retrato complexo da relação entre transumanismo, gênero e autonomia corporal. Por um lado, abre espaço para imaginar identidades fluidas de subversão de categorias tradicionais de gênero. Por outro, a tecnologia do mundo reproduz e amplifica desigualdades existentes, especialmente no que diz respeito à exploração de corpos femininos. A tecnologia, longe de ser neutra, é moldada e mobilizada por interesses corporativos, o que significa que a verdadeira emancipação só pode ocorrer se essas estruturas de poder forem desafiadas e reconfiguradas. No jogo esta lógica é evidenciada através de corporações como a Arasaka que não apenas controlam a infraestrutura, mas também determinam quem tem acesso a essas ferramentas, em que condições e a que custo. A mesma dinâmica de poder que regula o corpo humano e que decide que corpos podem ser modificados é também aquela que gere e monopoliza recursos naturais como a água potável, a energia e o próprio ar respirável. O corpo e o meio ambiente, neste sentido, são tratados como territórios sob paralelos, sujeitos a regimes de propriedade e vigilância. O jogo, enquanto espaço ficcional, permite-nos explorar estas tensões de forma imersiva e utiliza personagens como Evelyn Parker, Judy Álvarez e o gangue The Mox para mostrar que a luta pela autonomia corporal é necessária no futuro imaginado e espelha a necessidade da sua abordagem no presente. O controlo sobre o próprio corpo, neste cenário, é também inseparável do controlo sobre o espaço e os recursos que permitem que esse corpo viva. Quando os recursos são privatizados, quando o ar é poluído e quando os espaços verdes são reduzidos a luxos artificiais acessíveis apenas à elite, a autonomia corporal torna-se uma questão de sobrevivência, não de vida. Assim como resistir à mercantilização do corpo é um ato de resistência contra a lógica corporativa, resistir à mercantilização do meio ambiente é um ato de preservação da vida em sentido amplo. Ambos os campos são arenas de disputa contra sistemas que, historicamente, têm tratado tanto corpos e ecossistemas como recursos passíveis de exploração e apropriação. Em *Cyberpunk 2077*, essa conexão é abordada forma como o acesso à modificação corporal ou à regeneração de tecidos está condicionado pelas mesmas estruturas e empresas que determinam o acesso a água limpa ou a zonas livres de toxinas. A narrativa sugere que a “emancipação” na sua totalidade exige não apenas a libertação dos corpos, mas também a libertação do meio ambiente das cadeias do extrativismo corporativo que colonizam corpos, autonomia, saber, identidades e relações.

Capítulo 6. Experiência de jogo e imaginário de sustentabilidade

6.1. A minha experiência

A minha experiência etnográfica em *Cyberpunk 2077* revela-se como um processo reflexivo que entrelaça, como abordado nos capítulos prévios, múltiplos temas dentro da análise; desde ambiental, económico, tecnológico e social. Cada um dos capítulos anteriores contribuiu para compreender como o imaginário cyberpunk funciona como um espelho crítico da contemporaneidade e da vida social dentro de meios urbanos, mas também como um dispositivo que projeta futuros possíveis. Esta característica de projetar e sobrepor diferentes temporalidades é central para entender a sua dimensão *crono transversal*: o jogo é feito no presente, aborda tópicos e imaginários passados e antecipa desfechos futuros; convocando-os todos em simultâneo no mesmo espaço narrativa.

Desde a exploração ambiental como o esgotamento ecológico antropogénico de privatização da água, a poluição do ar e a degradação ambiental, o ambiente distópico do jogo representa dilemas atuais da crise climática e sugere que o colapso não é um horizonte distante, mas uma experiência quotidiana para aqueles que habitam estes espaços urbanos. A ficção, nesse sentido, opera como denúncia do presente, ao servir como palco de especulação e crítica aos resultados da continuidade do modelo capitalista extrativista. O capitalismo molda não apenas a manifestação das problemáticas climáticas, mas também a relação entre humano e ambiente e a sua própria condição do corpo. O transumanismo aparece aqui como ideologia dominante, que legitima a mercantilização do humano ao transformar capacidades físicas e cognitivas em produtos de mercado. Desde corpos quase totalmente mecanizados a transferências da consciência humana para o mundo digital, existe uma transcendência radical da condição humana à custa da perda irreversível da sua identidade. Estas narrativas reforçam a crítica à forma como a lógica capitalista estende o domínio sobre o corpo e sobre a própria subjetividade, transformando-os em territórios de exploração, o que é ainda mais reforçado quando se pensa na forma como o transumanismo interage com desigualdades sociais e dinâmicas patriarcais. O caso de Evelyn Parker revelou como o trabalho sexual em Night City é atravessado por formas extremas de exploração e violência, nas quais a tecnologia intensifica a mercantilização da intimidade e perpetua a violência de género. A tecnologia é um campo de disputa: pode ser tanto mecanismo de dominação como de emancipação, dependendo das relações de poder em que se inscreve. E esta tensão materializa debates contemporâneos sobre corpos dissidentes e lutas feministas e projeta-se num futuro onde o limite entre humano e máquina é quase inexistente.

Com tudo isto em mente, importa destacar a questão da temporalidade no imaginário cyberpunk também como elemento transversal de toda a experiência etnográfica em *Cyberpunk 2077*. O jogo articula múltiplos tempos em simultâneo e convida o jogador a habitá-los de forma imersiva: um

presente que reflete diretamente os dilemas atuais do Antropoceno, do capitalismo global e das desigualdades sociais; um passado que persiste como memória e trauma, inscrito tanto na história das megacorporações como a Arasaka, cujos legados de violência e dominação evocam imaginários de impérios coloniais e de subversão ao capital do mundo real; e um futuro que se apresenta não como utopia, mas como advertência, e que explora os limites do transumanismo, da mercantilização e da fusão entre humano e máquina. Esta dimensão *crono transversal*, ao cruzar passado, presente e futuro num mesmo espaço narrativo, reforça a pertinência do cyberpunk enquanto estética crítica, não se tratando apenas de imaginar o amanhã, mas sim de mostrar que esse amanhã já está inscrito no hoje e é apenas metaforizado como projeção radical de tendências já em curso. Para acrescentar a isso, a singularidade do tema também é auxiliada pelo facto de que esta articulação temporal não ocorre apenas no plano teórico, mas também na própria relação entre jogador e personagem. Existe uma separação inevitável entre o tempo da personagem e o tempo do jogador. No entanto, esses tempos distintos não permanecem separados e fundem-se na experiência do jogo. A partir do momento que assumo o corpo de V, passo simultaneamente a observar e participar num futuro hipotético, projetando nele as minhas próprias concepções sociais, culturais e identitárias. O resultado é um espaço temporal onde o jogador lê a ficção a partir do presente, mas vive-a como se fosse o futuro, o que cria uma sobreposição de temporalidades passado – presente – futuro.

O que se representa em *Night City* não é uma antecipação literal, mas uma alegoria crítica das lógicas do capitalismo tardio, da degradação ambiental, das relações entre homem e ambiente e das hierarquias sociais que estruturam a contemporaneidade. A ficção futurista funciona, assim, como um mapa do presente que amplia os seus contornos e revela os possíveis destinos caso certas tendências não sejam contestadas. Como observa Fisher (2014), o que verdadeiramente assombra a nossa experiência contemporânea não é apenas a perda de “ideais políticos do passado”, mas sobretudo a ausência dos futuros que a modernidade prometeu e nunca se concretizaram — os “spectres of lost futures” que denunciam a nostalgia formal do mundo capitalista-realista. Nesse sentido, *Cyberpunk 2077* inscreve-se numa estética espectral, simultaneamente hipertecnológica e decadente, onde o futuro prometido pela modernidade — de progresso e abundância — é substituído por uma prolongação do presente. O jogador, ao viver esse futuro impossível, confronta-se com as promessas não cumpridas no seu próprio tempo histórico e compreende que o amanhã do jogo é, em grande medida, o hoje do mundo real, apenas intensificado e dramatizado.

A crono-transversalidade do imaginário cyberpunk manifesta-se ainda no corpo e na identidade. A “temporalidade biológica”, que nos prende à mortalidade, é constantemente posta em tensão com temporalidades tecnológicas que oferecem prolongamento do tempo de vida, um desejo de imortalidade e transcendência; mas, ao mesmo tempo, o jogador vive outra temporalidade: a da sessão de jogo, fragmentada e suspensa em continuidade. É possível repetir, regressar atrás e experienciar os acontecimentos de forma diferente — algo que contrasta com a irreversibilidade da vida “real”. A experiência etnográfica em *Cyberpunk 2077* não é apenas a de observar uma cidade futurista, mas a de

viver num tempo em expansão, que opera sobre moldes diferentes do nosso. O tempo dentro do jogo é simultaneamente linear (pela narrativa) e circular (pela jogabilidade).

Assim, a minha experiência dentro de *Cyberpunk 2077* revelou que o gênero, o corpo, o ambiente e o capital não podem ser analisados separadamente, pois são dimensões interdependentes de um mesmo imaginário distópico que atravessa múltiplas camadas temporais. O valor do cyberpunk enquanto ferramenta reside precisamente na sua capacidade de articular tempos diversos e fazer uma denúncia do presente ao mostrar as suas falhas já em curso que convocam simultaneamente o passado como trauma e memória e antecipam futuros possíveis como advertência metafóricas. Mais ainda, ao colocar o jogador no centro dessa rede temporal, cria-se uma experiência vivida de crono transversalidade, onde o presente e o futuro se encontram no mesmo espaço simbólico. Nesse sentido, o jogo não é apenas um espaço de entretenimento, mas uma experiência etnográfica intertemporal que representa os modos como as nossas temporalidades - ecológicas, sociais e identitárias - se entrelaçam no imaginário urbano do capitalismo tardio, mostrando que aquilo que vivemos no presente são as sementes fundacionais da construção de possíveis futuros - Jogar *Cyberpunk 2077* não é apenas experimentar um futuro imaginado, mas perceber que o presente em si é profundamente cyberpunk. O presente existe como fundação teórica do cyberpunk. As suas representações são espaços de laboratório onde o passado, presente e futuro existem no mesmo plano metafísico.

6.2. Cyberpunk como materialização do imaginário urbano

Uma das propostas centrais do está em compreender a forma como o tema de *Cyberpunk 2077* só pode ser compreendido na totalidade se for analisado como a aquilo que chamo de materialização do imaginário urbano coletivo. Desde as suas origens literárias nos anos 80 com autores como William Gibson (*Neuromancer*) ou Bruce Sterling, até às suas representações em cinema que marcam as suas épocas, como *Blade Runner*, *Akira* e *Ghost in the Shell*, o cyberpunk sempre esteve intrinsecamente ligado à cidade, não apenas como cenário, mas como estrutura simbólica e política. A cidade é dentro deste meio um personagem central para a narrativa e simultaneamente o espaço onde convergem as contradições do capitalismo avançado, da inovação tecnológica e da desigualdade social que o tema pretende criticar. No caso de *Cyberpunk 2077*, *Night City* representa a condensação desse imaginário urbano global. A cidade é simultaneamente familiar e distinta: reconhecemos nela traços da estrutura de grandes metrópoles contemporâneas como Tóquio, Hong Kong ou Nova Iorque, ou de espaços onde os bairros periféricos evocam a desigualdades estruturais, que representa a fusão cultural de linguagens e estéticas de globalização. Dentro do universo Cyberpunk, esses elementos são amplificados e distorcidos, e transformam a cidade numa versão radicalizada das nossas próprias realidades urbanas. Esta familiaridade distorcida é importante para entender a forma como o gênero nos fala do futuro através de imagens coletivamente inscritas no presente. O imaginário urbano coletivo que sustenta o cyberpunk é assim alimentado por duas dimensões principais. Em primeiro lugar, pela percepção da

cidade como espaço de acumulação e desigualdade. A verticalidade de Night City não é apenas uma característica arquitetônica (Ver Fig.19) - é também uma manifestação social consciente onde os topos dos arranha-céus são reservados às elites corporativas, enquanto as ruas abaixo do nível do chão pertencem aos corpos marginalizados e descartáveis. É uma metáfora visual de uma sociedade estratificada, onde a própria forma urbana comunica relações de poder. O cyberpunk materializa, assim, a percepção contemporânea de que a cidade é o palco privilegiado da desigualdade inevitável no capitalismo global. Por outro lado, o imaginário urbano é moldado pela percepção da cidade como espaço de Hiper conectividade e vigilância. Em suma, “When one goes up there, he leaves behind the mass that carries off and mixes up in itself any identity of authors or spectators. An Icarus flying above these waters, he can ignore the devices of Daedalus in mobile and endless labyrinths far below. His elevation transfigures him into a voyeur” (Certeau, 1984, p. 92). A ascensão social é o final da participação do indivíduo como ator do espaço urbano. Ele passa a tornar-se um vigilante, acima do mundo dos que participam.



Figura 19. Johnny Silverhand, Judy Alvarez e o mundo vertical de Cyberpunk 2077.

As práticas urbanas são inseparáveis das formas de ver e controlar o espaço e em Night City essa vigilância é literal: desde câmaras, drones e sistemas digitais monitorizam cada movimento, a cidade torna-se um corpo vivo, um organismo mecânico que vigia, regula e disciplina os seus habitantes. Este ambiente urbano Hiper controlado é uma reflexão de ansiedades coletivas contemporâneas sobre o papel das tecnologias digitais na gestão das cidades reais e dos processos de controlo e policiamento inconscientes ao seu funcionamento. Ao mesmo tempo, Night City materializa o imaginário urbano como espaço de resistência. O imaginário cyberpunk não apresenta apenas uma cidade distópica dominada pelo capital e pela tecnologia: apresenta também um espaço onde emergem alternativas; desde gangues que funcionam como comunidades de suporte a espaços subterrâneos de contracultura e corpos

que desafiam as normas corporativas e patriarcais. Tal como na vida real, as cidades também são espaços de encontro, de comunidade e de subversão.

Proponho a compreensão deste duplo carácter da cidade no imaginário cyberpunk como reflexo direto das tensões urbanas contemporâneas. Nas últimas décadas, o crescimento exponencial das grandes cidades, aliado ao avanço do neoliberalismo no espaço urbano e à intensificação da crise climática, transformou a cidade num espaço de disputa global, onde se luta sobre quem controla os seus recursos (água, energia, terreno), sobre quem organiza os fluxos e os movimentos (financeiros, migratórios), e sobre quem detém soberania sobre os espaços e os corpos que a habitam. O cyberpunk, ao materializar essas tensões, funciona como estética crítica ao oferecer uma “nova” linguagem comum para representar os medos e esperanças partilhadas no imaginário coletivo urbano. Linguagem essa cuja crítica expõe também a forma como esse “imaginário urbano coletivo contemporâneo” parece incapaz de imaginar o futuro fora dos moldes do capitalismo do presente. O cyberpunk materializa esta impossibilidade ao projetar futuros urbanos saturados pela exploração de recursos, pela privatização das vidas e dos corpos. O género não rompe com o paradigma capitalista - pelo contrário, reforça-o e leva-o ao seu limite. Night City não é uma alternativa ao presente, mas sim o próprio presente intensificado e o resultado extremo da tendência atual de organizar a cidade como máquina de acumulação. A força crítica do cyberpunk não reside em propor futuros utópicos, mas em revelar o bloqueio do imaginário coletivo e mostrar que mesmo quando tentamos imaginar o futuro, fazemo-lo invariavelmente a partir das estruturas já impostas pelos modos de organização do presente. Night City é vertical e desigual e funciona como uma versão exacerbada das metrópoles atuais. O imaginário urbano coletivo, portanto, encontra-se preso num horizonte estreito onde conseguimos imaginar catástrofes ambientais e sociais, mas não conseguimos conceber uma organização urbana que ultrapasse estes regimes de mercantilização e extrativismo. Ainda assim, este bloqueio imaginativo não significa ausência de crítica; pelo contrário, ao mostrar futuros distópicos sempre inscritos na lógica capitalista, o cyberpunk, consciente ou inconscientemente, denuncia precisamente a hegemonia ideológica dos moldes de organização. A incapacidade de imaginar alternativas não é apenas estética, mas sim estrutural e representa bem as ideologias de Mark Fisher e materializa a crença de que o capitalismo é o único sistema viável e o único sistema imaginável. O cyberpunk materializa esse realismo ao transformar a cidade em palco de colapso permanente - ainda que o futuro seja devastado, ainda que os corpos sejam destruídos, ainda que a natureza esteja ausente, o capitalismo persiste como inevitável e imutável, como parte central e obrigatória da nossa relação com o mundo. A estetização desse futuro urbano cumpre uma função ambivalente. Por um lado, reforça o fascínio cultural por paisagens distópicas e por outro, convoca o jogador/espectador a refletir sobre o presente, reconhecendo no futuro imaginado os sinais já visíveis do colapso em curso. O imaginário urbano coletivo é assim devolvido ao presente como crítica: se não conseguimos imaginar cidades fora da lógica capitalista, se não conseguimos repensar a nossa relação com o meio ambiente, se não formos capazes de manifestar uma mudança ontológica de

organização social, o que nos resta é confrontar os seus efeitos extremos e questionar a nossa própria incapacidade de mudar de paradigma.

Em suma, proponho que o cyberpunk seja lido como uma metáfora do pensamento urbano contemporâneo. A cidade futurista de Night City não é apenas um cenário, mas uma crítica ao próprio horizonte limitado do imaginário coletivo e da forma como conseguimos imaginar megacorporações que substituem estados, conseguimos imaginar a destruição total do meio ambiente e conseguimos imaginar corpos mecânicos e inteligências artificiais que controlam vidas inteiras, mas não conseguimos imaginar um mundo urbano sem a lógica do lucro, extrativismo, acumulação e exploração. É como se a verdadeira distopia talvez não seja a cidade futura em si, mas a nossa incapacidade de conceber alternativas ao presente que a constrói. Compreender o jogo *Cyberpunk 2077* e a sua escola ideológica como materialização do imaginário urbano é perceber que o jogo não inventa Night City a partir do nada, mas constrói-a a partir de fragmentos da realidade que já habitamos. A cidade do jogo é o resultado da amplificação das nossas próprias ansiedades, o que faz com que o *cyberpunk*, neste sentido, não é apenas um género estético, mas um que devolve à sociedade urbana contemporânea a imagem de si mesma levada ao limite.

6.3. O papel dos videojogos e da ficção na educação para a sustentabilidade

A análise do jogo *Cyberpunk 2077* enquanto artefacto cultural revela não apenas a sua função de entretenimento, mas também o seu potencial como ferramenta de reflexão crítica sobre questões ecológicas e sociais. Esta dimensão crítica aproxima os videojogos, tal como outras formas de ficção, de uma função educativa no campo mais amplo da educação para a sustentabilidade.

A sustentabilidade, entendida na sua totalidade, exige novos modos de pensar e imaginar futuros alternativos. É aqui que a ficção, e em particular os videojogos, adquirem relevância. Ao criar mundos que dramatizam e abordam problemas do presente como a crise climática e as suas consequentes desigualdades sociais, os videojogos oferecem ao jogador a possibilidade de experimentar situações-limite e refletir sobre elas de forma imersiva. O que se aprende num videojogo não é apenas um conjunto de regras internas, mas também uma perspetiva sobre o mundo real mediada pela ficção. Um dos aspetos mais relevantes dos videojogos enquanto instrumentos culturais é a sua capacidade de operar a nível inconsciente. Por norma, o jogador não se envolve com o jogo com o objetivo de aprender ou refletir, mas sim com o propósito lúdico de se entreter. No entanto, no processo de jogo, é inevitável ser confrontado com narrativas, dilemas éticos e representações simbólicas que funcionam como uma forma de aprendizagem implícita. Ao lidar com cidades distópicas como Night City, ao enfrentar cenários de colapso ambiental ou desigualdade extrema, o jogador internaliza questões sociais e ecológicas que, mesmo não sendo didaticamente formuladas, permanecem como camadas de reflexão. O jogo funciona assim como uma “pedagogia subterrânea”, onde a experiência lúdica se entrelaça com processos de formação crítica. Neste sentido, os videojogos ajudam a criar e sustentar imaginários coletivos. Cada

experiência jogada é também uma experiência partilhada e projetada e uma forma de habitar um mundo que permite expandir a percepção do que é viável e desejável. Esse processo é central na educação para a sustentabilidade, sendo um dos maiores obstáculos a problemática do imaginário e a dificuldade de conceber alternativas aos modelos de desenvolvimento e organização do presente. Ao simular futuros distópicos, novas realidades e alternativas possíveis, os videojogos ajudam a desbloquear esse imaginário e funcionam como laboratórios de futuro. Além disso, os videojogos incentivam o pensamento crítico não através da transmissão de respostas, mas sim através da colocação e interação com dilemas. O jogador é confrontado com escolhas narrativas e morais, por vezes sem solução perfeita, que o obrigam a refletir sobre os seus valores morais e as suas consequências. Em *Cyberpunk 2077*, por exemplo, a relação com a tecnologia e com o corpo é marcada por essa ambivalência: o que é que separa a alienação da modificação corporal? Até que ponto a dependência de megacorporações é uma inevitabilidade ou uma escolha de sobrevivência? Estes dilemas, ainda que inseridos numa lógica ficcional, funcionam como espelhos dos dilemas contemporâneos. Assim, proponho que os videojogos podem ser entendidos como espaços de ensaio inconsciente. Jogar pode não ser apenas passar tempo, mas também experimentar e simular de forma segura e simbólica outros mundos e os seus riscos e possibilidades. Ao atravessar essas experiências, o jogador desenvolve competências críticas de leitura do mundo, que podem ser mobilizadas para refletir sobre o presente. Apesar de não ser tradicionalmente lúdicos de forma direta, os videojogos treinam a imaginação e a crítica, elementos fundamentais para pensar a temática da sustentabilidade não apenas como problema técnico, mas também e particularmente como questão cultural e social.

No caso de *Cyberpunk 2077*, a experiência de habitar Night City permite confrontar o jogador com cenários de colapso ambiental e desigualdades sociais. Embora o jogo não ofereça soluções, ele contribui para sensibilizar os jogadores, ainda que por vezes de forma inconsciente, para os riscos de prolongar tendências do presente. A pedagogia aqui não é normativa – é experiencial, e permite ao jogador viver a distopia e ser convidado a refletir sobre as condições que poderiam conduzir a esse futuro. Trata-se de um exercício de futuros possíveis que, mesmo em chave distópica, funciona como advertência e como espaço de imaginação crítica. Este potencial educativo dos videojogos alinha-se com a ideia de que a ficção científica é uma ferramenta privilegiada para a educação para a sustentabilidade. A ficção científica e ficção especulativa não são apenas manifestações futuristas - são também possíveis alternativas ao presente. Ao mostrar-nos sociedades possíveis, mesmo que imperfeitas ou colapsadas, a ficção convida-nos a pensar sobre o que poderia ser diferente. No caso dos videojogos, esta função é ainda mais intensa, pois o jogador participa ativamente nesse mundo, situando-se “fisicamente” no espaço digital, o que lhe permite aprender não de forma educativa, mas através da prática, da exploração e da tomada de decisões que o fazem lidar com as suas consequências dentro de um universo e de uma narrativa. Além disso, os videojogos podem contribuir para a literacia ecológica e cultural ao apresentar as novas interdependências entre sistemas humanos e não humanos. Jogos como *Cyberpunk 2077* ou *Horizon: Zero Dawn* exploram, de maneiras diferentes, os impactos da tecnologia, da exploração de

recursos e da crise ambiental na relação com o meio ambiente. Esta literacia não é transmitida de forma direta, mas sim construída na experiência de navegar por paisagens degradadas e de aprender a lidar com novos corpos. O conhecimento que emerge não é factual, mas sim reflexivo, e pode complementar abordagens mais tradicionais da educação para a sustentabilidade.

É importante sublinhar que a função educativa da ficção e dos videojogos não é substituir políticas públicas ou educação curricular. O seu valor está em expandir o horizonte do imaginário. Os videojogos, ao encenar futuros possíveis, ajudam a treinar e educar a imaginação. Mesmo quando não oferecem utopias, a exposição de uma distopia obriga-nos a pensar criticamente sobre o que poderia ser feito para evitar estes cenários. Assim, o papel dos videojogos e da ficção na educação para a sustentabilidade é o de laboratórios culturais do imaginário onde se ensaiam possibilidades. São espaços onde os dilemas éticos, ecológicos e sociais são representados muitas vezes no seu limite e que permitem ao jogador desenvolver não apenas competências de resolução de problemas, mas sobretudo uma consciência crítica sobre o mundo em que vive e sobre outras formas de o habitar. No caso particular de *Cyberpunk 2077*, essa consciência nasce da experiência de um futuro hiperbólico e de uma manifestação distópica do presente; noutros jogos, pode nascer da experimentação de alternativas mais positivas. Em qualquer dos casos, trata-se de um contributo essencial para a construção de um imaginário capaz de enfrentar os desafios do Antropoceno.

Conclusão

Ao longo da presente investigação, procurei compreender de que forma o jogo *Cyberpunk 2077* se configura como um espaço de análise crítica e representação do imaginário urbano coletivo, particularmente em articulação com as problemáticas da crise climática manifestas nas desigualdades sociais e das problemáticas próprias do capitalismo tardio. Através da etnografia dentro do jogo, proponho o reconhecimento de *Night City* não apenas como um cenário ficcional, mas uma condensação de ansiedades e tensões do presente, uma projeção do presente num futuro distópico que, apesar de imaginado, se encontra profundamente enraizado na realidade contemporânea. E deste modo acredito que *Cyberpunk 2077* é um espaço central de representação simbólica do imaginário urbano coletivo e da forma como as populações ocidentais podem imaginar o futuro da crise climática. A cidade futurista apresentada no jogo dramatiza processos já em curso: de privatização de recursos vitais, de exploração, de desigualdades sociais e do colapso ecológico. Ao mesmo tempo, este espaço ficcional permite explorar, através da imaginação, a resistência, a subversão de normas de género, a possibilidade de corpos alternativos e novas formas de solidariedade urbana. Concluo também que os espaços de desenvolvimento do imaginário são essenciais para a construção do futuro. O cyberpunk, enquanto estética e enquanto narrativa, não se limita a projetar distopias - ele funciona como uma lente crítica capaz de evidenciar as limitações do pensamento urbano sob a lógica do sistema económico dominante. A cidade de *Night City*, por exemplo, aparece como um espaço saturado de consumo, violência, mas também como um palco onde emergem formas de resistência, solidariedade e subversão. O valor do cyberpunk reside nessa duplicidade e na forma como ao mesmo tempo que denuncia a impossibilidade de imaginar futuros fora da ordem capitalista, oferece ao jogador ferramentas simbólicas e estéticas para questionar essa impossibilidade. O imaginário, longe de ser apenas fantasia ou fuga da realidade, é um terreno político. É nele que se ensaiam futuros possíveis, que se abordam os medos coletivos e que se experimentam alternativas às narrativas dominantes e às formas de organização regentes. No caso de *Cyberpunk 2077*, a ficção funciona como um laboratório do futuro, que não representa apenas cenários de colapso, mas sugere também que esses cenários são resultados de decisões tomadas no presente. Esta dimensão experimental do imaginário é fundamental para a construção da sustentabilidade, uma vez que nos obriga a repensar os limites do que é concebível e das nossas possibilidades. A crise climática contemporânea não é apenas material, mas também uma crise do imaginário, e reside numa dificuldade estrutural em conceber alternativas ao capitalismo e às suas lógicas de exploração. O cyberpunk, mesmo marcado pela distopia, abre espaços nessa dificuldade ao expor as problemáticas do presente e ao convocar o exercício de imaginar resistências possíveis.

Por outro lado, pretendo salientar através do presente ensaio a forma como os temas do capital, das desigualdades sociais e do transumanismo são indissociáveis da crise ecológica, compreendendo-a de

forma transversal e multidisciplinar. A análise etnográfica de *Cyberpunk 2077* demonstra que não é possível pensar o colapso ambiental sem o articular com as formas de exploração do corpo, da tecnologia e do espaço, frequentemente manifesto através da sua relação com o indivíduo. Em *Night City*, a crise climática não é apenas pano de fundo: é uma condição estrutural que atravessa a vida quotidiana e organiza a própria experiência da cidade, da sua identidade e das identidades que a habitam. A atmosfera poluída, a escassez de recursos e a fragmentação social não aparecem como catástrofes isoladas, mas sim como consequências inevitáveis de um sistema que tem como base uma relação complexa com a exploração do meio ambiente. O capitalismo urbano, tal como representado em *Night City*, surge como um sistema totalizante; ao mesmo tempo que mercantiliza corpos e os transforma em mercadoria, e espaços, ao privatizar na totalidade a esfera urbana da cidade, é também o motor da devastação ambiental. Esta lógica materializa a ideia da ecologia do capital como um sistema que não se limita a explorar o trabalho humano, mas também a transformar a própria natureza num campo de extração contínua. O corpo humano e o planeta, nesse sentido, tornam-se faces da mesma moeda – são territórios colonizados e consumidos pela lógica da acumulação. A interdependência entre ecologia e economia, revelada no jogo, é também uma interdependência entre corpo e ambiente e entre identidade e sobrevivência. Não há uma separação nítida entre humano, máquina e natureza: todos fazem parte de um mesmo sistema-mundo. No entanto, o que *Cyberpunk 2077* evidencia é como essa ligação é capturado e colonizada pelas megacorporações, que controlam simultaneamente a circulação da tecnologia e dos recursos naturais. As empresas que moldam o corpo, através de implantes, próteses e software, são as mesmas que monopolizam a água, o ar e a energia. O poder reside não nestes fenómenos como únicas, mas na transversalidade da temática de colonização do espaço-mundo e a sua consequente subversão ao grande capital. A crono temporalidade do tema também reforça esta leitura. O jogo não apresenta o colapso ambiental como um evento futuro distante, mas como algo já realizado, existente e inscrito no presente da narrativa. Esta sobreposição de temporalidades; de passado, presente e futuro; mostra que a crise ecológica não é uma ameaça suspensa, mas uma realidade vivida de forma transversal.

Assim, o estudo confirma que qualquer reflexão sobre sustentabilidade dentro da área do imaginário e da ficção beneficia de ser simultaneamente ecológica, social e cultural. Não é possível pensar políticas ambientais que ignorem as estruturas de poder económico; e não é possível discutir identidades e corpos sem pensar na forma como eles estão ligados ao meio ambiente. A experiência etnográfica em *Cyberpunk 2077* demonstra que o futuro só pode ser pensado de forma transversal, quando o capital, género, corpo e ecologia se interligam e funcionam de forma simbiótica. O trabalho revelou igualmente que as visões distópicas e ideológicas dentro do universo de *Cyberpunk 2077* são maioritariamente representações das ansiedades do presente. As imagens de futuros destruídos não devem ser lidas como previsões, mas como advertências que refletem medos coletivos: medo do colapso climático, do desenvolvimento tecnológico e das consequências das desigualdades sociais. Nesse sentido, a distopia cyberpunk é menos um retrato do futuro e mais um espelho deformado do presente.

Num paralelo identitário entre o etnógrafo (eu) e o V, proponho que a experiência etnográfica de jogar *Cyberpunk 2077* não foi apenas observacional, mas também experiencial: projetar-me no corpo de V foi simultaneamente um exercício de identidade e de alteridade. Tal como o *Soulkiller* — tecnologia que transfere a consciência para um espaço digital e que sacrifica o corpo físico — a minha etnografia funcionou como um processo de deslocamento: habitar um corpo ficcional para compreender melhor o meu próprio lugar no imaginário urbano e no presente. Esta metáfora reforça a dimensão crono transversal do estudo, onde presente, passado e futuro se cruzam num mesmo espaço narrativo.

No que diz respeito aos objetivos e resultados, a tese confirmou que:

1. *Cyberpunk 2077* pode ser lido como artefacto de crítica ecológica e cultural.
2. O imaginário urbano coletivo que estrutura o género cyberpunk reflete, em grande parte, a dificuldade de pensar futuros fora do capitalismo, mas ao mesmo tempo abre espaços de resistência e crítica.
3. A etnografia digital, aplicada ao contexto do videojogo, revelou-se uma metodologia fértil para explorar imaginários sociais e ecológicos.
4. A articulação entre temas de capital, género, transumanismo e ambiente demonstrou a necessidade de abordagens interdisciplinares na análise da sustentabilidade.

Naturalmente, a investigação também é sujeita às suas limitações. Por um lado, a abordagem foi marcada pela minha experiência individual e subjetiva enquanto jogador, o que limita a generalização das conclusões. A etnografia realizada em *Cyberpunk 2077* dependeu das minhas escolhas narrativas, da forma como configurei a personagem V e da sensibilidade interpretativa que trouxe ao processo. Outros jogadores, com percursos identitários e culturais distintos, poderiam destacar dimensões diferentes da experiência de jogo, resultando em leituras igualmente válidas, mas divergentes. Essa parcialidade, apesar de intrínseca a qualquer etnografia, pode criar limitações nas conclusões e em particular na sua aplicabilidade a uma conclusão de regra geral e extensa. Por outro lado, o estudo centrou-se num único artefacto cultural (*Cyberpunk 2077*) o que restringe a possibilidade de comparação com outros universos ficcionais. A riqueza do género cyberpunk manifesta-se em múltiplas obras literárias, cinematográficas e de videojogos, que poderiam aprofundar e diversificar o quadro analítico. O foco exclusivo neste jogo implicou uma concentração analítica profunda, mas também um estreitamento do campo de observação, o que acabou por privilegiar a densidade sobre a amplitude.

Há ainda limitações de ordem social e institucional. A investigação foi realizada num tempo delimitado pelo percurso académico, com recursos bibliográficos condicionados e não foi construída com perspetivas mais diversas, como as de outros jogadores, comunidades online ou grupos sociais diretamente afetados pelas questões de género e ecologia que emergem no jogo. Esta ausência de multiplicidade de vozes pode ser entendida como um ponto cego: a análise partiu sobretudo do diálogo entre o jogo e a minha própria experiência, deixando por explorar a pluralidade de interpretações coletivas que poderiam enriquecer o trabalho. Ainda assim, reconheço que estas limitações funcionam também como força epistemológica. Esta subjetividade pode reforçar a autenticidade do trabalho

enquanto reflexão situada. A etnografia em espaços digitais e ficcionais exige assumir que não existe neutralidade, mas antes uma relação de implicação entre investigador e objeto. Este carácter subjetivo revelou-se produtivo ao permitir articular a experiência pessoal com problemáticas sociais e ecológicas mais amplas. Finalmente, estas limitações abrem igualmente caminhos para futuras investigações. Um estudo comparativo entre diferentes videojogos distópicos permitiria mapear de forma mais alargada a crítica cultural e ecológica presente no meio. Do mesmo modo, integrar metodologias colaborativas, como entrevistas a jogadores ou análises coletivas em comunidades de fãs, poderia ampliar a compreensão do imaginário partilhado. Assim, mais do que fragilizar a investigação, os limites aqui reconhecidos sublinham o carácter exploratório do trabalho e apontam para o seu potencial de continuidade interdisciplinar.

Para a construção do futuro do tema e desenvolvimento posterior do trabalho proposto, acredito que os contributos desta investigação, e em particular a sua relevância para o Mestrado em Estudos Sociais do Ambiente e Sustentabilidade situam-se em três eixos. Primeiramente, de forma teórica, ao articular a estética cyberpunk com debates sobre capitalismo, Antropoceno e desigualdades, o que faz com que a obra ofereça uma leitura cultural crítica da crise ecológica. Segundo de forma metodológica, ao aplicar a etnografia digital a um videojogo permite que o trabalho contribua para expandir as ferramentas de análise nos estudos sociais do ambiente. Terceiro de forma pedagógica, ao destacar o papel dos videojogos na construção de imaginários, o presente trabalho sugere novas possibilidades de integrar a ficção e o entretenimento digital na educação para a *sustentabilidade*. Por fim, proponho também caminhos interdisciplinares para futuras investigações. É necessário aprofundar o diálogo entre estudos culturais, ecologia política, tecnologia e urbanismo de modo a compreender melhor como os imaginários ficcionais moldam as nossas perceções do futuro. Jogos como *Cyberpunk 2077* devem ser analisados não apenas como entretenimento, mas como artefactos culturais centrais para pensar o Antropoceno e a Crise Climática.

Em síntese, concluo que *Cyberpunk 2077* pode ser compreendido de forma mais extensa do que apenas um instrumento lúdico. É também um espaço crítico de ficção que espelha ansiedades do imaginário do presente e funciona mutuamente como uma ferramenta para imaginar futuros. O seu valor não se limita ao entretenimento e reside sobretudo na sua capacidade de articular de forma densa e imersiva os dilemas centrais do presente dentro do imaginário urbano contemporâneo. A organização de Night City, a modificação corporal e as desigualdades sociais representadas no jogo funcionam como metáfora para as crises reais que enfrentamos no Antropoceno. O jogo é o corpo, literal e figurativo, da relação entre tecnologia e humanidade, entre capital e sobrevivência e entre cidade e natureza. A sua relevância está em mostrar que a luta pela sustentabilidade é também, e talvez antes de tudo, uma luta pelo imaginário e pela capacidade de imaginar mundos diferentes, corpos diferentes e espaços diferentes que sejam subversivos aos problemas ecológicos do presente. A sustentabilidade não pode ser reduzida a uma questão técnica ou de gestão de recursos: ela exige uma transformação cultural profunda, capaz de questionar os limites do que entendemos no inconsciente como possível. E é aqui que a ficção, e

particularmente os videojogos, têm um papel essencial, ao colocar-nos diante de futuros que alteram a realidade como a conhecemos e nos permitem confrontar as consequências do presente enquanto ensaiamos alternativas. O imaginário é um território político, onde se disputam narrativas de poder, mas também onde nasce um campo extenso de interesse para a disciplina. O mundo de Cyberpunk 2077 é um espaço privilegiado para compreender a crise climática e os modos como esta se manifesta no imaginário coletivo. A sua abordagem não separa ecologia de política e mostra que todos os seus elementos constituintes são indissociáveis e fazem parte do mesmo ecossistema. Assim, o jogo confirma que pensar o futuro implica sempre pensar de forma multidisciplinar e fazer o cruzamento das ciências sociais, da ecologia, da sustentabilidade e dos estudos culturais. Cyberpunk 2077 materializa o poder dos videojogos enquanto artefactos epistemológicos, culturais e ecológicos ao oferecer um campo de experimentação simbólica para imaginar alternativas às problemáticas do presente. A experiência etnográfica realizada demonstrou que a crítica cultural e a crítica ecológica se reforçam mutuamente, e que os videojogos, como espaços de imersão e pertença, podem ser ferramentas centrais na construção de novos horizontes de pensamento. No fim, compreender o imaginário cyberpunk é compreender os limites do capitalismo dentro da esfera do imaginário e as possibilidades da resistência; é reconhecer que, mesmo num cenário distópico, a capacidade de imaginar continua a ser o gesto mais radical de esperança.

Tal como a tecnologia que captura e reconfigura a consciência dentro deste universo, também esta pesquisa foi uma forma de me confrontar com a dissolução das fronteiras entre eu e o jogo, entre realidade e ficção e entre investigador e objeto. Se V perde e encontra a sua identidade nesse processo, também eu a redefini ao longo da escrita e do trabalho, reconhecendo que a investigação não é apenas uma produção de conhecimento, mas também uma transformação do indivíduo. Deste modo, encerro esta tese ao afirmar que Cyberpunk 2077 não é apenas um mundo ficcional: é um laboratório do futuro e um espelho do presente. É um espaço de resistência simbólica. E é, sobretudo, um convite a pensar que a luta pela sustentabilidade, seja ela ecológica, social ou cultural, começa no campo do imaginário. Porque o ato da imaginação é o primeiro ato de resistência.

Referências bibliográficas:

- Sterling, B. (Ed.). (1986). *Mirrorshades: The cyberpunk anthology*. Arbor House.
- Wallace-Wells, D. (2019). *The uninhabitable Earth: Life after warming*. Tim Duggan Books.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. Athlone Press.
- Jones, S. H., Adams, T. E., & Ellis, C. (Eds.). (2022). *Handbook of autoethnography* (2nd ed.). Routledge.
- Cleland, J., & MacLeod, A. (2022). Disruption in the space–time continuum: Why digital ethnography matters. *Advances in Health Sciences Education*, 27(6), 877–892. <https://doi.org/10.1007/s10459-022-10101-1>
- Ellis, C. (2011). Autoethnography: An overview. *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Article 10. <https://doi.org/10.17169/fqs-12.1.1589>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography: Principles and practice*. SAGE Publications.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Schmeink, L. (2018). *Cyberpunk and visual culture*. Routledge.
- Heidegger, M. (1962). *Being and time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Trans.). Harper & Row. (Original work published 1927)
- Chin, E. (2017). Using fiction to explore social facts: The Laboratory of Speculative Ethnology. In L. Hjorth, H. Horst, A. Galloway, & G. Bell (Eds.), *The Routledge companion to digital ethnography* (pp. 478–486).
- Wiener, N. (1989). *The human use of human beings: Cybernetics and society* (2nd ed.). Da Capo Press. (Original work published 1950)
- Heron, T. A. (2017). “We’re Only Monsters”: Punk Bodies and the Grotesque in 1970s Northern Ireland. *Études irlandaises*, 42(1), 139-154. <https://doi.org/10.4000/etudesirlandaises.5162>
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Ace Books.
- Wittig, M. (2007). *Les guérillères* (D. Le Vay, Trans.). /ubu editions. (Original work published 1969)
- Bonneuil, C., & Fressoz, J.-B. (2016). *The shock of the Anthropocene: The Earth, history and us* (D. Fernbach, Trans.). Verso.
- Tsing, A. L. (2015). *The mushroom at the end of the world: On the possibility of life in capitalist ruins*. Princeton University Press.
- Crutzen, P. J., & Stoermer, E. F. (2000). The “Anthropocene.” *Global Change Newsletter*, 41, 17–18.
- Moore, J. W. (Ed.). (2016). *Anthropocene or Capitalocene? Nature, history, and the crisis of capitalism*. PM Press.
- Chakrabarty, D. (2009). The climate of history: Four theses. *Critical Inquiry*, 35(2), 197–222.

- Malm, A. (2018). *The progress of this storm: Nature and society in a warming world*. Verso
- Latour, B. (1993). *We have never been modern* (C. Porter, Trans.). Harvard University Press.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* Zero Books.
- More, M., & Vita-More, N. (Eds.). (2013). *The transhumanist reader: Classical and contemporary essays on the science, technology, and philosophy of the human future*. Wiley-Blackwell.
- Debord, G. (2014). *The society of the spectacle* (K. Knabb, Trans. & Annot.). Bureau of Public Secrets. (Obra original publicada em 1967)
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.
- Haraway, D. J. (1985). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. *Socialist Review*, 80, 65–108.
- Fuller, S., & Lipińska, V. (2014). *The proactionary imperative: A foundation for transhumanism*. Palgrave Macmillan.
- Halpern, M., *The Digital Gamer: An Anthropological Investigation of on-line gaming communities*. For the degree of Master's of Art in Anthropology. California State University, Northridge.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the world*. University of Minnesota Press.
- Castoriadis, C. (1987). *The imaginary institution of society* (K. Blamey, Trans.). Polity Press. (Original work published 1975)
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press. (Original work published 1981)
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Polity Press.
- Arendt, H. (1998). *The human condition* (2nd ed., M. Canovan, Intro.). University of Chicago Press. (Original work published 1958)
- Heidegger, M. (1971). The origin of the work of art (A. Hofstadter, Trans.). In A. Hofstadter (Ed.), *Poetry, language, thought* (pp. 15–86). Harper & Row. (Original work published 1950)
- Latour, B. (2004). *Politics of nature: How to bring the sciences into democracy* (C. Porter, Trans.). Harvard University Press. (Original work published 1999)
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Blackwell. (Original work published 1974)
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.
- Butler, J. (1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge. (Original work published 1990)
- De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Trans.). University of California Press. (Original work published 1980)
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.

Berardi, F. (2011). *After the future*. (G. Genosko & N. Thoburn, Eds.; A. Bove, M. Cooper, E. Empson, G. Mecchia, & T. Terranova, Trans.). AK Press.

Huxley, J. (1957). *New bottles for new wine*. Chatto & Windus.

More, M. (1990). Transhumanism: Toward a futurist philosophy. *Extropy Institute*