

---

## **2B or not to be? O Devir deleuziano em *NieR: Automata*<sup>1</sup>**

Gustavo MANGIA<sup>2</sup>

Emanuelli MONSORES<sup>3</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### **Resumo**

O presente artigo apresenta uma análise do videogame *Nier: Automata* (2017) sob a perspectiva do devir de Deleuze e Guattari exposto no livro *Mil Platôs* (1997). A partir de uma visão do jogo como artefato e prática segundo Lieberoth e Roespstorff (1995), verificou-se a presença de elementos da narrativa e regras do videogame que dialogam com as perspectivas filosóficas apresentadas por Deleuze e Guattari. O trabalho é dividido em três partes: a primeira conceituando o Devir; a segunda apresentando os achados comparativos entre o conceito e a narrativa do videogame; e a última fazendo o mesmo para certos elementos das regras e construção do jogo. O referencial teórico deste trabalho, além dos já mencionados, inclui Latour (2004; 2020), Chakrabarty (2013), Lankoski e Björk (2015) e Murray (2003).

**Palavras-chave:** *Nier: Automata*; devir; narrativa; videogame.

### **Introdução**

Lançado em 2017, *Nier: Automata* é um *action role-playing game* cuja trama se passa em um futuro apocalíptico onde o que restou da humanidade se refugia na lua e é antagonizada por invasores alienígenas que agora residem na Terra. Entretanto, estes dois grupos não se enfrentam diretamente, utilizando-se de seres constructos mecânicos para este fim. Criados pelo Conselho da Humanidade, YoRHa é o grupo militar que os representa, composto por robôs de elite denominados androides. Do lado dos alienígenas estão os numerosos seres robóticos conhecidos como ‘bio-máquinas’ ou apenas ‘máquinas’. Apesar de tanto os androides quanto as máquinas serem constructos mecânicos, eles apresentam uma diferença distinta: enquanto os androides são seres sencientes e de aparência humana, as máquinas não têm essas características, possuem silhuetas de formas simples como esferas e quadrados com braços e pernas desproporcionais ao padrão humano. Também são conectados a uma rede, apenas

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Comunicação Social da UERJ, email: mangiagustavo@gmail.com

<sup>3</sup> Mestranda do Curso de Comunicação Social da UERJ, email: emanuellimonsores@gmail.com

obedecendo ordens. O jogo é protagonizado pelos andróides 2B – de apresentação feminina – e seu parceiro 9S – de apresentação masculina – enviados para o planeta em missão de guerra.

*Nier: Automata* não esconde suas ambições filosóficas e se propõe a provocar temas como a centralidade do humano e as relações que formam com outros seres vivos e não vivos. A direção criativa do jogo expõe essa intenção com os ‘sentimentos’ expressos pelas máquinas, sobre si mesmas ou outras, apresentados ao jogador ao mesmo tempo que é apresentada aos protagonistas do jogo, contrariando as informações previamente estabelecidas de que as máquinas não são capazes de pensarem por si próprias. A estrutura do videogame desenvolve sua narrativa ao mesmo passo que incentiva o jogador a se importar com os andróides e seus inimigos máquinas, tensionando sempre a linha entre ‘humanidade’ e tecnologia; entre ‘nós’ e ‘eles’.

Essa investigação, então, se inicia com a premissa de que as ideias apresentadas na narrativa dialogam com discursos filosóficos ocidentais, e um conceito em particular permearia todo o jogo: o devir de Deleuze e Guattari (1997). O percurso metodológico é pautado em Andreas Lieberoth e Andreas Roespstorff em seu texto *Mixed methods in game research* (1995), que demonstram como os videogames podem ser percebidos como artefato e prática. A análise do videogame será focada nele enquanto artefato, que pode ser analisado objetivamente em seus elementos constituintes, como por exemplo, elementos textuais, elementos visuais e design de nível. Isto possibilita entender – ou, como no caso desse trabalho, conjecturar sobre – o conjunto e assim, o jogo se torna passivo de uma análise textual. A obra *Introduction to Game Analysis* (2015) de Clara Fernández-Vara, oferece os métodos e aplicações da análise textual nos videogames e é complementado pelo estudo de narrativas digitais de *Hamlet no Holodeck* por Janet Murray (2003).

## **O Devir na filosofia**

As intenções narrativas do jogo apontam para um questionamento principal da ideia do ‘ser’ na filosofia – e cultura – ocidental, pois mesmo se tratando de um jogo japonês, os filósofos e ideias trabalhadas ao longo da narrativa são majoritariamente inspirados e chegam a problematizar as visões ocidentais (KÖCHE, 2011). Para que essas intenções sejam expostas, este trabalho relaciona elementos da narrativa do videogame

---

com a ideia de devir, que advém de uma das linhas de pensamento pré-socráticas articulado por Heráclito, Pitágoras e outros filósofos. Essa linha perde força no decorrer dos ensinamentos ocidentais por diversos motivos, mas é revisitada na história recente por Nietzsche, Foucault e, de modo geral, o movimento pós-estruturalista (KÖCHE, 2011).

Atribuir ao ser humano uma ideia de ‘essência’ e ‘ser’ imutáveis permeia o pensamento pós-socrático e as práticas da filosofia e das ciências por muito tempo depois do próprio Sócrates. Na época geológica atual denominada Antropoceno, a dada essência de busca por liberdade do ser humano seria um dos fatores principais para que as civilizações moldassem o mundo a sua volta. Em “O clima da história: quatro teses” (2013), Dipesh Chakrabarty afirma: “A liberdade, poder-se-ia dizer, é uma categoria geral para imaginações variadas sobre a autonomia e a soberania humanas.” (p.11). As narrativas de uma liberdade pertencente a própria essência de todo e qualquer ser humano, permeia as mudanças mais importantes da história recente e culmina no antropoceno, onde a ação do ser humano é autora de mudanças na geologia e ecologia do sistema terrestre (CHAKRABARTY, 2013). Além de força geológica, Bruno Latour ressalta as implicações políticas causadas por essa quase obsessão do ser humano por si mesmo e suas essências verdadeiras e imutáveis, abordando a crise da democracia e das mudanças climáticas (LATOURE, 2004, 2020).

É na obra *Mil Platôs* (1997) de Gilles Deleuze e Félix Guattari que o devir é sofisticado e apresenta novas articulações, utilizadas para este trabalho. A ideia principal sobre o conceito que essa investigação contempla é, antes de tudo, a ‘impermanência’. No devir, nada é permanente ou estático, diferente da ideia de essência proposta por Parmênides – também no período pré-socrático – onde a essência não pode ser alterada. Para Deleuze e Guattari, o humano e todas as coisas a sua volta tem a possibilidade de abandonar o seu estado presente. Porém, o devir não seria uma transformação finalizada, não se almeja sair de um estado presente para outro, o que se almeja é o processo, a pulsão e potência encontradas na impermanência, no ‘salto de fé’.

Oferecendo uma alternativa ao ‘ser’ inalterável, Deleuze e Guattari propõem uma contraproposta, de ordem menos política e ecológica e de ordem mais filosófica. Os devires, ou qualidades de devir, colocam à disposição blocos que se acumulam e criam realidades possíveis a todos os seres.

---

O que é real é o próprio devir, o bloco de devir, e não os termos supostamente fixos pelos quais passaria aquele que se torna. O devir pode e deve ser qualificado como devir-animal sem ter um termo que seria o animal que se tornou. O devir-animal do homem é real, sem que seja real o animal que ele se torna; e, simultaneamente, o devir outro do animal é real sem que esse outro seja real (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.15).

Nessas construções de blocos de realidade, o devir apresenta algumas características comuns que podem ser identificadas com o objeto de estudo que serão apresentadas a seguir no contexto do videogame.

### **O Devir na narrativa**

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observam os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo. (MURRAY, 2003, p. 127).

Todo videogame tem como característica um grau de agência elevado por definição. Em elementos narrativos, entretanto, muitos jogos possuem apenas um caminho a seguir, com o jogador completando desafios e avançando no jogo, mas de forma que pouco ou nada altera sua história. Alguns videogames, entretanto, dão a oportunidade ao jogador de criar a própria história ou permitem rotas e finais alternativos para a trama do título, apresentando uma agência narrativa maior. Um terceiro grupo de jogos, no qual *Nier: Automata* se encaixa, dá ao jogador um nível de agência nesse quesito intermediário entre os dois níveis demonstrados ao propor ao jogador missões secundárias que podem expandir a narrativa do videogame. Embora *Nier: Automata* cruze ainda um pouco mais essa linha nos permitindo destruir os personagens que dão ao jogador as missões secundárias antes mesmo de serem capazes de explorá-las, é nelas em que uma boa parte do conteúdo filosófico que o jogo almeja se apresenta ao jogador.

No videogame, há personagens que fazem referência ou explicitamente levam nomes de filósofos como Hegel, Marx e Engels. Um deles é Jean-Paul, uma máquina não hostil ao jogador que também o dá missões e faz alusão a Sartre. Jean-Paul quase sempre

se comunica através de falas de caráter abstrato em respeito a emoções ou existência que conflitam com a maneira pragmática de pensar dos androides protagonistas quando eles encontram a bio-máquina no início do videogame. Entretanto, Jean-Paul tem uma gama de outras máquinas que o idolatram por suas palavras e se inspiram em sua sabedoria. Uma dessas máquinas é Simone, que, querendo ser adorada por Jean-Paul como ela o adora, se torna obcecada com uma conversa deles sobre beleza. Então, Simone passa a destruir androides e outras máquinas a fim de poder usar as partes robóticas para modificar o seu corpo e tornar-se mais atrativa para Jean-Paul, que, entretanto, não se impressiona.

A personagem faz referência a Simone de Beauvoir e ao conhecido relacionamento amoroso dela com Sartre. O fato de Jean-Paul continuar a rejeitando não desestimula a busca de Simone por beleza, que permanece em sua missão, eventualmente sendo temida e isolada em uma área pelas outras máquinas até cruzar com os protagonistas e ser destruída. A motivação por trás da criação da personagem parece ter vindo do fato do sobrenome ‘Beauvoir’ poder ser quebrado nas palavras *beau* e *voir* que podem ser traduzidas respectivamente da língua francesa como ‘belo’ e ‘ver’, como aponta a comunidade de fãs do jogo<sup>4</sup>.

Simone possui uma relação interessante com o conceito do devir deleuziano, pois sua busca por beleza se torna a razão de seus atos, ao mesmo passo que é algo jamais alcançável para ela. Isso ocorre pois Simone não entende o que de fato Jean-Paul acha belo, se prendendo em uma visão estereotipada do que a cultura humana que residia no planeta antes dele convencionaria como tal.

A questão dos nomes é importante ao videogame. A própria protagonista, 2B, faz alusão e possui a mesma sonoridade do verbo da língua inglesa: *to be*, que pode ser traduzido como ‘a ser’. O verbo tem uma relação com a questão do devir por representar a sua dinâmica de ‘tornar-se’, uma característica intrínseca do conceito que também é frequentemente expresso também no arco da personagem.

O videogame explora como 2B e seus colegas androides são colocados pela YoRHa no centro de uma guerra que já dura milhares de anos em um ciclo interminável. Quando eventualmente um dos androides é destruído, um *back-up* de suas memórias e

---

<sup>4</sup> A questão foi popular para um nicho de fãs do videogame em fóruns da internet desde o período do lançamento do jogo, chegando a ser adicionada a *wiki* da personagem: <https://nier.fandom.com/wiki/Simone>. Acesso em: 6 de agosto de 2023.

---

personalidades são implantados em um novo corpo e enviados novamente ao combate. A trama também apresenta a ideia, desde as primeiras horas do jogo, que androides que tentarem fugir deste ciclo são caçados e destruídos permanentemente pelos executores, um grupo de androides da YoRHa com essa função. Essa especificidade dialoga com a noção de necropolítica de Achille Mbembe (2016), pois não apenas representa a falta de agência que esses seres sencientes tem com os próprios corpos, mas ilustra que é possível se rebelar, porém as consequências são abertas e desastrosas, já que sem o apoio da organização, a unidade androide será exterminada da existência de maneira cruel, sem qualquer chance de diálogo ou redenção.

Eventualmente o jogo revela que, entretanto, 9S já se rebelou contra a YoRHa diversas vezes, mas ao tentar desfazer o ciclo de morte, é destruído constantemente por 2B, que na verdade é uma executora sem ela mesma saber. Isso ocorre, pois, a organização disfarça os executores como membros comuns em missões de combate, somente ativando sua verdadeira função quando julgam necessário. Por serem androides de elite e conseqüentemente muito valiosos, as memórias de ambos são filtradas, seus corpos reconstruídos e colocados no centro da guerra novamente. 9S sem se lembrar os motivos que o levaram a se rebelar e 2B sem memórias de sua função de executora. Dessa forma, ambos se mantêm presos em um ciclo interminável de autodestruição, que é tanto imposto pela vontade dos superiores da YoRHa quanto pelo próprio impulso constante de 9S de se rebelar contra as forças que os oprimem.

Em *Nier: Automata* as máquinas e androides não se tornaram outra coisa. “O devir não produz outra coisa senão ele próprio.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.15). As possibilidades e realidades são abundantes, mas não almejam uma unidade comum, cada máquina e cada androide constrói seus blocos de devir na medida em que lhes é possível. Por exemplo, as personagens ‘máquina irmã mais velha’<sup>5</sup> e Pascal, ambas bio-máquinas que vivem em uma vila de máquinas pacíficas, demonstram sentimentos de proteção e cuidado parecidos com amor familiar para com máquinas que se identificam como ‘crianças’. Entretanto, esse ‘amor familiar’, podendo ser traduzido aqui como ‘devir-família’ age de formas distintas nos personagens, despertando comportamentos diferentes nas duas formas de vida.

---

<sup>5</sup> A personagem não tem um nome próprio apresentado ao jogador, sendo apenas identificada pelo jogo como ‘máquina irmã mais velha’. Alguns dos outros personagens mais secundários da trama se encontram na mesma situação, como a ‘máquina com maquiagem’.

---

Outra característica do Devir no jogo, como uma provocação e discussão, seria a imitação. Devir nunca é imitar pois o devir não é capaz de fazê-lo (DELEUZE e GUATTARI, 1997).

Não se imita; constitui-se um bloco de devir, a imitação não intervém senão para o ajuste de tal bloco, como numa última preocupação de perfeição, uma piscada de olho, uma assinatura [...] (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.5).

As máquinas e andróides, em sua maioria, não estão preocupados em atingir uma semelhança perfeita com o sentimento, ou ideia, de que se tornam ao abandonar a rede e as ordens de seus superiores. Mas duas personagens apresentam fortemente uma preocupação com a imitação: os irmãos antagonistas máquinas Adam e Eve. As pouquíssimas referências a teologia no jogo estão sempre associadas com os dois personagens. Adam possui uma obsessão por entender qual seria a essência dos seres humanos e Eve idolatra o irmão mais velho, mesmo sem partilhar do mesmo interesse pelos humanos.

Os irmãos são introduzidos primeiro aos protagonistas em uma cena dramática, onde um conjunto de máquinas fazem juras de amor e até balançam um pequeno berço repetindo a palavra ‘criança’ e ‘amor’. Quando os protagonistas começam a destruir as máquinas – neste momento da narrativa ainda acreditando que são incapazes de sentir emoções e estão apresentando defeito – elas se aglomeram em uma grande esfera que eventualmente se abre e liberta uma bio-máquina com forma humanoide. O recém-nascido Adam enfrenta e é derrotado em seguida pelos protagonistas e, de seu ferimento fatal na barriga, nasce Eve. O irmão mais novo, então, destrói o cenário, expulsando os protagonistas e desaparece carregando seu irmão ferido nos braços.

É curioso observar como, apesar de seus nascimentos nada humanóides, ambos apresentam características que a sociedade intrinsecamente liga ao relacionamento entre irmãos. Por exemplo, uma das cenas demonstra Adam invocando as características de um irmão mais velho e conseqüentemente uma pessoa mais madura ao se preocupar em fazer Eve ler livros e aprimorar seu conhecimento. O último, porém, não está muito interessado nisso, expressando interesse maior por brincar, mas passa a obedecer a sugestão de Adam quando este promete que brincarão quando terminarem de ler. O desfecho da cena invoca a representação por parte de Eve de uma figura infantil em relação a maturidade de Adam,

---

que demonstra a paciência e o carinho de uma pessoa com responsabilidades cuidadoras em relação a outra.

Nos próximos encontros e diálogos dos dois irmãos com os protagonistas, os dois se intitulam líderes das máquinas e assumem comportamentos progressivamente mais ‘humanos’. Adam confessa aos protagonistas que os alienígenas que invadiram o planeta e criaram as máquinas eram seres muito simples, como plantas, e que por isso foram destruídos pelas suas criações. Entretanto, ele afirma que os seres humanos, em toda sua complexidade, são mais dignos de sua atenção.

A busca de Adam pode ser relacionada com a busca teológica pela perfeição e a tentativa de imitação do ser superior divino. Em *Mil Platôs* essa busca estaria presente na interpretação da natureza pela teologia, que seria sempre um processo que visaria alcançar um modelo superior divino (DELEUZE e GUATTARI, 1997). Sendo assim Adam e Eve estariam presos na “[...]falsa alternativa que nos faz dizer: ou imitamos, ou somos.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.15). Tentando negar sua procedência, Adam elege os seres humanos como modelo a ser seguido e justamente essa obsessão pela imitação que o leva a sua queda.

Adam termina encontrando o fim antes de seu irmão, pois se interessa especificamente pela ideia de morte para os humanos. Ele se desliga da rede, o sistema que liga as máquinas entre si e os comanda e os restringe da própria agência de forma similar a YorHa. Em seguida, captura 9S e provoca 2B a um confronto, até que ela termine com sua existência. Eve fica enfurecido com a morte de seu irmão e se torna o antagonista principal do jogo, punindo não somente 2B e 9S, mas também outras máquinas e andróides. Por não saber mais o que fazer, Eve se entrega a um frenesi de destruição, se livrando dos padrões do irmão - e de sua busca - de uma forma trágica.

As características descritas acerca do devir acima são, em certo nível, exacerbadas, mas ao mesmo tempo negadas aos andróides de *Nier: Automata*. Em seu processo sem fim de vida e morte, a única certeza é a impermanência, mas as pulsões e potências de cada indivíduo são arrancadas propositalmente em prol de um sentido maior de obrigação e servidão.

## **O Devir na *gameplay*<sup>6</sup>**

---

<sup>6</sup> *Gameplay* é um termo que engloba conjuntamente as regras de um jogo, como a experiência que um jogador tem, envolvendo a exploração de mecânicas de jogo, criação de táticas e interações do jogador com o sistema (VANNUCCHI; PRADO, 2009).

O livro de Fernández-Vara também serve de referência metodológica para o estudo de uma mecânica importante de *Nier: Automata* que condiz com a ideia de devir: seu sistema de rotas e finais.

O estilo de *storytelling* do videogame se diferencia por apresentar uma estrutura incomum no cenário dos videogames. O jogo possui um sistema de progressão narrativa interrompido por aparente ‘finais’, mas que não terminam sua história ou *gameplay*. Quando se chega a um certo ponto do jogo, ele se diz por encerrado e os créditos passam a rolar pela tela, informando ao jogador que ele terminou o videogame e conseguiu o final A.

Entretanto, o jogo se diferencia de outros títulos com finais alternativos, pois isto se trata na verdade de um final ‘falso’. Certamente, alguém poderia encerrar sua experiência com o videogame aqui, porém não é o que *Nier: Automata* pretende.

Após os créditos, um trailer que parece ser de uma sequência do jogo surge e é revelado ao jogador que esse conteúdo pode ser jogado imediatamente e acabou de ser desbloqueado. O que o jogador ainda não sabe é que ele terminou a rota A e agora desbloqueou a rota B, que é uma versão do que ocorreu até então sob a perspectiva de 9S ao invés de 2B. A *gameplay* se apresenta de forma similar à da primeira rota, mas com algumas diferenças devido a mudança de perspectiva entre personagens e a novas informações apresentadas ao jogador através da mudança do ponto de vista para 9S.

Apenas ao alcançar o final da rota B que o jogador libera de fato o conteúdo presente no trailer do final da A: as rotas C e D. Diferentes da B, esses segmentos não são recontagens do que aconteceu até então sob a perspectiva de outro personagem, mas sim uma sequência direta de seus acontecimentos. Entretanto, é importante mencionar que as rotas C e D são similares as rotas A e B no sentido de que ambas fazem um novo par e assumem novamente a ideia de uma perspectiva diferente de um mesmo evento narrativo, expresso cada uma por indivíduos singulares. 9S novamente assume a posição de personagem controlável pelo jogador na rota D, enquanto a rota C é delegada para a androide A2, personagem secundária até então que herda os impulsos e desejos de 2B após sua morte definitiva no início desta segunda metade.

Este estilo de se abordar a narrativa do videogame apresenta um interessante paralelo com a questão da jornada e reviravoltas de um tornar-se eterno expostas pelo devir até certo ponto, entrelaçando regra e ficção (JUUL, 2019). Causando uma

experiência de impermanência ao jogador, estas escolhas para contar a narrativa do videogame apresentam um paralelo interessante com o devir, pois são caracterizadas por semelhantes ideias de pulsão e potência a da teoria filosófica, mas aplicadas na própria *gameplay* do jogo. O jogador não tem ideia de quando um final definitivo do jogo se aplica, pois a cada trecho que ele completa, um novo se inicia, expandindo a narrativa e experiência de jogo de *Nier: Automata*. Isso dialoga diretamente com a ideia do devir de ser um processo contínuo, um buscar constante e um impulso direcional, mas cujo final não é um fator decisivo.

Entretanto, todo videogame eventualmente chega num ponto em que já não tem mais conteúdo novo para apresentar ao jogador e *Nier: Automata* tem seu final definitivo após completar-se as rotas C e D e conseguir seus respectivos finais. Novamente não apresentando diferenças entre suas narrativas macro, essas conclusões dão ao jogador os momentos finais de 9S e A2, que encontram suas mortes permanentes.

Então, ao mostrar os definitivos créditos do videogame, a rota E é apresentada para o jogador. Tomando o controle dos *pods*, pequenos robôs de auxílio estratégico e balístico que acompanham os personagens jogáveis desde o início do jogo e assumiam caráter secundário até então, uma nova experiência surge. Em um ato de rebeldia contra o próprio ‘final’ do videogame, é dada a opção do jogador de utilizar os *pods* para destruir os próprios créditos do final do videogame por não aceitarem um final em que seus companheiros têm tristes e dolorosas mortes.

Invocando a *gameplay* de títulos retro dos fliperamas do gênero *bullet hell*<sup>5</sup> é com tiros e desvios que os *pods* enfrentam os agora animados créditos que tentam suprimir seu impulso rebelde. Inicialmente sem capacidade de enfrentar o sistema de videogame, os *pods* são rapidamente oprimidos pelos créditos, mas com a ajuda dos jogadores que já terminaram o videogame, expostos através de avatares e nomes flutuantes na tela que vêm ao resgate, é capaz de se terminar este nível secreto. Estes avatares têm vida própria e, caso sofram dano o suficiente, são destruídos e é notificado ao jogador que um progresso do jogo foi perdido. Este tópico será retornado posteriormente.

O nível é extenso para uma missão de atirar e desviar dos tiros de inimigos, dando uma conclusão para *Nier: Automata* que requer um certo nível de dedicação. Assim como os *pods*, entretanto, os jogadores são compelidos após dezenas de horas de *gameplay* a se importar com as personagens que acompanharam sua jornada e alcançar uma conclusão diferente.

---

É importante mencionar que novamente este aspecto se assemelha ao conceito de *devir* pois toma sua característica – presente em todo o videogame – de ser contra a hegemonia. *Nier: Automata* é um título que, tanto em aspectos narrativos quanto relacionados a sua *gameplay*, adota essa característica. Ao concluir o nível, um novo final é desbloqueado para os acontecimentos do videogame, denominado ‘*the End of YoRHa*’, que em tradução livre seria ‘o Final de YoRHa’. O término da força opressora que dita a vida dos protagonistas de *Nier: Automata* em uma conclusão em que os *pods* conseguem salvar os dados pertencentes a 9S, A2 e da já a algum tempo falecida 2B, concedendo a eles a oportunidade de se refazerem em novos corpos, livres da organização que os dominava.

O final E é interessante, pois, não apenas apresenta uma revolução dos *pods* para um destino melhor para seus companheiros andróides contra o próprio sistema do videogame, mas porque representa uma rebelião dos jogadores contra o próprio final do jogo, mesmo que seja, ultimamente, uma experiência programada pelos desenvolvedores. Isto é relevante pois é inteiramente possível pular esta rota, já que o jogo requer que o jogador aceite a proposta dos *pods* de se rebelar para dar seguimento ao nível. Frequentemente, também, quando os pontos de vida do avatar do jogador terminam neste nível, é perguntado pelo sistema se você deseja desistir ou se você acha esta experiência sem motivo, possibilitando um final precoce, mas incompleto, da fase. O que *Nier: Automata* pretende é que o jogador demonstre a vontade de resistir através da *gameplay* como os *pods* na narrativa fazem.

O jogo ainda propõe um experimento conjunto em um jogo para um jogador ao introduzir o auxílio de outros que já terminaram o videogame no difícil nível da rota E. Isto torna uma experiência de rebelião – que até então em *Nier: Automata* tinha sido exclusivamente pessoal – em um processo participativo ao patamar da força opressora a ser enfrentada passar da narrativa do videogame para seu próprio sistema.

É primordial mencionar que, após terminar a rota E, o jogo permite ao jogador deixar uma mensagem para outros que estejam tendo dificuldades com o videogame exibidas durante a rota E. Este processo é ainda elevado no próximo momento quando o jogo pergunta ao jogador se ele gostaria de ajudar outros, se tornando um dos avatares que auxiliam durante o nível da rota E, em troca de um sacrifício: o apagamento completo do progresso realizado até então com o videogame. Este momento é relevante pois explica ao jogador o motivo de porque o progresso de alguém foi perdido quando o avatar de

outro jogador que o auxiliou durante o nível da rota E foi abatido. Isto implica que o progresso que alguém sacrifica após terminar o jogo para ajudar outros jogadores só poderá ser utilizado até seu avatar for destruído em uma das incontáveis rotas E que posteriormente serão jogadas.

### Considerações finais

*Nier: Automata* é um jogo com claras ambições filosóficas e nada deixa mais claro do que o final definitivo de seu jogo, pois é uma seção desafiadora em que propõe uma reflexão sobre aceitar ou não o destino já imposto as personagens ao mesmo passo que explora as fronteiras de um videogame entre narrativa, *gameplay* e experiência entre jogadores.

O devir de Deleuze e Guattari abre portas para abarcar a multiplicidade do jogo. Pensar apenas que as máquinas estavam imitando os humanos seria retirar da narrativa toda a agência, toda potência, das personagens e do jogador. A jornada de 2B, 9S e A2 em busca de si mesmos e do outro é muito mais rica quando se olha para todas as possibilidades que lhes foram tiradas e negadas, e mesmo assim sua potência os empurra para a frente, levando o jogador com eles.

Como um artefato interativo o videogame exigiu muitas horas de dedicação e anotações. Nem sempre é possível performar e absorver o conteúdo que é mostrado na tela, então o trabalho em equipe (assim como 2B e 9S) foi fundamental para essa análise. Certamente essa investigação ainda tem platôs a serem descobertos.

### Referências bibliográficas

CHAKRABARTY, Dipesh. **O clima da história**: quatro teses. SOPRO, Florianópolis: editora Cultura e Barbárie, ed. 91, p. 4-22, 1 jul. 2013. Mensal. Disponível em: <http://culturaebarbarie.org/sopro/n91.html>. Acesso em: 15 ago. 2023.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. 1 ed. São Paulo: EDITORA 34, v.4, 1997.

FERNÁNDEZ-VARA, f Clara. **Introduction to game analysis**. New York: Routledge, 2015.

JUUL, Jesper. **Half-real**: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.

KÖCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica**: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. Petrópolis: Vozes, 2011.

LATOUR, Bruno. **Onde aterrar?**: como se orientar politicamente no antropoceno. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020.

LATOUR, Bruno. **Politics of nature**: how to bring the sciences into democracy. Cambridge: Harvard College, 2004.

LIEBEROTH, A.; ROESPSTORFF, A. Mixed methods in game research: playing on strengths and countering weaknesses. *In*: LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (Org.). **Game research methods**. Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 271-289.

MBEMBE, Achille. NECROPOLÍTICA: biopoder soberania estado de exceção política da morte. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, ed. 32, p. 123-151, 1 dez. 2016. Semestral. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/issue/view/669/showToc>. Acesso em: 6 de agosto de 2023.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

VANNUCCHI, Hélia; PRADO, Gilberto. Discutindo o conceito de gameplay. **Revista Texto Digital**. v. 5, n. 2, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130>. Acesso em: 6 de agosto de 2023.