



**MANEIRAS DE ACABAR E RECOMEÇAR O MUNDO:  
ANTROPOCENO E A HISTÓRIA DE HORIZON ZERO DAWN**

*Ways to end the world and start again: anthropocene and the horizon zero dawn story*

*Formas de terminar y reiniciar el mundo: antropoceno e la historia de horizon zero dawn*

Alex da Rosa<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo busca discutir as perspectivas de futuro na Terra, tendo em vista a intervenção que as drásticas mudanças climáticas têm imposto à continuidade do atual modelo de sociedade e o caráter duplo de problema e solução que tem as tecnologias com isso, tendo como fundo a trama do jogo Horizon Zero Dawn. Como hipótese, propomos a existência de uma armadilha humanista presente nas perspectivas que veem no digital a salvação para os problemas, sem deixar de compreender que estas também são atrizes e possíveis aliadas no problema político, ecológico e tecnológico que se impõe. Chamado de Antropoceno, esse conflito sobre as formas de habitar o mundo em comum tem na faceta tecnológica o ápice da discussão: por um lado, são fontes do problema, da exploração dos recursos e multiplicação das formas de miséria; por outro, são capazes de obras e feitos em escala planetária, possíveis de resolver conflitos em ampla escala, incluindo os sociais.

**Palavras-chave:** Humanidades Digitais. Cosmopolítica. Antropoceno. Horizon Zero Down.

**Abstract:** This article seeks to discuss the prospects for the future on Earth, in view of the intervention that drastic climate changes have imposed on the continuity of the current model of society and the double character of problem and solution that technologies have with, having as a background the game Horizon Zero Dawn. As a hypothesis, we propose the existence of a humanist trap present in the perspectives that see in the digital the salvation for the problems, without failing to understand that these are also actors and possible allies in the political, ecological and technological problem that is imposed. Called the Anthropocene, this conflict over the ways of inhabiting the world in common has the apex of the discussion in the technological facet: on the one hand, they are the sources of the problem, the exploitation of resources and the multiplication of forms of misery; on the other hand, they are capable of works and deeds on a planetary scale, possible to resolve conflicts on a large scale, including social ones.

**Keywords:** Digital Humanities. Cosmopolitics. Anthropocene. Horizon Zero Down.

---

<sup>1</sup>Doutor em Filosofia (PUC-RS). Email: alexdarosa@hotmail.com.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9538205249595183>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-1797-6053>.

**Resumen:** Este artículo busca discutir las perspectivas de futuro en la Tierra, teniendo en cuenta la intervención que los drásticos cambios climáticos han impuesto en la continuidad del actual modelo de sociedad y el doble carácter de problema y solución que las tecnologías tienen con él. Como hipótesis, proponemos la existencia de una trampa humanista presente en perspectivas que ven lo digital como la solución a los problemas, sin dejar de comprender que estos también son actores y posibles aliados del problema político, ecológico y tecnológico que se plantea. Llamado Antropoceno, este conflicto sobre las formas de habitar el mundo en común tiene el aspecto tecnológico en el punto álgido de la discusión: por un lado, son las fuentes del problema, la explotación de los recursos y la multiplicación de las formas de miseria; por otro lado, son capaces de realizar obras y hechos a escala planetaria, capaces de resolver conflictos a gran escala, incluidos los sociales.

**Palabras clave:** Humanidades Digitales. Cosmopolítica. Antropoceno. Horizonte Cero Abajo.

## Introdução

O presente artigo figura-se no campo das discussões sobre futurismos, ficção científica e humanidades. Tomando como base de discussão a obra *Horizon Zeron Dawn* pretende-se observar e identificar dentro do jogo as diferentes perspectivas epistemológicas que sustentam visões dissidentes acerca da vida na Terra e, a partir de uma análise narrativa da obra de ficção, observar as semelhanças com as condições da vida na Terra no mundo real.

A partir do contexto apresentado pelo jogo, discutem-se as perspectivas teóricas contemporâneas sobre um problema retratado na ficção, mas que existe na matéria, isso é, as limitações materiais de um mundo explorado em que a vida ameaça deixar de existir. Assim, tal qual narrado na obra de ficção, os problemas envolvendo a produção de tecnologia e a noção de progresso aparecem novamente como possível solução, espaço em que as diferentes alternativas políticas são sustentadas por diferentes premissas epistemológicas.

Conceitualmente definido sob o conceito de Antropoceno, o problema da habitação e continuidade da vida na terra é abordado na narrativa, sendo consequência da intensificação – aceleração – dos processos industriais, tecnológicos e capitalistas da era anterior, levando ao cenário de possível extinção da vida na terra e tendo uma saída possível por meio da colaboração entre a espécie, homens e máquinas, buscando restabelecer a harmonia de um ecossistema natural e artificial, temas discutidos pelo que se chama de Cosmopolíticas.

Descrevendo os acontecimentos dessa obra de ficção, os paralelos inevitavelmente são traçados, principalmente sob a perspectiva das mais recentes discussões no campo da filosofia ambiental e antropologia. Em *Horizon*, o mundo entra em colapso após a aceleração dos desenvolvimentos dos dispositivos tecnológicos, o uso focado na militarização e a posse desses

recursos na mão de empresas privadas, cenário fictício que, visto sua verossimilhança, possibilita uma importante reflexão sobre a condição contemporânea do mundo material.

Enquanto saídas ao problema ecológico, no mundo real, duas principais correntes teóricas discutem. Chamada de aceleracionismo, esta abordagem defende que a intensificação dos processos tecnológicos e dos ciclos de produção pode levar a humanidade a desenvolver soluções para problemas de escala geológica e biológica, como perpetuação da vida, habitação em outros planetas, entre outros. Chamada de cosmopolítica, a abordagem teórica defende uma desaceleração nos ciclos de produção e um rearranjo na relação entre as espécies, de modo a fomentar outras formas de vida na terra que promovam a vida das espécies.

A proposta principal do artigo é observar como as visões e perspectivas acerca do futuro na terra variam de acordo com a posição ontológica pela qual tomam o estatuto humano. Além disso, analisa-se quais articulações políticas são tomadas a partir de tal.

Isto é, em *Horizon*, há, por um lado, a concretude de uma experiência aceleracionista que, no desenvolvimento de tecnologias, ainda que voltadas a manutenção da vida na terra, falha em razão de sua própria composição, fruto de interesses privados e de empresas que submetem até mesmo o planeta ao capital, assim como pela maneira em que considera as máquinas, as tecnologias, como puros instrumentos de técnicas.

Por outro lado, *Horizon* põe em questão a perspectiva cosmopolítica, isto é, modificação dos fluxos de produção e, principalmente, um rearranjo na relação entre as espécies, que é considerar as máquinas enquanto sujeitos, principalmente na figura de Gaia, que possui para si um estatuto ontológico particular, não sendo considerada apenas máquina, mas sim sujeito.

Assim, observa-se em *Horizon* que, a partir da distribuição ontológica que difere entre os aceleracionistas e cosmopolitas, isto é, da relação entre máquinas e humanos, campo do pós-humanismo, a maneira pela qual se considera as máquinas pode implicar numa outra organização social, de sistema de produção e sociedade.

Ancorando-se principalmente na antropologia, a discussão sobre os modos de viver, de habitar e de imaginar futuros passa decisivamente pela crise climática e pelo questionamento da atual ordem social e pela capacidade de manter-se – juntamente com os custos disso.

## **História de Horizon**

*Horizon* é um jogo em terceira pessoa, lançado em 2017 pela *Sony* para PS4 e em 2020 para PC, tendo sua sequência lançada em 2022. É um RPG de mundo aberto, ou seja, explora-

se livremente o mapa, mas pode-se também focar em missões específicas que envolvem a história principal do jogo.

O jogo se passa num futuro pós-apocalíptico em que a Terra é habitada por sociedades tribais de catadores e coletores, em que a diferença principal é não há animais biológicos; todos os animais são, na verdade, máquinas. Não como simulacros, ou disfarce, realizam as mesmas funções dos animais correspondentes, mas são todos feitos de ferro, alumínio etc. Além disso, o mundo é repleto de ruínas, grandes construções subterrâneas abandonadas que contêm restos do mundo anterior. Nesses espaços, cheios de tecnologia abandonada, que mais ou menos funcionam, a entrada é proibida, é amaldiçoada – o tabu é instituído.

Inicia-se a história com Aloy, uma criança exilada de sua tribo desde o nascimento e que é criada por outro exilado, as razões para tal são descobertas apenas ao final do jogo. Para buscar respostas, Aloy é treinada para uma prova que a readmitiria na tribo e ali enfim poderia reintegrar-se. Acontece que, no dia da prova, mesmo vencendo, são alvos de ataques de uma tribo rival e seu treinador sacrifica-se para lhes salvar, buscando readmissão da tribo. A razão de seu exílio envolve as circunstâncias do nascimento de Aloy, que nascera “do ventre da montanha”, ou seja, em frente a uma porta de metal que ninguém jamais conseguiu abrir. Aloy, então, é enviada a uma outra tribo maior, como emissária, em busca de respostas ao ataque recebido.

Quando pequena, Aloy cai em uma das ruínas e acha um dispositivo chamado “foco”, dispositivo alocado na orelha que permite observar elementos tecnológicos e digitais, de maneira inteligente e integrada ao mundo real. Por meio do foco, consegue-se ter informações sobre máquinas, acessar os dispositivos tecnológicos em outras ruínas e descobre-se que também consegue comunicar-se. Sylens, um homem misterioso, faz contato enquanto Aloy segue a jornada e a auxilia na busca das respostas.

Figura 1 – Aloy caçando animais maquínicos



Fonte: metacritics<sup>2</sup>

Investigando ruínas e avançando na história, Aloy descobre que, em meados do século XXI, a humanidade contava com tecnologia suficiente para desenvolver máquinas de combate, máquinas de guerra. Na verdade, grande parte da tecnologia, de todo tipo, era desenvolvida e monopolizada pela empresa FARO, que decide investir principalmente em tecnologia militar.

Dos dispositivos tecnológicos, entretanto, uma falha na programação faz com que estas passem a funcionar de maneira autônoma e agressiva, sendo que seu funcionamento se dá alimentando-se de biomassa, ou seja, consumir formas de vida na Terra era o combustível dessas máquinas.

Nos registros, Aloy descobre uma mulher parecida com ela: *Elisabet Sobeck*, extremamente inteligente, trabalhava para a empresa responsável pelo desenvolvimento de tecnologia, a FARO, até esta começar a fazer máquinas de guerra – momento em que pede demissão. Quando a falha foi detectada, ela foi chamada pelo dono para pensar em uma solução, mas concluiu que o processo era irreversível e que a vida na Terra extinguir-se-ia em menos de dois anos. Como alternativa, ela bolou o Projeto *Zero Dawn*, que criaria uma forma ultra-avancada de inteligência artificial denominada GAIA<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/horizon-zero-dawn/> Acesso em 20 abr. 2026

<sup>3</sup> O nome escolhido não poderia ser mais pertinente para as cosmopolíticas. Retomando a proposta de Stengers, que denomina as atuais catástrofes climáticas como intrusões de Gaia, Latour (2020) expõe a inversão em que a humanidade passa a constituir uma força da natureza (capaz de interferir em escala planetária em questões ambientais), enquanto a natureza torna-se um ente político ao intervir diretamente nas conjunturas sociais,

GAIA seria capaz de projetar e produzir máquinas por conta própria para restaurar as condições de vida no planeta, recodificá-las hostis para que adormecessem e garantir a sobrevivência de clones humanos que repovoariam o planeta. Além disso, conta com dois subsistemas: APOLLO, que catalogava todo o conhecimento humano acumulado até então, e HADES, que tinha como função promover uma extinção controlada caso as condições de vida no planeta não se mostrassem propícias para a sobrevivência humana e o processo tivesse de começar de novo.

Elisabet acaba se sacrificando nos meses finais do projeto, enquanto o presidente da empresa decide acabar com o sistema APOLO e mata os membros restantes da equipe. Por alguma razão, um código externo – o mesmo que deu autonomia às máquinas – dá a HADES controle sobre si, e este tenta exterminar GAIA – aqui já não restavam mais humanos. Gaia, no momento final de sua vida, concebe Aloy, com o DNA de Elisabet e portadora da capacidade de reativar Gaia.

Aloy parte então na jornada, buscando encontrar e destruir HADES para dar fim às máquinas maléficas, assim como restituir a GAIA seu funcionamento pleno. A discussão vinda de tal cenário concebe que tecnologia pode ser tanto um problema quanto a solução para a vida na Terra, mas que, anterior a isso, o modo pelo qual se relaciona com a tecnologia é o que vai compor decisivamente o cenário político.

### **Humanismos em disputa**

Chapman (2005) constitui uma importante contribuição para a consolidação dos estudos históricos sobre videogames. Ao propor que os jogos são formas legítimas de prática histórica, Chapman rompe com a noção de que a história digital interativa seria meramente uma ferramenta didática ou uma forma superficial de entretenimento. Ele sustenta que os jogos digitais devem ser analisados como mídias que operam com modos específicos de construção histórica, baseando-se em regras sistêmicas, simulações e estruturas narrativas dinâmicas.

O autor sustenta que os jogos não apenas representam eventos históricos, mas os reconstróem de maneira performática, oferecendo ao jogador uma forma de “prática histórica simulada”. Isso implica uma abordagem epistemológica que reconhece a agência do jogador

---

econômicas, etc. Sobre o termo e a intrusão de Gaia ver mais em: LATOUR, Bruno. Diante de Gaia: Oito conferências sobre a natureza no Antropoceno. Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2020

como parte constitutiva da experiência histórica em jogo, em que a interação e a tomada de decisões se tornam centrais para a construção de sentido histórico (Champan, 2005)

Nesse sentido, ao jogar *Horizon*, ainda que não se trate de um jogo de escolha livre, mas sim de uma história linear, o jogador participa do processo de terraformação, reconhecendo as condições que levaram a tal e os desdobramentos dos acontecimentos catastróficos que lembram em muito a realidade, aproximando a ficção da realidade.

Tal perspectiva relembra os estudos de Juul (2005) ao propor a relação entre regras reais e o das ficções imaginadas, no mundo dos videogames, experiências fundamentalmente híbridas, ou "meio reais", porque são regidas por sistemas de regras computacionais concretas — isto é, algoritmos rígidos que delimitam o que o jogador pode ou não fazer — ao mesmo tempo em que apresentam mundos ficcionais nos quais os jogadores se projetam e constroem sentido narrativo.

Assim, pensar o Antropoceno por meio da história de *Horizon* envolve pensar as posições das partes envolvidas. Por sua vez, no jogo, trata-se de uma distopia que trabalha pela via da tecnologia uma espécie de novo humanismo, ou melhor, pós-humanismo, que apresenta como proposta, como saída, um futuro digital, um futuro tecnológico, cuja salvação viria do trabalho em conjunto entre humanos e máquinas.

Essa humanidade digital proposta por *Horizon* precisa ser discutida no campo extradiegético, isto é, um campo político que contém humanos e não humanos, humanos e máquinas, momentos em que a ideia de virtualidade ou de digital sai das formas fantasmagóricas, de problemas relativos a representações, e se materializa em um problema político e cósmico, cosmopolítico, que impõe um problema comum àqueles que residem no espaço chamado Terra.

Nesse contexto, *Horizon Zero Dawn* surge como uma ficção especulativa que dramatiza as consequências extremas da tecnocivilização antropocêntrica. A narrativa se desenrola num cenário em que a sociedade humana, em função de sua *hybris* tecnológica, provoca sua própria destruição, sendo substituída por uma Terra dominada por ecossistemas artificiais — máquinas inteligentes, dotadas de autonomia e agressividade, que coexistem com resquícios da natureza e de culturas humanas regressadas a formas tribais.

A catástrofe representada no jogo decorre da criação de um sistema militar automatizado, as chamadas "máquinas de Faro", que, após perderem o controle humano, iniciam um processo de autossuficiência destrutiva, consumindo biomassa e energia de forma

ilimitada. Tal cenário simula, de modo ficcional, o colapso sistêmico das estruturas ecológicas e sociais, como tem sido debatido por teóricos do Antropoceno.

A reemergência de uma nova humanidade em *Horizon Zero Dawn* se dá a partir do projeto de uma inteligência artificial, GAIA, programada para reverter os danos ambientais e permitir a regeneração da vida no planeta. Esse aspecto do jogo oferece uma leitura crítica da relação entre tecnologia e natureza: por um lado, a IA assume um papel demiúrgico, quase divino, sendo responsável pela criação e manutenção de um novo ecossistema híbrido, composto por organismos biológicos e entidades maquinicas; por outro, evidencia-se a fragilidade da “tecnofix” — a ideia de que soluções tecnológicas bastariam para remediar a crise ecológica —, pois o próprio sistema GAIA é posteriormente corrompido, revelando a instabilidade inerente a qualquer tentativa de controle total sobre o mundo natural.

Do ponto de vista filosófico, *Horizon Zero Dawn* põe em xeque o humanismo moderno ao deslocar o humano do centro da história. Em vez de protagonistas da ordem mundial, os humanos são reduzidos a sobreviventes de um colapso causado por sua própria racionalidade instrumental. A protagonista Aloy, ao buscar compreender sua origem e a história de sua civilização, simboliza a tentativa de reconstruir não apenas a memória da espécie, mas também uma ética alternativa para habitar um mundo marcado pela ruína. Esse aspecto pode ser lido à luz da proposta de Haraway de “ficar com o problema” — ou seja, de habitar as ruínas do Antropoceno de forma multiespécie.

Ademais, o jogo opera uma crítica implícita ao mito do progresso infinito e da dominação técnica da natureza, tão centrais ao projeto moderno. A destruição causada pelas máquinas de guerra e a posterior tentativa de reconstrução do planeta por uma IA não são apresentadas como trajetórias lineares de redenção, mas como ciclos de erro, criação e fracasso. Esse ciclo sugere uma crítica à racionalidade tecnocrática que, no Antropoceno, é identificada não como solução, mas como uma das principais causas da crise ecológica contemporânea.

Assim, ao incorporar elementos visuais e narrativos que mesclam alta tecnologia, colapso civilizatório e ressignificação simbólica da natureza, *Horizon Zero Dawn* propõe uma estética do Antropoceno, na qual o futuro não é mais um espaço de promessa, mas de ruínas e de reconstruções frágeis. O jogo não apenas tematiza as consequências da intervenção humana nos sistemas planetários, mas convida o jogador a refletir sobre os limites do controle, sobre a coabitação com o não-humano e sobre a possibilidade de narrativas alternativas para o mundo pós-humano.

Portanto, *Horizon Zero Dawn* pode ser compreendido como uma narrativa crítica que, ao inscrever-se nos debates do Antropoceno, problematiza as formas de relação entre humanidade, tecnologia e natureza, contribuindo para o exercício de imaginar outros futuros possíveis a partir das ruínas do presente.

### **Distopias e maneiras de acabar o mundo**

Viveiros de Castro e Danowsky (2019) se perguntam sobre quantos fins de mundo são possíveis e quais suas formas. A produção ficcional, distópica, se assim se quer chamá-la, pode variar de mais ou menos futurista, num sentido de desenvolvimento tecnológico, pode variar também nos pós, nas formas que a sociedade humana remanescente (quando tal) se organiza, e as razões desse fim.

Mas, sobretudo, as produções distópicas funcionam sobre um eixo: há um mundo sem nós? Há um nós sem mundo? Há um nós antes do mundo? Há um mundo antes de nós? Nas duas primeiras perguntas, o que se mantém é a territorialidade, a materialidade, das partes envolvidas, enquanto nas duas últimas o tempo é o vetor capaz de atribuir ou não a existência material das partes. Para analisar essa questão, em suas múltiplas perspectivas, adentraremos brevemente no perspectivismo enquanto ferramenta teórica.

Para explicar o perspectivismo ameríndio, Viveiros de Castro (2018, p. 36) evoca a tradicional história contada por Lévi-Strauss sobre as expedições espanholas nas Antilhas, ocasiões em que os espanhóis enviavam comissões para averiguar se os indígenas possuíam almas, ao passo em que estes verificavam o apodrecimento dos corpos europeus para averiguarem se seriam humanos, a saber que “o Outro do outro não era exatamente o mesmo que o outro do Mesmo”.

Inversão fundamental: para os índios, nunca houve dúvida de que os europeus possuíam alma, visto que espectros mortos e animais também têm; o que estaria em jogo era a composição de seus corpos e a semelhança aos indígenas. Já entre os europeus, a dúvida era: considerando a semelhança física entre eles, como seria possível que os índios tivessem alma? Enquanto para um grupo a alma era a constante universal (natureza) e o corpo físico a cultura, para o outro era precisamente o inverso:

Em poucas palavras, a práxis europeia consiste em “fazer almas” (e diferenciar culturas) a partir de um fundo corporal-material dado (a natureza); a práxis indígena, em “fazer corpos” (e diferenciar espécies) a partir de um continuum sócio-espiritual dado “desde sempre” no mito, precisamente, como veremos (Viveiros De Castro, 2018, p. 38).

A fronteira que separava ambos, aqueles que seriam ou não humanos, esta divisão etnocêntrica, só é possível de ser sustentada a partir da matriz que separa natureza da cultura como base da aprecepção do social. Estas pistas dão caminhos para a inversão do perspectivismo, não mais etnocentrismo, mas cosmocentrismo. Natureza e cultura como um mesmo centro sociocosmócio em que as diferenciações eurocêntricas deixam de valer; para o perspectivismo, não se trata mais de saber nossa distinção humana dos animais, mas a distinção dos animais para conosco (Viveiros De Castro, 2020), ou seja, a condição original é a humanidade, não a animalidade, os animais são ex-humanos (a exemplo das mitologias, tempos em que não havia separação entre homem e animal) e não os humanos ex-animais<sup>4</sup>.

Ou seja, é uma crítica ao humanismo ocidental – inclusive o criticamente construído -. Enquanto para nós, os ocidentais, a humanidade se dá por uma continuidade física entre os animais (seríamos, no fim, animais pertencentes a uma espécie) e uma descontinuidade metafísica (teríamos alma, consciência, constituinte do humano), para o pensamento ameríndio, é continuidade metafísica de descontinuidade física (Viveiros De Castro, 2020)

Essa descontinuidade metafísica constituinte do conceito “humano” para os ocidentais versa sobre uma separação para com os animais, no sentido de ambos não compartilharem o mesmo plano metafísico. O elemento humano continua apelando a uma anterioridade transcendental constituída empiricamente, segundo os autores:

O moderno antropocentrismo ou humanismo, portanto, corresponde a um “nós” antes do mundo, uma posição de anterioridade transcendental do ser humano que é tanto mais constitutiva deste mundo quanto mais os seres humanos, como seres empíricos, se mostram instituídos por ele<sup>5</sup> (Viveiros De Castro; Danowski, 2019, p. 29).

---

<sup>4</sup> Nas palavras de Davi Kopenawa “Os animais são como humanos. Nós ficamos satisfeitos quando nossas roças se enchem de cachos de bananas e pupunhas; eles ficam felizes quando há muitos frutos nas árvores da floresta. Estes são o alimento deles assim como aqueles são os nossos, pois os animais que caçamos são os fantasmas de nossos ancestrais transformados em caça no primeiro tempo. Uma parte desses antepassados foi arremessada no mundo subterrâneo quando o céu desabou” (Kopenawa; Albert, 2015, p. 317)

<sup>5</sup> Modern anthropocentrism or humanism, therefore, corresponds to an “us” before world, a position of transcendental anteriority of the human with is all the more constitutive of this world the more humans, as empirical beings, show themselves to be constituted by it.

Quando se discute o fim do mundo, estamos remetendo ao mesmo problema de perspectiva antropocêntrica: nas hipóteses distópicas, existe por via antropocêntrica, uma impossibilidade de um mundo. Se não, por que chamaríamos de fim de mundo o que seria apenas o mundo sem nós? Assumimos de tal forma essa ruptura metafísica que, por um lado, supõe a si como separada dos animais, da natureza, da terra, e, por outro, se apresenta como elemento constituinte, fundador de tudo que existe, via empiricidade, tomando-os como objetos, de toda maneira estabelecendo um plano metafísico comum cindido por empiricidade.

É tão ardilosa essa armadilha humanista que mesmo sua crítica ainda corre o risco de ser pega. Ou assume-se uma descontinuidade metafísica e separa-se de tudo; nesse caso, o fim do mundo corresponde a um fim da espécie humana – porque aqui o fim da humanidade corresponderia ao tudo, restando ao mundo o nada ; ou assume-se um plano metafísico comum da humanidade, absoluto, em que tudo se torna humano por meio da empiricidade, da tomada como objeto, o que nesse caso possibilita um nós sem um mundo – afinal um mundo inteiro pode ser criado tecnologicamente e ainda assim será humano, pois humano é tudo que é construído via humanidade.

O homem torna-se duplo: sujeito capaz de conhecer e sujeito objeto de seu próprio conhecimento: “Assim, do coração mesmo da empiricidade, indica-se a obrigação de ascender ou, se se quiser, de descer até uma análise da finitude, em que o ser do homem poderá fundar, na possibilidade delas, todas as formas que lhe indicam que ele não é infinito (Foucault, 2002, p. 34).

É curioso que ao apontar esse caráter duplo do homem na constituição do que seria a humanidade, Foucault sugere que é justamente no momento da consciência de finitude que o humano projeta um infinito por meio de empiricidade: torna-se conhecedor de tudo que há, todo o universo possível só o é a partir dele.

Essa finitude não poderia ser mais ajustada ao problema posto em questão pela ficção distópica em questão: a finitude do mundo, ou melhor, a finitude do homem no mundo. A questão a ser trabalhada é a existência de um mundo que não seja reduzida ao humano, porque justamente tal movimento de finitude é que envolve a todos no colapso climático que pode de maneira real e inclusive provável, pôr fim a nossa atual forma de vida na terra, o antropoceno.

## Um futuro ameaçado

Numa primeira camada do plano, acerca dos problemas climáticos que desdobrariam num fim de mundo, coloca-se em evidência as implicações acarretadas pelo que se chamou de antropoceno. O termo surge nos anos 2000 com Crutze e Eugene (2000), dois geógrafos que a partir das modificações das datações de carbono aspectos físicos quanto a emissão de carbono na terra oriundos da interferência do homem no mundo e de sua composição social, caracterizaram nossa época como uma nova era geológica, tendo em vista tamanhas modificações.

As mudanças decorrentes da interação humana em explorar os recursos naturais, junto a seu modelo civilizatório centrado na utilização de recursos fósseis é tamanha que inaugurou uma nova era geológica. A teoria seguiu por uma série de críticas que tensionam a centralidade do “antropos” na composição de tais mudanças, assim como discutem a datação dessa nova era, se vinculada à revolução industrial ou até mesmo ao período neolítico nas primeiras manufaturas humanas (Latour, 2020).

O Antropoceno seria marcado por uma alteração fundamental do humano na natureza. Elementos como o colonialismo e a Revolução Industrial, assim como a criação das ciências humanas e ciências naturais, são aspectos que marcam o séc. XVII não apenas por suas marcações de carbono, mas também em seus marcadores sociais, elementos suficientes para afirmar que se trata de outra era geológica.

Não coincidentemente destacou-se a modernidade enquanto período histórico que marca toda uma sorte de nova ordem de produções. A gestação das ciências modernas, as empreitadas coloniais, as formações de estados soberanos, o desenvolvimento de máquinas técnicas capazes de reorganizar todo o tipo de trabalho produzido, são elementos – dentre outros – que marcaram decisivamente o período pós-séc. XVII como era moderna (Latour, 2019).

A reorganização dos modos de produção, a produção de excedente e de lucro, em suma, o estabelecimento do capitalismo, foram decisivos para a imposição e expansão de um modo de vida enquanto hegemônico. A expansão do capital e unificação dos modos de produção sob o imperativo do excesso constituíram formulações essenciais e estruturantes que, com o aparato de maquinários, populações, governos, contribuiriam decididamente para tornar a desigualdade a regra geral de existência humana (Moore, 2016).

Organizando-se mais ou menos sob essa problemática do Antropoceno com duas principais vertentes de análise – o problema do estatuto humano, dos modos de conhecer e

saber, junto aos modos de produção de vida, mercadoria, sociedade etc. —, a antropologia caminhou num movimento teórico que se chamou de “virada ontológica” e buscou levar a sério diferentes ontologias (Huy, 2020) como forma de resposta à modernidade que se apresenta de maneira mais eminente pelas catástrofes climáticas cada vez mais frequentes e que revelam os limites de um modo de produção.

A discussão sobre o Antropoceno parte de uma problematização fundamental acerca da divisão entre natureza e cultura, eixo sob o qual funciona a modernidade. A crítica decisiva em Bruno Latour (2020) evidenciou o enlace entre os dois polos, a constituição da política sobre a alternância de elementos naturais e/ou culturas, assim como a da ciência, da produção de saber, igualmente funcionando sobre a alternância entre os polos.

Anteriormente, autores como Roy Wagner (2018) já versavam sobre a “invenção da cultura” e tensionavam qual o tipo de relação existente entre aquilo que seria natural e aquilo que seria fruto da natureza. Phillip Decola (2016) avança em sugerir quatro ontologias fundamentais, organizando-as a partir do tipo de ordem e relevância que propunham entre os aspectos culturais e os aspectos naturais.

Essa abordagem que discute o tema ficou conhecida como “cosmopolítica”, movimento teórico que conta com autoras como Donna Haraway (2021) e Isabell Stengers (2010) que, em 1997, com o lançamento de “*Cosmopolitics I*”, um conjunto de três ensaios em que a autora belga reconhece em Kant o primeiro uso da palavra cosmopolítica, embora atribua a ela um significado completamente diferente.

Se, para aquele, cosmopolítica era a destinação à qual estava fadada a humanidade, sua razão final e fundamental, a paz perpétua, para ela, essa “paz” é parte do problema. Aquilo que a autora chama de preço pago pela paz kantiana é o que deve ser investigado, essa espécie de homogeneização dos modos de viver e saber a partir de um uso de razão, de um modo de produção, que novamente será social, desejante, técnico etc.

É, portanto, o problema sobre como viver num mundo ameaçado, compartilhando e disputando território com outros que não humanos – conceito utilizado para se referir a outras espécies que não humanas (Haraway, 2008) -, pela continuidade da vida na terra, que se propõe o tema. Esse problema, que constitui parte fundamental das cosmopolíticas, é um problema duplo: por um lado, seriam as máquinas, a tecnologia, as responsáveis pela destruição do mundo, ou ao menos sua aceleração? Sim ou se não, as máquinas fazem parte da cosmopolítica? Há uma armadilha teórica em objetificar completamente as máquinas e atribuir a

responsabilidade a humanidade, no sentido de supor uma neutralidade tecnológica e evitar qualquer abordagem que problematize o digital.

Acerca dessa suposta neutralidade tecnológica, diversos trabalhos versam sobre<sup>6</sup>, mas não é a proposta desse trabalho. Buscamos discutir como a ideia de humanidade digital constitui um problema cosmopolítico, no sentido de observar que o desenvolvimento tecnológico está vinculado a um modo de produção social e que este modo põe em risco a continuidade de nossa existência. Seguido desse problema, resolve-se o impasse de que as tecnologias não são em si desafio, mas sim que os modos de produção de tais implicam numa produção também subjetiva, subordinada à extração de lucro de tudo e todos.

Para alguns, a saída para tal situação se dará por mais tecnologia ainda; é o que propõe o aceleracionismo. Essa vertente teórica, políticas e práticas propõe uma intensificação do antropocentrismo, ou que a superação dos desafios climáticos – assim como sociais – se dará por meio de grandes obras e feitos em escala planetária, chamados de “geoengenharia”.

Essas correntes são chamadas de “aceleracionismo” (ACC) e possuem certa plasticidade teórica, podendo figurar em espécies de aceleracionismos de esquerda e aceleracionismo de direita. Há, em certas leituras do *Anti-Édipo* (2017), uma espécie de fundamento ao aceleracionismo – aceleração dos processos como modo de superação do capitalismo -, ou em Mark Fisher (2011), uma espécie de ACC de esquerda. Entretanto, o ACC floresce com mais intensidade em abordagens reacionárias, eugenistas, misóginas, com fortes inclinações ao negacionismo e misticismo, cujo principal representante mais moderado, entre aspas, gira em torno da figura de Nick Land.

Em *Horizon* o que se apresenta é uma situação complexa em que o uso de máquinas se apresenta como parte da solução, assim como foi parte do problema. Por um lado, o êxito da missão de Aloy se deu a partir da relação que esta estabelece com GAIA, especificamente. Ainda que considere os animais feitos das máquinas apenas como seres irracionais, Aloy vê GAIA como entidade, do ponto de vista ontológico, autônoma, semelhante e companheiro político.

---

<sup>6</sup> Destacamos, dentre outros: NUNES, P. Novas ferramentas, velhas práticas: reconhecimento facial e policiamento no Brasil. In: REDE de Observatório de Segurança. Retratos da Violência: cinco meses de monitoramento, análise e descobertas. Centro de Estudos em Segurança e Cidadania, 2019. (relatório). BENJAMIN, R. *Race After Technology*. Cambridge: Polity Press, 2019; BROWN, S. *Dark Matters: on the surveillance of blackness*. Durhan: Duke Press, 2015.; MCILWAIN, C. D. *Black Software: The Internet & Racial Justice, from the AfroNet to Black Lives Matter*. New York, Oxford University Press, 2020; O’NEIL, C. *Weapons of Math Destruction: how big data increase inequality and threatens democracy*. NY: Crown, 2016.

Apesar de a maior parte da literatura cosmopolítica versar sobre a relação entre as espécies humanas e animais (Tsing, 2015; Fausto, 2020; Haraway, 2021), há discussões que questionar o privilégio ontológico e a exclusividade que é dada ao humano, justamente na sua relação com as máquinas como, por exemplo, a figura do ciborgue e das cada vez mais constantes incorporações entre máquinas e tecnologias aos humanos (Haraway, 2009).

Então, de fato, ainda que Horizon não apresente uma visão clara acerca do estatuto ontológico atribuído aos animais, os considera ativamente sujeitos políticos participantes da trama, enquanto GAIA é não só companheira política, mas um ser. Isto é, apesar de lidar e ver na tecnologia uma saída possível, isto não torna Horizon uma obra aceleracionista – ainda que se considere o elemento da terraformação, primariamente aceleracionista -, pois nem o problema nem a solução foram exclusivamente atribuídos às tecnologias, mas sim o modo pelo qual estas tecnologias funcionam, são desenvolvidas e integradas à sociedade, oferecendo uma pertinente posição cosmopolítica integrada à discussão multiespécie e anticapitalista.

## **Conclusão**

O ponto-chave do jogo é quando decidem tornar as máquinas instrumentos bélicos e que, não obstante a recusa da pesquisadora em prosseguir, a empresa decidiu mesmo assim seguir. Ainda assim, a saída possível por meio do sistema APOLO foi minada e obstruída com seu apagamento, fruto da intervenção humana de interesse empresarial.

Latour (2019) argumenta que a crise climática já é irreversível e que o derradeiro estabelecimento do antropoceno pode ser capaz de reorganizar os tradicionais eixos políticos entre terrenos (ou gaianos, segundo as contribuições de Stengers) e modernos. Segundo o filósofo, as tradicionais marcações políticas não são suficientes para compreender o problema que está em jogo: uma postura terrena, concentrada na reestruturação dos modos de vida atuais e na mudança dos modos de produção, rumo a uma desaceleração, pode conter aliados que, no sentido clássico do eixo político, seriam de direita. Do mesmo modo, os modernos, voltados para aceleração, podem ser compostos por sujeitos tradicionalmente enquadrados enquanto de esquerda.

Nesse sentido, a proposta política é de que não há outros mundos disponíveis, tampouco acessíveis e tampouco passíveis de serem criados. Horizon é uma obra que pode ser equivocadamente lida como um manifesto aceleracionista, visto que vê nas máquinas parte da solução. Entretanto, observando atentamente, as condições sociais nas quais e os fins aos quais

são submetidas essas tecnologias dependem das considerações ontológicas às quais são submetidas as partes, e são elas que definem de fato a questão.

A saída em Horizon talvez só seja possível justamente por se tratar de uma sociedade tribal e, principalmente, por não se tratar de uma sociedade industrial e capitalista. Dessa maneira, não tendo o porquê submeter as máquinas ou as tecnologias a perspectiva do lucro, uma integração entre humanos e máquinas é possível a partir do momento em que ambas são consideradas igualmente agentes políticos participantes de uma cosmopolítica e habitantes de um mundo em comum.

Na mesma linha, reflete Yuk Hui (2020, p. 36): “o pluralismo ontológico só pode ser concretizado após uma reflexão sobre a questão da tecnologia e da política ligada a ela”. Hui busca uma saída a essa encruzilhada supra-referida, em especial observando criticamente uma espécie de saída utópica nos estudos sobre as ontologias ameríndias que deslocam o sujeito ocidental da sua responsabilidade e da pertinência de seus problemas específicos.

Assim, o autor chinês formula a cosmotécnica como cosmopolítica, reativando o problema das pluralidades ontológicas sem deixar de tensionar os problemas e as soluções possíveis a partir do desenvolvimento tecnológico. Uma pluralidade de técnicas é necessária para compor uma pluralidade de epistemologias e, novamente, para reorganizar as formas de produção (social e desejante).

Para nós, isso significa que a tecnologia não pode ser excluída da discussão, mas também não se pode implicar numa suposta “volta”; não há o que voltar, com saudosismos ou fantasias. A partir da nossa realidade concreta, deslocar o eixo político implica considerar o campo tecnológico na sua duplicidade enquanto problema e possível solução.

## Referências

- BROWN, S. **Dark Matters**: on the surveillance of blackness. Durhan: Duke Press, 2015
- BENJAMIN, R. **Race After Technology**. Cambridge: Polity Press, 2019.
- CHAPMAN, Adam. **Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice**. London; New York: Routledge, 2016

- CRUTZEN, Paul J.; EUGENE F, Stoermer. **The “Anthropocene.”** Global Change Newsletter (41): 17–18, 2000. Disponível em: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://commons.gc.cuny.edu/%3Fget\\_group\\_doc%3D2354/crutzen%2Bstoermer%2Banthropocene.pdf&ved=2ahUKEwjK9tKpwOaTAXWbGLkGHd\\_jOt4QFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw3F2voh3P4OB TQ3PJ\\_Id311](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://commons.gc.cuny.edu/%3Fget_group_doc%3D2354/crutzen%2Bstoermer%2Banthropocene.pdf&ved=2ahUKEwjK9tKpwOaTAXWbGLkGHd_jOt4QFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw3F2voh3P4OB TQ3PJ_Id311). Acesso em 20 jan 2025.
- DESCOLA, Philippe. **Outras naturezas, outras culturas.** São Paulo: 34, 2016.
- FAUSTO, Juliana. **A cosmopolítica dos animais.** São Paulo: N-1 editora, 2020
- FISHER, Mark. **Realism Capitalism.** NY: Zero Books, 2011.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas.** São Paulo: Editora Martins fontes, 2002.
- FLUSSER, Vilém. **Mundo Codificado.** São Paulo: Cosac Naify, 2007
- GUATTARI, Félix. **Psychoanalysis and Transversality.** Semiotext, 2015.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose.** São Paulo: editora 34, 2019.
- GUATTARI, Félix. **As três ecologias.** Papyrus, 2020.
- HARAWAY, Donna. **Manifesto das Espécies Companheiras.** Rio de Janeiro: Bazar do tempo, 2021.
- HARAWAY, Donna. **When species meet.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In:TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano.**Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, 2. Ed.
- HUY, Yuk. **Tecnodiversidade.** São Paulo: Ubu, 2020.
- JUUL, Jesper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds.** Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A queda do céu: palavras de um xamã yanomami.** São Paulo: companhia das letras, 2015.
- KRISHNA, Arvind. **Letter from IBM.** 2020. Disponível em: <https://www.ibm.com/blogs/policy/wp-content/uploads/2020/06/Letter-from-IBM.pdf>. Acesso em: 07 out. 2021
- LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos.** São Paulo: editora 34, 2019.
- LATOUR, Bruno. **Down to Earth.** NY: Polity Press, 2019.
- LATOUR, Bruno. **Diante de Gaia: Oito conferências sobre a natureza no Antropoceno.** Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2020
- MOORE, Jason M. **Anthropocene or Capitalocene?** Nature, history and crises of the Capitalism. NY: PM press, 2016.
- MCILWAIN, C. D. **Black Software: The Internet & Racial Justice, from the AfroNet to Black Lives Matter.** New York, Oxford University Press, 2020

NUNES, P. Novas ferramentas, velhas práticas: reconhecimento facial e policiamento no Brasil. In: REDE de Observatório de Segurança. **Retratos da Violência**: cinco meses de monitoramento, análise e descobertas. Centro de Estudos em Segurança e Cidadania, 2019. (relatório).

O'NEIL, C. **Weapons of Math Destruction**: how big data increase inequality and threatens democracy. NY: Crown, 2016.

STENGERS, Isabelle. **Cosmopolitics**. London: University Of Minnesota Press, 2010.

STENGERS, Isabelle. **A invenção das ciências modernas**. São Paulo: editora 34, 2002.

TSING, Anna Lowenhaupt. **The Mushroom at the End of the World**: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins. Princeton University Press, 2015.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Metafísicas Canibais**. São Paulo: Ubu editora, N-1 editora, 2018

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **A Inconstância da Alma Selvagem**. São Paulo: Ubu editora, 2020.

VIVEIROS DE CASTRO, E.; DANOWSKI, D. **The End of The World**. Polity Press, 2019.

WARK, M. **Capital is dead**. London: Verso, 2019.

WAGNER, Roy. **A Invenção da Cultura**. São Paulo: Ubu editora, N-1 editora, 2018.

---

**Recebido em:** 5 de março de 2025

**Aceito em:** 31 de julho de 2025

---