

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**SAMUEL DA CUNHA SOARES**

**O FUTURO CYBERPUNK É AGORA: O PESSIMISMO DO SCI-FI DOS  
ANOS 80 E AS PERSPECTIVAS ATUAIS DE FUTURO**

**VOLTA REDONDA**

**2022**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**O FUTURO CYBERPUNK É AGORA: O PESSIMISMO DO SCI-FI DOS  
ANOS 80 E AS PERSPECTIVAS ATUAIS DE FUTURO**

Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Jornalismo do UniFOA como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Aluno: Samuel da Cunha Soares

Prof. Dr.: Rogério Martins de Souza

**VOLTA REDONDA**

**2022**

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os escritores de ficção que se empenham em produzir em um país que tanto desvaloriza a arte e os artistas. Dedico também aos jornalistas que buscam sempre uma perspectiva crítica dos assuntos, visando as demandas da classe trabalhadora.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, à Laura Kasemiro, que me inspirou nos momentos bons e me motivou nos momentos difíceis, e ao Caio Luiz Gomes, que me suportou e me acompanhou em todo processo (e rendeu ótimas conversas). Agradeço também aos professores que me ensinaram e abriram meus olhos para várias questões, sendo importante nomear os professores: Stella Aragão; André Capilé; Rogério Martins; Heitor Luz.

## RESUMO

A seguinte pesquisa faz um levantamento histórico/literário do cyberpunk, da ascensão nos 1980, até a decadência nos anos 90, compreendendo a nova lógica cultural advinda com o neoliberalismo. A pesquisa faz um estudo sobre as dinâmicas de poder estrutural, passando por conceitos de sociedade disciplinar (Foucault), sociedade de controle (Deleuze) e sociedade do desempenho (Han). A partir deste levantamento, tem-se a seguinte questão: como o cyberpunk pode ser representado para além daquele futuro pensado nos anos 80, mas levantando as questões políticas, sociais e tecnológicas pertinentes aos dias atuais? O estudo coloca o cyberpunk como um movimento literário com teor anticapitalista dentro das abordagens sociais as quais ele abarca, mas, sem ser capaz de apresentar uma perspectiva para além de suas problemáticas iniciais, ele reforça nele mesmo um “realismo capitalista” (Fisher). Desta forma, a pesquisa utiliza-se dos seguintes objetos de análise: o livro “Homo Deus”, de Yuval Noah Harari (2016), como forma de definir uma perspectiva de futuro dentro do realismo capitalista; e artigos de jornais com teor crítico e analítico como forma de referência para o cyberpunk criar uma ruptura com esse realismo capitalista. Para isso, analisa artigos do jornal A Verdade, Brasil de Fato, Revista Opera e Revista Jacobin Brasil, tendo como recorte os temas de meio ambiente, saúde mental e tecnologias. A coleta dos dados permitiu constatar como o cyberpunk pode perder relevância por meio do realismo capitalista e como os jornais críticos e analíticos representam uma fonte para repensar abordagens no subgênero, fugindo desse realismo.

**Palavras-Chave:** Cyberpunk. Neoliberalismo. Realismo Capitalista. Sociedade do Desempenho.

## ABSTRACT

The following research makes a historical/literary survey of cyberpunk, from the rise in the 1980s, to the decline in the 90s, understanding the new cultural logic arising from neoliberalism. The research makes a study on the dynamics of structural power, going through concepts of disciplinary society (Foucault), control society (Deleuze) and achievement society (Han). From this survey, the following question arises: how can cyberpunk be represented beyond that future thought in the 80s, but raising the political, social and technological issues relevant to the present day? The study places cyberpunk as a literary movement with an anti-capitalist content within the social approaches it encompasses, but, without being able to present a perspective beyond its initial problems, it reinforces in itself a “capitalist realism” (Fisher). In this way, the research uses the following objects of analysis: the book “Homo Deus”, by Yuval Noah Harari (2016), as a way of defining a perspective of the future within capitalist realism; and newspaper articles with a critical and analytical content as a form of reference for cyberpunk to create a break with this capitalist realism. For this, it analyzes articles from the newspaper A Verdade, Brasil de Fato, Revista Opera and Revista Jacobin Brasil, focusing on the themes of the environment, mental health and technologies. Data collection allowed us to verify how cyberpunk can lose relevance through capitalist realism and how critical and analytical newspapers represent a source to rethink approaches in the subgenre, escaping from this realism.

**Keywords:** Cyberpunk. Neoliberalism. Capitalist Realism. Achievement Society.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>2. O CYBERPUNK REFLETIDO NOS ANOS 20 DO SÉCULO XXI</b>	<b>14</b>
2.1 Panorama Histórico e Literário do Subgênero Cyberpunk	14
2.2 A “Nova Agenda Humana” e a Visão de Futuro Atual	19
<b>3. UMA NARRATIVA PÓS-MODERNA: FUNDAMENTOS SOCIAIS COMO CONCEITOS DO CYBERPUNK</b>	<b>25</b>
3.1 Da sociedade disciplinar à sociedade do desempenho	26
3.2 A diferença da intersubjetividade atual em relação à época da criação do cyberpunk	34
<b>4. UMA ANÁLISE DAS TEMÁTICAS DO CYBERPUNK NAS ATUALIDADES JORNALÍSTICAS E APLICADO À “NOVA AGENDA HUMANA”</b>	<b>41</b>
4.1 A inevitabilidade da questão ambiental	41
4.2 Saúde mental: de onde vieram tantos problemas?	48
4.3 As tecnologias digitais e os novos mecanismo de exploração	54
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>62</b>
<b>6. REFERÊNCIAS</b>	<b>64</b>

O capitalismo é o que sobra quando as crenças colapsam ao nível da elaboração ritual e simbólica, e tudo o que resta é o consumidor-espectador, cambaleando trôpego entre ruínas e relíquias (FISHER, 2020, p.13).

## 1. INTRODUÇÃO

Dentro das práticas transdisciplinares possíveis nas ciências humanas, a arte se apresenta como um campo de análise que permite diferentes abordagens, transpassando sua significância por diferentes áreas, seja para entender os fenômenos sociais envolvidos, o contexto histórico ou as formas de linguagem e meios de comunicação pelo qual ela se apresenta, assim sendo, é impossível separar a arte de seu panorama de realidade, e a tentativa de a isolar de um lugar no espaço-tempo faz com que se tenha a sensação de que falta alguma coisa em sua análise. A seguinte pesquisa tem consigo a intenção de, nessa perspectiva, buscar um recorte no subgênero cyberpunk a fim de entender suas nuances sociais e históricas e analisar desde sua ascensão em meados de 1980, até a sua rápida decadência dada a partir da década de 90, para assim compreender a sua disposição nos dias de hoje.

O principal ponto de discussão da pesquisa parte da mudança do poder de controle social. As dinâmicas de grupo da década de 1980 não são mais dominantes nos dias de hoje, assim como as dinâmicas de domínio de classe, desta forma, a sociedade disciplinar apresentada por Foucault não é mais, a partir da chamada pós-modernidade, o tipo de controle vigente (porém, de forma material, se deu a partir dos anos 90 e a ideia do capitalismo como único sistema possível e a ascensão do neoliberalismo), que se viu em processo de mudança para o de uma sociedade de desempenho, que se auto controla por meio de uma autocobrança. Essa dinâmica perpassa as relações de consumo e ajuda a diluir as identidades, gerando públicos segmentados e bolhas nos meios sociais, dificultando a criação de novos grupos antissistêmicos que possam confrontar as novas questões impostas pela realidade atual, cenário muito diferente do que foi imaginado pelos autores do subgênero cyberpunk. Assim, tendo o cyberpunk como base, busca-se entender as mudanças na lógica cultural para entender também as mudanças que decorreram no subgênero.

Mesmo com o tempo que se passou desde a sua criação, o subgênero cyberpunk é visto como uma ficção capaz de representar o mundo atual, seja nos anseios e ansiedades, seja nas representações tecnológicas e urbanas. A pesquisa explora o porquê de, apesar dessa representatividade, o subgênero carregar o estigma de ser datado, para isso trata a lógica cultural do subgênero a partir de sua

perspectiva de futuro tida como pessimista diante do cenário político/social/econômico da década de 1980 em que foi criado, com a primeira perspectiva como um cenário imaginário e fruto das particularidades de sua época, e a segunda pautada pelas atualidades, que são o lugar no tempo em que se imaginou, em parte, esse futuro cyberpunk na ficção, ou seja, apesar de sua representação fantasiosa, o cyberpunk queria mostrar aqueles mesmos anseios e ansiedades que o cenário da realidade trazia consigo. Observando aquilo que ainda se relaciona, da sociedade dos anos 1980 e com o que foi pensado no cyberpunk com os dias de hoje, o enfoque da pesquisa trouxe consigo o seguinte questionamento como cerne: como o cyberpunk pode ser representado para além daquele futuro pensado nos anos 1980, mas levantando as questões políticas, sociais e tecnológicas pertinentes aos dias atuais? Para entender isso, será necessário entender os conceitos sociais que colaboraram para a criação do cyberpunk, mas que também residem na sociedade ainda nos dias de hoje.

Para fundamentar seu desenvolvimento, a pesquisa passa por alguns conceitos, sempre dentro da ótica do subgênero cyberpunk, no objetivo de entender suas influências sociais. Utiliza-se autores como Michel Foucault, Gilles Deleuze, Byung-Chul Han, Mark Fisher, Jean Baudrillard, Stuart Hall e Marilena Chauí, para estabelecer a discussão que justifica as seguintes hipóteses empregadas: o movimento cyberpunk dos anos 1980 tinha um forte teor crítico mas sem soluções, que colaborou para o pensamento derrotista de “fim da história” pensado por Francis Fukuyama (não de forma real, mas empregado a uma perspectiva da realidade) a partir da hegemonia do pensamento neoliberal. Um novo movimento cyberpunk deveria ir além de ser anticapitalista e antissistêmico, mas trazer consigo alternativas político-sociais e de atuação dos meios tecnológicos que quebrem o chamado “realismo capitalista” pensado por Mark Fisher. Ao contrário da época em que o cyberpunk foi pensado, o sistema neoliberal e as dinâmicas sociais vindas com as novas tecnologias tiveram o papel de descentralizar e anestesiar movimentos contrassistêmicos que ilustrariam os anti-heróis das histórias, hackers e revolucionários cibernéticos anticorporativos, comunistas e anarquistas.

Diante dessa ideia dialética de uma representação de imaginário e uma representação da realidade por meio dos assuntos da atualidade, foram utilizados os seguintes objetos de análise: primeiro o livro *Homo Deus*, do autor Yuval Noah

Harari, tendo nele uma referência da perspectiva de “fim da história”, onde ele aborda a ideia de que o ser humano está superando questões que antes eram inevitáveis e delegadas aos deuses, no caso, a fome, a guerra e a doença. A pesquisa busca contrapor em certo nível essa ideia se fundamentando em assuntos da realidade e atuais, que enfraqueceram essa colocação. Pensando na relação do cyberpunk com os dias de hoje, Homo Deus ajuda a entender a comparação material que existe entre o imaginário cyberpunk e a realidade atual, mas nos mostra a mudança de discurso entre um período e o outro. Vendo isto, buscou-se um segundo objeto de análise que representasse essas atualidades em matérias jornalísticas que fugissem de uma lógica de produção de informação burguesa, tendo como respaldo a impossibilidade de uma mídia neutra; isenta, e tendo como prerrogativa a sempre defesa de um lado na luta de classes, assim, foram escolhidos veículos que prezam por um olhar crítico, contra hegemônico e sobre a ótica proletária e das questões sociais, tendo como preferência que os mesmos fossem especificamente, mas não exclusivamente, digitais, visto a relação de tal característica com o cyberpunk e com o primeiro recorte de se fugir de produções declaratórias e da lógica de informação como mercadoria. Os veículos são: Jornal A Verdade; Brasil de Fato; Revista Opera; Revista Jacobin Brasil. Além disso, as matérias utilizadas terão como foco o recorte de tempo a partir de 2020, não utilizando isso como regra, visando primeiramente a qualidade e a relevância do conteúdo jornalístico para a pesquisa, mas vendo esse período como primordial para se tratar da análise feita no terceiro capítulo.

A pesquisa terá seu procedimento metodológico baseado em revisão bibliográfica, abordando os assuntos de maneira descritiva e exploratória e de modo qualitativo, passando por algumas etapas ao longo dos capítulos delimitados: no primeiro capítulo será dado um contexto histórico e literário do subgênero cyberpunk e contexto histórico da época, apresentação da ideia de “nova agenda humana” e suas semelhanças com os conceitos do cyberpunk; no segundo capítulo será feita uma discussão sobre a sociedade disciplinar e sociedade de controle da época da criação do subgênero em paralelo com a sociedade de desempenho hoje, assim como conceitos de identidade e consumo que colocam o cyberpunk como uma narrativa pós-moderna, além disso, será aprofundada logo após uma discussão sobre a intersubjetividade divergente das duas épocas, pautando-se na ideia de

sociedade do cansaço, trazida por Han, e a partir do conceito de realismo capitalista trazido, anteriormente, por Fisher; no terceiro e último capítulo, será desenvolvida uma análise comparativa dos conceitos básicos do subgênero com acontecimentos presentes na atualidade, utilizando-se do *corpus* de matérias jornalísticas e a perspectiva do livro "Homo Deus" e de conceitos sociais previamente estabelecidos e debatidos na pesquisa.

Os objetivos da pesquisa a partir do que foi estabelecido se caracterizam em traçar uma análise crítica entre o subgênero cyberpunk, suas perspectivas de futuro na década de 80 e as projeções na realidade do mundo atual, além de investigar conceitos teóricos de autores que ajudaram a embasar a criação do subgênero cyberpunk, analisar como esses conceitos se dispõem na realidade atual, e ainda discutir os conceitos de sociedade disciplinar, sociedade de controle e sociedade de desempenho dentro do comparativo entre cyberpunk e o mundo atual, a fim de entender as relações desses cenários.

O subgênero cyberpunk é um retrato do zeitgeist<sup>1</sup> de sua época, assim como é uma projeção; uma expectativa daquilo que poderia vir a ser o futuro. O cyberpunk tem sobre si uma carga reflexiva que baseia suas discussões, inclusive a sua criação, em conceitos teóricos da época, como em Foucault, Deleuze e Baudrillard, por exemplo. Assim, um primeiro ponto de justificativa da pesquisa é a possibilidade de criar relações e análises a partir dos conceitos desses autores, utilizando o cyberpunk como um campo de experimentação dentro de conceitos sociais, econômicos e políticos.

A abordagem dos conceitos da pesquisa ainda se solidifica na utilização de uma angulação comparativa com a realidade atual, se embasando em discussões pertinentes à atualidade por meio das matérias jornalísticas utilizadas como referência na discussão que a pesquisa se propõe.

Sendo um gênero da ficção e campo de diversas discussões metafóricas e intertextuais, a pesquisa pode servir como um norte a outros profissionais da comunicação que atuem com a narração de histórias, seja qual for a mídia, a fim de se entender uma relação do que se encontra na ficção e no mundo real, para que se

---

<sup>1</sup> "Zeitgeist" é um termo alemão que quer dizer, em tradução livre, "espírito do tempo", e refere-se ao contexto e particularidades de cada época; às transformações históricas, que influenciam e alteram o imaginário social e cultural.

possa traçar novas e atualizadas formas de tratamento do subgênero. Por fim, ainda colabora para a pesquisa de outros autores sobre o subgênero, sobre a literatura e suas imbricações com os aspectos do mundo real, além da influência do jornalismo crítico e analítico para representar novas perspectivas de mundo e novas maneiras de abordar um gênero artístico em um âmbito literário.

## 2. O CYBERPUNK REFLETIDO NOS ANOS 20 DO SÉCULO XXI

Para compreender a comparação estabelecida neste capítulo e que se seguirá ao longo da pesquisa, é necessário entender as particularidades históricas e literárias que inspiraram e embasaram a formação do subgênero, tanto em sua estética, como em abordagens temáticas que ele abarca. Para isso, este capítulo servirá como uma introdução ao subgênero cyberpunk, assim como o estabelecimento do *corpus* para fins comparativos e de posterior análise, sobre o seguinte pretexto: estabelecer uma comparação histórica que fundamenta o cyberpunk — como imaginário — no que se possui hoje como um imaginário de futuro.

### 2.1 Panorama Histórico e Literário do Subgênero Cyberpunk

O cyberpunk<sup>2</sup> é um subgênero da ficção científica desenvolvido por diferentes autores durante a década de 1980. Sua estética e abordagem conversam diretamente com as perspectivas de futuro tidas por parte da comunidade estadunidense da época. As cidades degradadas, tomadas pela violência e a sujeira, somadas ao contraponto do aparecimento de novas e avançadas tecnologias, colaboraram para que se chegasse à máxima que define toda história que se passa em um cenário desse subgênero: alta tecnologia e baixa qualidade de vida.

O subgênero cyberpunk, assim como as distopias<sup>3</sup>, é uma extrapolação de uma projeção pessimista da realidade, entretanto, por ser criado a partir de uma reação a fenômenos políticos, sociais e econômicos de sua época, carrega consigo uma analogia capaz de gerar comparativos com a realidade, inclusive com o que se apresenta no mundo atual, no caso, nos anos 20 do século XXI. Em menos de 50 anos, o futuro imaginado no fim do século passado reverbera algumas de suas projeções no que podemos observar da humanidade nos últimos anos.

Na época, muitos viram o cyberpunk não apenas como outro estilo, mas como parte (nas palavras de Larry McCaffery) de certos desenvolvimentos "incrivelmente empolgantes" na cultura em geral e como um

---

<sup>2</sup> Termo que apareceu primeiramente no título do conto de mesmo nome, "Cyberpunk", do autor Bruce Bethke, em 1983, retratando a vida de crianças vivendo em uma sociedade extremamente tecnológica.

<sup>3</sup> Distopia (ou antiutopia) se refere a uma época ou lugar imaginário; fictício, caracterizado pela opressão, privação ou degradação das relações e/ou condições de vida humana.

componente-chave do "pós-modernismo", que McCaffery vê como um "conjunto complexo de rupturas radicais - tanto no interior de uma cultura e estética dominantes quanto no interior do novo sistema midiático social e econômico (ou 'sociedade pós-industrial') em que vivemos" (McCaffery, p. 1-2). Há quase tantas definições diferentes de pós-modernismo como há de FC [ficção científica], mas, na medida em que privilegia a superfície em vez da profundidade, o presente em mudança em vez do passado, a colagem, a citação e a intertextualidade em vez da originalidade, e preside um eufórico esvaziamento do conteúdo emocional ("o declinar do afeto"), o pós-modernismo se coloca contra idiomas espiritualistas ou místicos. Incrustado na gloriosa variedade rizomática da cultura material, é entusiasticamente não místico. Mas talvez desejássemos saber até que ponto o cyberpunk de fato se aloja em um idioma materialista. Por um lado, escritores de cyberpunk despendem muita atenção com as coisas de seu mundo, com distinções sutis, a textura e o sabor da experiência real. Mas, quanto mais os autores de cyberpunk investigavam o material de suas distopias urbanas, mais a outra metade da dialética da FC se afirmava em sua obra. (ROBERTS, 2018).

Marcado por crises econômicas, novas invenções tecnológicas que iam mudando rapidamente a vida das pessoas, tensões de guerra nuclear e movimentos contra sistêmicos (como foi o surgimento do movimento punk na década de 70), a época que serviu como inspiração para o cyberpunk, assim como os tempos que lhe antecederam, eram um prato cheio para as ideias de autores como William Gibson, Bruce Bethke e John Shirley. Estes usavam como meio de inspiração literária os subgêneros antecessores *Hard Science*, que se caracterizava pela imaginação extrapolada de grandes tecnologias da humanidade com uma base científica mais calcada na realidade, e a *New Wave*, movimento que ia em caminho contrário ao *Hard Science*, caracterizado pela experimentação e pela busca de maior ambição de temática e estilo nos textos (LEMOS, 2004). "Da *Hard Science* herda-se a tecnologia de ponta: implantes corporais (circuitos, órgãos artificiais, drogas, cirurgia plástica, mudança genética, interface cerebral), inteligência artificial, neuroquímica, mundos virtuais, vírus, nanotecnologia. Da *New Wave*, a atitude da contracultura" (LEMOS, 2004). Quase que ironicamente, esses gêneros aparentemente opostos se juntaram com os cenários estabelecidos na realidade para inspirar o que viria a ser o cyberpunk na primeira metade da década de 1980.

Os principais exemplos citados podem muito bem ser reconhecíveis por qualquer pessoa que vive o início da década de 20 deste século, vejamos: a crise econômica de 2008 pela bolha imobiliária foi um marco da história do mundo capitalista neoliberal, enquanto na época, o principal marco foi a Crise do Petróleo de 1973; as inovações tecnológicas nunca estiveram tão aceleradas, de avanços nas comunicações à nova corrida espacial de empresas privadas; tensões de guerra

nuclear retomaram à pauta internacional após a invasão da Rússia à Ucrânia, gerando atritos com a OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte). Talvez, o único grande comparativo que nos falte, sejam os movimentos contra sistêmicos.

Como explicita Lemos (2004, p.12), “a ficção cyberpunk ambienta-se em um futuro próximo, distópico, no qual a tecnologia foi tomada pelas ruas, [...] não resolveu nenhum dos problemas sociais que prometia”. Essa visão de futuro da época era embasada no cenário político/social/econômico, somado às novas tecnologias que mudavam o cotidiano de forma acelerada, alimentavam o consumo e junto a desigualdade e problemas sociais em um ciclo de degradação que tornava pessimista a projeção de futuro por parte dos escritores de ficção científica.

Para a modernidade, a ciência e a tecnologia seriam os principais fatores de melhoria das condições de existência da humanidade. Não deu certo. O futurismo da tecnocultura moderna transformou-se no presenteísmo da cibercultura pós-moderna. As histórias *cyberpunks* falavam de indivíduos marginalizados em ambientes culturais de alta tecnologia e caos urbano, daí a origem do nome, colocando em sinergia cyber, de máquinas cibernéticas; tecnologia de computadores, meios de comunicação de massa, implantes neurais, etc., e *punk*, da atitude “faça você mesmo” do movimento *punk* inglês da década de 70 do século passado. Frequentemente, esses sistemas tecnológicos se estendiam até os componentes humanos, mediante implantes mentais, próteses, clonagem, ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética (replicantes). Essa é a parte cyber da ficção cyberpunk. Todavia, como em qualquer cultura, havia aqueles que viviam como marginais, *on the edge*: criminosos, párias, ativistas, visionários. O foco da narrativa está nesses indivíduos e em como eles subvertiam o uso das ferramentas tecnológicas criadas pelo sistema, para diversos objetivos. Essa é a parte punk da ficção cyberpunk. (LEMOS, 2004, p.12)

Por isso, pode-se dizer que o cyberpunk, assim como outros subgêneros da ficção científica, são frutos de seu zeitgeist, entretanto, fortalece-se por apresentar não só um reflexo interpretativo de sua época, como também do embasamento de diversos autores das ciências sociais como base teórica, o que permite que o subgênero cyberpunk ganhe espaço de discussão ainda nos dias de hoje e sirva como um campo de estudo tão rico de tais conceitos. O cyberpunk reflete uma visão de mundo que abarca estilos de música, vestimentas, arquitetura, cinemas e cultura jovem de sua época, mas também carrega em suas discussões conceitos de autores como Wiener, Walter Benjamin, Baudrillard e Foucault (AMARAL, 2003), sendo os dois últimos, referências diretas para a atual pesquisa.

A década de 80 vem de um contexto em que a sociedade de controle de Deleuze, ou a sociedade disciplinar de Foucault estavam em ebulição, e ao mesmo

tempo se transformava, mudava para algo novo que a maioria das pessoas não sabia como reverter, muito menos o que esperar.

A década de 80, muito bem descrita pelo jornalista e escritor Tom Wolfe em *A Fogueira das Vaidades* e *A Palavra Pintada*, entre outros, nos introduz à época pós-guerra fria, do capitalismo selvagem de Wall Street, dos ternos desestruturados dos yuppies em seu consumo fanático de grifes e da cocaína como a droga da moda, tempo de badalação dos artistas plásticos em vernissages concorridas, na qual o crítico do jornal tem mais poder que o próprio artista, criando rótulos a cada semana. (AMARAL, 2003).

Na política, ainda havia uma crescente das ideias neoliberais, num contexto de grandes privatizações, antes inimagináveis, em que o mercado passou a tomar parte e se envolver em áreas que antes não lhe diziam respeito, como a ciência/educação de forma estrutural e a política, em um âmbito administrativo da máquina pública (FISHER, 2020). Foi o surgimento das megacorporações como as conhecemos hoje, e dos oligopólios em escala global.

Na Inglaterra e nos EUA, Margaret Thatcher e Ronald Reagan, foram os responsáveis por implementar o pensamento neoliberal de forma mais intensiva e de uma maneira em que tal caminho para o sistema político e econômico fosse inevitável, exemplificado pelo slogan da líder inglesa, “There Is No Alternative”, ou em português, “Não Há Alternativa”, estabelecendo o neoliberalismo e seu ideal anti social e o esfacelamento e instrumentação das instituições públicas como regra para um desenvolvimento social e econômico significativo (FISHER, 2020, p.17; CHAUI, 2020, p.310).

Na América Latina, algo semelhante ocorreu. No governo Collor, no Brasil, tais ideias neoliberais se enraizaram em um ataque às empresas estatais, em um discurso pós-ditadura militar de que todo o problema do país vinha de um Estado inchado, comparado a um elefante, grande e desengonçado, e que a diminuição do Estado seria para que o governo tivesse foco em “áreas essenciais”, melhorando a qualidade de vida em áreas básicas como saúde, educação e segurança, e a venda de estatais para empresas privadas renderia uma melhora no trabalho e aumentaria empregos<sup>4</sup>. Não foi o que aconteceu. Com sua presença midiática, Collor conseguiu convencer as pessoas de tais ideias, mas na prática o maquinário do Estado não desinchou, as empresas privadas não renderam mais empregos, mas um sucateamento de áreas que eram de exploração do estado, a inflação subiu, e de forma resumida, o clímax se deu no confisco da poupança de milhares de

<sup>4</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=ljQjA21l\\_d8](https://www.youtube.com/watch?v=ljQjA21l_d8)

brasileiros. Tais práticas ainda se seguiram no governo de Itamar Franco e Fernando Henrique Cardoso, afetando o desenvolvimento de diversas áreas de infraestrutura no país. E, no Chile, em 1973, houve o que se considera ser a primeira experiência neoliberal do mundo, durante a ditadura de Pinochet, sob forte influência econômica de pensadores da Escola de Chicago (CHAUI, 2020, p.310).

Nos anos 1990, com a queda do muro de Berlim, a Guerra Fria se viu diante de um vencedor, e o sistema capitalista não tinha mais opositores claros. Coincidentemente ou não, essa é uma época em que se atribui uma queda na produção de histórias do subgênero cyberpunk.

No final dos anos 80, a mídia anunciou o fim do cyberpunk. Arthur e Mari-louise Kroker escreveram em *Hacking the future* que o cyberpunk terminou com a realização do filme "Johnny Mnemonic" (1995). Tom Maddox, por outro lado, no seu texto "Cyberpunk in the 80's and 90's", considera que o movimento/estilo assumiu formas novas, diferenciadas, que ele se impregnou na cultura e que, por isso, não mais poderia ser facilmente identificado. A fragmentação causaria, assim, uma falta de identidade clara ao gênero, o que pode ser considerado o fim do movimento. O ciberespaço, principal local de tensão das histórias cyberpunks, deixou de ser uma entidade abstrata, ficcional, para estar, hoje, em todas as áreas da vida cotidiana: "That's right: Cyberspace killed Cyberpunk" [o ciberespaço matou o cyberpunk] afirma Maddox. É nesse sentido que no artigo "Is cyberpunk still breathing?" [o cyberpunk ainda está respirando?], uma resenha de dois lançamentos ocorridos em 1998, Andrew Leonard mostra que o cyberpunk não tem mais impacto: "As a genre, cyberpunk is washed up, as outmoded as a 1980s hard drive." [Como gênero, o cyberpunk está esgotado, tão ultrapassado quanto um disco rígido dos anos 1980]. O mundo real se tornou o mundo imaginário em muito pouco tempo. (LEMOS, 2004, p.14).

Porém, quase vinte anos depois de tais afirmações serem feitas por Lemos (e mais que isso de suas citações), isso ainda é uma realidade? Como uma projeção de futuro, o cyberpunk ainda pode servir como um ambiente de exercício e imaginação para conceitos e ideias acerca da realidade em que vivemos. Ainda, como um criador de preceitos que conhecemos da cibercultura, é da mesma forma, e até hoje, influenciado por eles. Autores como John Scalzi e Ernest Cline ainda buscam evocar o espírito do subgênero em suas obras e implementar discussões que suscitem pensamentos acerca da cibercultura que se estabeleceu na realidade, a relação com o corpo e com a mente, o meio ambiente em crise, entre outros pontos — exemplos em "Encarcerados" (2014) e "Jogador Número Um" (2011). Obras do subgênero cyberpunk nunca deixaram de ser feitas ao longo dos anos, apesar de uma queda considerável na importância e na quantidade de produção. Assim sendo, tais obras ainda conseguem discutir o que se foi proposto ainda hoje,

na mesma realidade de ciberespaço em que se argumentou que fez com que o subgênero perdesse força. Então, de que forma o cyberpunk ainda pode conversar diretamente com os dias de hoje? Talvez a resposta esteja na última afirmação de Lemos, de que “o mundo real se tornou o mundo imaginário em muito pouco tempo”. Tal afirmação evoca uma complexidade que vai muito além de uma perda de relevância da abordagem ficcional para com a realidade.

## **2.2 A “Nova Agenda Humana” e a Visão de Futuro Atual**

Apesar de suas definições, ainda se pode discutir sobre a natureza poética do subgênero cyberpunk. Muitas vezes classificado como uma distopia, o cyberpunk não parece, na verdade, evocar aquilo que se entende como uma distopia de forma popular, onde se espera um sistema autoritário de um poder centralizado ou de uma privação dos prazeres e dos modos de ser, pelo contrário, se apresenta como um ambiente de poder descentralizado e onde qualquer prazer é permitido, abraçando as subculturas e fazendo delas mercadorias. Ainda assim, pode-se chamar o cyberpunk de uma distopia se considerar todo o cenário de degradação, seja do meio ambiente, econômico ou social que seu cenário pressupõe. Portanto, se tomarmos a afirmação de que “o mundo real se tornou o imaginário”, e de que isso diminuiu toda a importância do cyberpunk, das duas uma: ou o cyberpunk de fato não é uma distopia, ao menos como a conhecemos, mas se configura numa outra coisa ou um novo tipo de distopia; uma nova abordagem, ou então o mundo entrou em um estado distópico tão real quanto a sua sátira pretendeu abordar, que fez com que ela se tornasse obsoleta, e sendo difícil para nós distinguir essa distopia do nosso estado de mundo atual.

De que forma a discussão sobre essas bases do subgênero nos remete a um pensamento sobre as projeções atuais do futuro? Gomel (2018), busca argumentar para o subgênero uma colocação em uma pós-utopia, trazendo à discussão o conceito de Francis Fukuyama do “Fim da História”, onde ele apontava para um clímax das organizações do sistema humano a partir da queda do muro de Berlim e do aparente fim da Guerra Fria, em um momento em que o capitalismo não tinha mais um concorrente aparente. O filósofo Mark Fisher (2020), entretanto, usou de tal conceito para estabelecer o pensamento de Fukuyama em um estado de percepção da nova sociedade humana pós-moderna, em um pensamento apático de que essa

é a única realidade possível, no que ele desenvolve no chamado “realismo capitalista”. Parece que na guerra fria dos discursos o “There Is No Alternative” de Thatcher, venceu, apesar de tudo.

O interessante de trazer tal linha de raciocínio diluída por esses diferentes autores com enfoque no cyberpunk, é se questionar onde a ficção do subgênero se encaixa ainda nos dias de hoje. O cyberpunk pensado como uma pós-utopia, pressupõe um cenário anterior de utopia, mas onde se poderia encontrar este cenário? Considerando-se a base de Fisher e sua abordagem sobre o conceito de “Fim da História” aplicado a uma percepção social, poderíamos dizer que o cenário utópico que se pode buscar não está em um plano concreto, mas nessa percepção. Vivemos hoje em um estado social de percepção utópica, em que todos os problemas foram ou estão sendo resolvidos, e tudo o que nos falta é mais um pouco de tempo (ou dinheiro).

No livro *Homo Deus*, Harari (2016) faz um exercício de imaginação sobre o que ele chama de “agenda humana”, ou seja, as questões pertinentes à espécie. Ele elenca que, antes, nossa preocupação como espécie era a doença, a fome e a guerra, e que tais preocupações têm sido cada vez mais controladas pelos avanços da ciência e sendo trocadas pela “nova agenda humana”. Dentre eles, três outros principais pontos podem ser destacados: a busca pela felicidade, a tentativa de superar a morte e a busca por uma divindade, vinda com o desenvolvimento de novas tecnologias de aprimoramento das faculdades físicas e mentais humanas. A “nova agenda humana” pensada por Harari em seu ensaio, se assemelha em muitos pontos ao futuro cyberpunk imaginado na década de 1980.

Os mesmos três problemas preocupavam as pessoas da China no século XX, da Índia medieval e do antigo Egito. Fome, pestes e guerra sempre estiveram entre as principais dificuldades enfrentadas. Geração após geração os humanos rezaram para todos os anjos, deuses e santos e inventaram um sem-número de ferramentas, instituições e sistemas sociais — mas seguem morrendo aos milhões de inanição, epidemias e violência. Muitos pensadores e profetas concluíram que a fome, a peste e a guerra deviam fazer parte do plano cósmico de Deus ou de nossa natureza imperfeita, e nada a não ser o fim dos tempos nos livraria delas. [...] É evidente que esses problemas não foram completamente resolvidos, no entanto foram transformados de forças incompreensíveis e incontroláveis da natureza em desafios que podem ser enfrentados. Não precisamos rezar para nenhum deus ou santo para que nos salvem deles. Sabemos bem o que precisa ser feito para evitar a fome, as pestes e a guerra — e geralmente somos bem-sucedidos ao fazê-lo. (HARARI, 2016, n.p).

É inegável o avanço da ciência se considerarmos os últimos séculos, levando como ponto de partida a revolução científica, sendo um momento muito breve dentro de todo o panorama histórico. A partir disso, é fácil sempre pensar “bem, o mundo hoje tem problemas, mas estamos bem melhores que antes”. Porém, apesar de verdadeiro em algum nível, esse mesmo pensamento reflete uma ideia derrotista que remete mais uma vez ao conceito de “fim da história”, uma vez que tal frase só nos aparece quando nos defrontamos com algum problema e parece que precisamos nos justificar “sim, esse problema está escancarado bem na minha frente, e é péssimo, mas veja o quanto evoluímos, nem é tão ruim considerando tudo”.

Sobre a fome, a doença e a guerra, o próprio Harari afirma que “evidentemente esses problemas não foram completamente resolvidos” (HARARI, 2016, n.p), mas não deixa de ser contraditório todo o contexto mundial a partir de 2020:

- A pandemia da covid-19 [doença] se alastrou pelo mundo de forma rápida e eficaz em muito pouco tempo<sup>5</sup>, o que levantou discussões e novos estudos em cima da globalização e de como problemas locais tem se tornado mundiais cada vez mais rápidos, além claro, do mesmo em cima da nossa relação com o meio ambiente, situações sanitárias de populações mais pobres e o consumo de carne em um nível industrial.
- A crise no Afeganistão com a saída do exército dos EUA em 2021 e o ataque da Rússia contra a Ucrânia em 2022 [guerra] são outros importantes marcos, em que, no primeiro caso, escancarou a ineficácia e inutilidade da ocupação americana que só enraizou ainda mais os problemas sociais do Afeganistão, onde logo em seguida o governo foi tomado, mais uma vez, pelo grupo fundamentalista religioso Talibã, evidenciando as intenções imperialistas estadunidenses. No segundo caso, tem-se uma relação histórica (e igualmente imperialista), em que a Rússia reivindica um direito histórico e social sobre o território e a população Ucrâniana, se apoiando em um discurso que usa como desculpa o crescimento de grupos de extrema direita (neonazistas) no país vizinho, fazendo voltar a pauta até mesmo discussões sobre guerra nuclear.

---

<sup>5</sup> Disponível em: [Coronavírus em: Brasil – rastreador no mapa dinâmico do Microsoft Bing](#)

- Com o crescimento da inflação no Brasil e da desvalorização do real, a inanição [fome] volta à discussão em um país cada vez mais sem poder de consumo e com um abismo entre a elite e a classe trabalhadora. Em um contexto pandêmico, é difícil até mesmo imaginar o que se tornou a vida de famílias em condições sub-humanas na África e América Latina, em que a fome nunca saiu de questão.

O contexto atual do mundo, nos apresenta um cenário que essa agenda humana não foi superada, no máximo, mitigada temporariamente no centro do capitalismo, mas quando suas crises vieram, chegaram em um estágio de devastação global. A pandemia matou pessoas no mundo inteiro, as guerras em seu estado máximo pode nos levar a uma guerra nuclear que significa a extinção da espécie, e a fome nos países de terceiro mundo são frutos de um imperialismo e colonialismo histórico incapaz de ser ignorado, mas que também se perpetua hoje em práticas neoliberais, da venda de riquezas de um país a uma empresa privada externa, de um país de primeiro mundo, em uma dinâmica exploratória sem qualquer função social de melhora de qualidade de vida, mas sim de mão de obra barata, além da ocupação de países para fins militares/econômicos sem os mesmos interesses sociais, como foi o próprio caso do Afeganistão. Para diversas pessoas dentro dos países colonizados, histórica ou economicamente, nada mudou de fato, e para uma discussão geral, tais problemas têm se tornado problemas de todo mundo.

É claro que Harari não poderia prever todo este contexto histórico mundial ao afirmar que “tendo elevado a humanidade acima do nível bestial da luta pela sobrevivência, nosso propósito será fazer dos humanos deuses e transformar o Homo sapiens em Homo deus”. Posto todo o recorte anterior, ainda assim poderíamos dizer que por meio da ciência a humanidade conseguiu alcançar meios antes inimagináveis. Na pandemia, a criação de uma vacina em uma colaboração científica global, mostrou a força da ciência quando se tem os recursos necessários; apesar das guerras, as ciências humanas têm nos feito entender cada vez mais as relações humanas e sociais para que se possa ter cada vez mais uma colaboração internacional das nações, além do fato de que hoje menos pessoas morrem em guerras do que em outras épocas da história; e a fome tem sido cada vez mais combatida com novas formas de produção alimentar, ainda que isso não signifique qualidade de saúde e alimentação ou preservação do meio ambiente (HARARI,

2016, n.p). Essa é a base da discussão de Harari, que apresenta a ideia de uma “nova agenda humana”.

O autor estabelece três importantes pontos que poderiam tomar a atenção dos humanos a partir de um maior controle da fome, da guerra e da doença, seriam estes: a imortalidade, a felicidade e a divindade. O primeiro se estabelece como algo impossível, a superação da morte na verdade seria um atraso dela ou um controle, em que em vez de imortais, as pessoas seriam amortais, apenas burlando a morte natural. O segundo se relaciona à saúde mental, em que, mesmo diante da superação de diversos problemas pela ciência, o ser humano não parece ser mais feliz do que antes, e busca isso por meios disponíveis na ciência, com terapias e remédios. O último se coloca com o ser humano em um processo de evolução de suas capacidades físicas e mentais, em uma evolução artificial de uma fusão homem-máquina, onde se poderia observar o uso de celulares e computadores como tais tipos iniciais de ferramentas.

É interessante observar como essa visão de futuro estabelecida por Harari se assemelha a temas do subgênero cyberpunk. Filmes como *“Blade Runner”* (1982) discutem a morte e a tentativa humana de superá-la, de entendê-la, buscar um sentido na nossa configuração biológica que dê razão à existência. A busca pela felicidade se relaciona com a frequente retratação com novas drogas e a busca da sociedade por alternativas espiritualistas para lidar com um mundo tão caótico. E a divindade conversa com a evolução da robótica, das tecnologias como ferramentas de extensão do corpo ou da mente, remetendo às próteses cibernéticas presentes nesse ramo da ficção científica.

Se o pensamento moderno de futuro se assemelha ao imaginado na ficção cyberpunk, ainda mais contextualizada se entendermos que a superação de fome, doença e guerra ainda não é para todos, em que ponto, então, essa relação do pessimismo do sci-fi dos anos 1980 se diverge do que observamos no mundo hoje em dia? Ainda, se o cyberpunk parece levantar uma discussão atual mais do que nunca, por que ele foi deixado no passado como algo que não poderia mais se refletir nos dias de hoje, sendo assim dado como um gênero morto? Para isso, a pesquisa busca se atentar não nessas novas três palavras que o autor traz (imortalidade, felicidade e divindade), mas nas discussões que elas abarcam em seu texto, que poderiam ser sintetizadas em: saúde mental, meio ambiente e tecnologia,

que conversam com as ansiedades do mundo atual, assim como conversavam para aquela visão de mundo cyberpunk. Tais pontos serão utilizados para posterior análise.

Para compreender a relação exposta e tentar elucidar algo que esclareça a pergunta fundamentada, é preciso buscar entender o que diferencia a sociedade dos anos 80, onde o subgênero cyberpunk foi criado, para a sociedade de hoje, utilizando autores que ajudaram a fundamentar teoricamente as discussões que o cyberpunk abarca e, da mesma forma, possuem relevância ainda hoje para uma compreensão social. É a partir dessa premissa que será desenvolvido o próximo capítulo.

### 3. UMA NARRATIVA PÓS-MODERNA: FUNDAMENTOS SOCIAIS COMO CONCEITOS DO CYBERPUNK

Seja de forma intencional, seja de forma reativa aos acontecimentos de sua época, os autores que ajudaram a criar o subgênero cyberpunk preencheram suas obras de conceitos sociais. Em seu cerne, o subgênero carrega a dualidade da luta de classes, colocando personagens comuns e marginalizados em uma situação em que precisam encarar a raiz de um mal social que vem de cima, de uma classe elitizada que detém o poder e a culpa pelos males da sociedade, da pobreza às crises mentais e tecnológicas. No cyberpunk, o antagonista não é um ser maligno mágico, robôs, um dragão ou alienígena, mas sim o próprio sistema capitalista e sua lógica de exploração.

Trabalhando dentro das contradições do próprio sistema, o cyberpunk estava em sua origem inserido em um contexto de ascensão do pensamento neoliberal. Em um momento de transição da sociedade capitalista em suas configurações materiais (de consumo; de produção; de organização de trabalho), e materialmente dialética<sup>6</sup>, se deu uma mudança brusca de pensamento no inconsciente popular.

Para entender isso, é interessante destacar como se buscou entender as relações de poder dentro das sociedades capitalistas, por isso essa pesquisa se utiliza de pressupostos que vão desde a sociedade disciplinar de Foucault (1999), passando pela sociedade de controle de Deleuze (1992) e a sociedade do desempenho de Han (2015). Esse caminho é importante para se entender a evolução material que colaborou para a mudança das relações humanas e de suas formas de enxergar o mundo, tanto atual como uma projeção de futuro e suas possibilidades. Como afirma Adam Roberts em *A Verdadeira História da Ficção Científica*:

Pode ser que os prazeres, escuros como breu, do cyberpunk ultravioletado e distópico só refletissem as ansiedades e comoções dos anos 1980 de Reagan/Thatcher. Quase todos os muitos livros desse tipo publicados durante a década se revelam hoje dolorosamente datados - não porque falte, em nossa época, ansiedade ou comoção, mas porque a natureza dessas emoções mudou sua lógica cultural. O problema não é com subgêneros e convenções como tal, mas com a calcificação dessas convenções. Muitas novelas "cyberpunk" são bem escritas e bem

---

<sup>6</sup> O materialismo dialético é o conceito filosófico metodológico elaborado por Marx e Engels em que os fenômenos físicos influenciam nas relações não-físicas, do pensamento social e cultural, e da mesma forma é influenciado por estes, ou seja, é o pensamento e a materialidade de forma coexistente para formar a realidade por meio de suas contradições.

realizadas, mas um número muito grande delas é incapaz de chegar a uma conclusão que não se ajuste a seus preconceitos iniciais. (ROBERTS, 2018, p.592).

A partir disso se tornará mais clara a análise que se faz ao abordar as semelhanças do mundo atual com as temáticas pensadas no cyberpunk. Ainda que a ansiedade e pessimismo típicos do gênero se reflitam fortemente nos dias de hoje, esta pesquisa avalia que o problema central não está no subgênero ou em pensar uma nova nomenclatura que o defina, mas em sua lógica cultural.

### **3.1 Da sociedade disciplinar à sociedade do desempenho**

Muitos conceitos foram pensados desde a revolução francesa a fim de tentar entender as relações surgidas com a imposição do capitalismo como ordem político/econômica, e da ascensão da classe burguesa e domínio massivo da lógica do capital sobre os meios de produção. Termos como “sociedade disciplinar”, “sociedade de consumo” ou “sociedade de controle”, marcaram os estudos sociológicos e da comunicação no século XX, com o objetivo de estabelecer parâmetros para se interpretar a realidade que se dispôs. Antes de mais nada e para uma mais fácil compreensão, é preciso entender que tais conceitos citados, assim como os que serão abordados não se encerram em si mesmos e nem para que outro comece, mas se relacionam, se mesclam, coexistem e se moldam de acordo com as dinâmicas materiais históricas e servem para entender as relações interpessoais e com o meio, que influenciam na formação de intersubjetividade a partir da nova formação que se estabeleceu, no caso, o capitalismo (se tratando da mesma sociedade).

Uma das principais teorias de Foucault aborda a ideia de uma sociedade disciplinar, controlada por forças de imposição de poder em diversos âmbitos da vida social e política. “A formação da sociedade disciplinar está ligada a um certo número de amplos processos históricos no interior dos quais ela tem lugar: econômicos, jurídico-políticos, científicos, enfim” (FOUCAULT, 1987, p.179). Persiste ainda a ideia de que tal forma de controle tinha como objetivo e era responsável por gerar o que ele chama de “corpos dóceis”, guiados e de certa forma controlados por essas forças de controle social. Essas instituições, nas suas disposições materiais preenchem o cotidiano das relações humanas, em que se “assegura uma distribuição infinitesimal das relações de poder” (FOUCAULT, 1987, p.178).

Essa abordagem disciplinar das relações de poder se relaciona em certo ponto (em um nível social e estrutural da sociedade) ao pensamento de Marx em uma das bases da sociologia para o desenvolvimento dos conceitos que foram citados e que serão desenvolvidos neste capítulo, em que “os pensamentos da classe dominante são também, em todas as épocas, os pensamentos dominantes, ou seja, a classe que tem o poder material dominante numa dada sociedade é também a potência dominante espiritual” (MARX, 2012, n.p). Isso implica que tais conceitos citados servem para se entender a sociedade capitalista em sua dualidade de classes e os meios utilizados, em especial pela classe burguesa a partir da revolução francesa para se manter nessa posição de dominância, repercutindo a sua forma de pensar para todo o resto da sociedade em suas distintas interações.

Foucault fala de uma sociedade especificamente anterior à segunda guerra, mas é claro que as relações disciplinares estabelecidas por ele não se desmantelam de uma hora para outra. A prisão, a escola, o hospital, a fábrica e outras instituições citadas por ele perduram até os dias de hoje, mas as relações após esse período se transmutaram em uma nova forma de controle social. A partir das mudanças materiais de produção das sociedades capitalistas, ocorreram também a mudança nas relações sociais e vice-versa, em que não só a sociedade disciplinar mudou mas uma nova forma social surgiu.

As antigas sociedades de soberania manejavam máquinas simples, alavancas, roldanas, relógios; mas as sociedades disciplinares recentes tinham por equipamento máquinas energéticas, com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem; as sociedades de controle operam por máquinas de uma terceira espécie, máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e o ativo a pirataria e a introdução de vírus. Não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo. É uma mutação já bem conhecida que pode ser resumida assim: o capitalismo do século XIX é de concentração, para a produção, e de propriedade. Por conseguinte, erige a fábrica como meio de confinamento, o capitalista sendo o proprietário dos meios de produção, mas também eventualmente proprietário de outros espaços concebidos por analogia (a casa familiar do operário, a escola). Quanto ao mercado, é conquistado ora por especialização, ora por colonização, ora por redução dos custos de produção. Mas atualmente o capitalismo não é mais dirigido para a produção, relegada com frequência à periferia do Terceiro Mundo, mesmo sob as formas complexas do têxtil, da metalurgia ou do petróleo. É um capitalismo de sobre-produção. Não compra mais matéria-prima e já não vende produtos acabados: compra produtos acabados, ou monta peças destacadas. O que ele quer vender são serviços, e o que quer comprar são ações. Já não é um capitalismo dirigido para a produção, mas para o produto, isto é, para a venda ou para o mercado. Por isso ele é essencialmente dispersivo, e a fábrica cedeu lugar à empresa (DELEUZE, 1992, n.p).

É nesse último cenário que se deu a criação do cyberpunk. A década de 1970 foi o início da política neoliberal, pensamento que exemplifica o choque entre uma sociedade disciplinar e essa nova configuração trazida por Deleuze, a qual ele chama de sociedade de controle. O primeiro grande exemplo de um país neoliberal já citado no primeiro capítulo foi o Chile durante a ditadura de Pinochet, o que nos remete a esse conflito, da disciplina ditatorial do capital unido à uma falsa flexibilização e internalização do controle por meio da lógica empresarial. Assim, poderíamos observar o “punk” como uma resposta a essa sociedade disciplinar persistente, e o “cyber” com a sociedade de controle, com as expectativas pessimistas com essa sociedade por vir. Não à toa, o cyberpunk em suas representações distópicas traz um cenário de uma ditadura empresarial escancarada por meio do Estado burguês. Foi essa nova disposição material e social que implicou na criação de novos conceitos para se pensar o capitalismo, e que inspiraram as histórias cyberpunk.

Uma sociedade como diz Deleuze, pautada pelo produto, pelo serviço, e não mais pela produção, ou seja, essa sociedade de sobre-produção, gera agentes consumidores, ou melhor, consumistas, em que tanto o consumo quanto a produção deixam de vez de suprir minimamente uma necessidade humana, mas passam a suprir uma necessidade de status; de identidade, e de lucro nas suas menores interações. Já Baudrillard aborda o conceito de uma sociedade de consumo, tomada por objetos, ou seja, de signos, em uma sociedade em que “o conjunto de suas relações sociais já não é tanto o laço com os seus semelhantes quanto, no plano estatístico segundo uma curva ascendente, a recepção e a manipulação de bens e de mensagens” (BAUDRILLARD, 1995, p.15). Tal ideia repercute sobre o consumismo crescente, em especial nos EUA da época<sup>7</sup>, em que o capitalismo viu no consumismo uma forma de controle tanto das relações das pessoas, quanto de seus impulsos individuais.

Como a criança-lobo se torna lobo a força de com eles viver, também nós, pouco a pouco, nos tornamos funcionais. Vivemos o tempo dos objetos: quero dizer que existimos segundo o seu ritmo e em conformidade com a sua sucessão permanente. Atualmente, somos nós que o vemos nascer, produzir-se e morrer, ao passo em que em todas as civilizações anteriores, eram os objetos, instrumentos ou monumentos perenes, que sobreviviam às gerações humanas. (BAUDRILLARD, 1995, p.15).

---

<sup>7</sup> American Way of Life

O primeiro conceito citado, lançado na obra “Vigiar e Punir” (1975) de Foucault (1926-1984) corrobora para visão dos grupos contrassistêmicos, empenhados em lutar contra as forças dos meios de controle social e políticos, dando origem, por exemplo, a grupos em busca de direitos civis, como o feminismo, a luta por direito da comunidade negra dos EUA (e que se espalhou pelo mundo), assim como o próprio movimento punk, como um movimento cultural que gerava novos padrões de linguagem, música e estilo de vida como forma de confrontar o poder social vigente, dentre outros, claro, que marcaram tal época. O segundo conceito, lançado originalmente na obra “A Sociedade de Consumo” (1970) de Jean Baudrillard (1929-2007), reflete as novas relações de compra e de produção, compondo a visão das megacorporações que permeiam o cyberpunk, controlando a vida das pessoas com novas tecnologias constantes, com produtos de “obsolescência programada”<sup>8</sup>, que alimentam um consumismo crescente num capitalismo selvagem e irracional. Nesse aspecto, até as lutas sociais, lutadas dentro desse próprio sistema, no fim das contas, se tornaram mercadorias.

Não é nenhum absurdo dizer que, dentro desta ideia de materialidade dialética, a sociedade de consumo representa uma mudança material, das formas de produção e, no caso, de consumo. Por isso, “a família, a escola, o exército, a fábrica não são mais espaços analógicos distintos que convergem para um proprietário, Estado ou potência privada, mas são agora figuras cifradas, deformáveis e transformáveis, de uma mesma empresa que só tem gerentes” (DELEUZE, 1992, n.p). Ou seja, a lógica de consumo não só está empregada nas relações físicas dos seres humanos, mas em sua forma de pensar a realidade, a partir desse formato empresarial, em que a “fábrica” não é mais um lugar físico, mas te acompanha em todas as instâncias da vida, uma vez que “a empresa é você” ou na famosa frase de “vestir a camisa da empresa”.

Essa primeira linha de raciocínio é importante para se entender o cenário material que cyberpunk herdava, e nos remete aos anseios que as obras do subgênero carregam consigo. As ansiedades e o pessimismo intrínsecos ao cyberpunk surgem de uma representação das ansiedades que eram relegadas a um local de trabalho físico, mas que agora se apresenta nos espaços mais íntimos,

---

<sup>8</sup> Obsolescência programada é a ideia de diminuição de vida útil de determinado produto, para que o consumidor tenha sempre que comprar um novo, re-adquirindo ou trocando por uma versão mais recente; “do momento” (não obsoleta).

como as relações de consumo, na formação de status sociais e a formação da própria identidade do sujeito por meio dos produtos culturais de massa. Vale lembrar, que os anos 1970 são conhecidos como a época do início dos grandes lançamentos cinematográficos de massa, sendo considerado por muitos o filme “Tubarão” de 1975, de Steven Spielberg, como o primeiro *Blockbuster*. Por essa síntese:

É agora um lugar-comum dizer que a época moderna fez surgir uma forma nova e decisiva de individualismo, no centro da qual erigiu-se uma nova concepção do sujeito individual e sua identidade. Isto não significa que nos tempos pré modernos as pessoas não eram indivíduos mas que a individualidade era tanto "vivida" quanto "conceptualizada" de forma diferente. As transformações associadas à modernidade libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e nas estruturas. Antes se acreditava que essas eram divinamente estabelecidas; não estavam sujeitas, portanto, a mudanças fundamentais. O status, a classificação e a posição de uma pessoa na "grande cadeia do ser" - a ordem secular e divina das coisas - predominavam sobre qualquer sentimento de que a pessoa fosse um indivíduo soberano. O nascimento do "indivíduo soberano", entre o Humanismo Renascentista do século XVI e o Iluminismo do século XVIII, representou uma ruptura importante com o passado. Alguns argumentam que ele foi o motor que colocou todo o sistema social da "modernidade" em movimento. (HALL, 2005, p. 24-25).

Nesse contexto material histórico o cyberpunk é apresentado como mais um desses movimentos culturais, como um sintoma de sua realidade política/social/econômica; uma representação artística diante das ansiedades sociais da nova ordem política neoliberal, que vinha para substituir as configurações keynesianas<sup>9</sup> que visavam amenizar os efeitos historicamente nocivos do capitalismo para a maior parte de sua população. O neoliberalismo em construção garantiu às relações sociais uma nova forma de se pensar o mundo também, muito dentro da lógica empresarial citada por Deleuze, em que tal lógica preenche vários aspectos da vida, como no individualismo trazido por Hall e no consumismo e a relação com os objetos frutos da produção, trazido por Baudrillard. Assim, “numa palavra: o neoliberalismo é o encolhimento do espaço público dos direitos e o alargamento do espaço privado dos interesses de mercado” (CHAUÍ, 2020, p.312).

O grupo de Hayek e Friedman passou a ser ouvido com respeito porque oferecia a suposta explicação para a crise: esta, diziam eles, fora causada pelo poder excessivo dos sindicatos e dos movimentos operários que haviam pressionado por aumentos salariais e exigido o aumento dos encargos sociais do Estado. Teriam, dessa maneira, destruído os níveis de lucro requeridos pelas empresas e desencadeado os processos inflacionários incontroláveis. Feito o diagnóstico, o grupo propôs os remédios: 1) um Estado forte para quebrar o poder dos sindicatos e movimentos operários, para controlar os dinheiros públicos e cortar

---

<sup>9</sup> A teoria Keynesiana se opõe ao liberalismo clássico e ao neoliberalismo por não se fundamentar na ideia de auto-regulação do mercado, visando um capitalismo de economia conduzida pelo Estado.

drasticamente os encargos sociais e os investimentos na economia; 2) um Estado cuja meta principal deveria ser a estabilidade monetária, contendo os gastos sociais e restaurando a taxa de desemprego necessária para formar um exército industrial de reserva que quebrassem o poderio dos sindicatos; 3) um Estado que realizasse uma reforma fiscal para incentivar os investimentos privados e, portanto, que reduzisse os impostos sobre o capital e as fortunas, aumentando os impostos sobre a renda individual e, portanto, sobre o trabalho, o consumo e o comércio; 4) um Estado que se afastasse da regulação da economia, deixando que o próprio mercado, com sua racionalidade própria, operasse a desregulação; em outras palavras, abolição dos investimentos estatais na produção, abolição do controle estatal sobre o fluxo financeiro, drástica legislação anti-greve e vasto programa de privatização (CHAUÍ, 2020, p.309).

Toda essa fundamentação teórica necessária existe para se entender o histórico científico não só da criação do cyberpunk, mas para entender o contexto de sua decadência. Em várias referências, se tratando do subgênero, ele é tido como datado; ultrapassado, em suas abordagens temáticas ou até mesmo em estética que sempre representa o futuro, mas um futuro pensado na década de 1980. Entretanto, nos últimos anos o cyberpunk voltou para a cultura de massa, seja em filmes com a continuação de *Blade Runner* (*Blade Runner 2049*, lançado em 2017), seja em jogos como *Cyberpunk 2077* (2020), seja em livros como “Encarcerados” (2014). Mesmo assim, ele ainda é abordado com um forte teor nostálgico, em um apelo de estilo e temática que parece ter parado no tempo, ou então é trazido como uma ficção científica de ação, com muita violência e tecnologias mirabolantes e empolgantes.

Mas o que vem depois do cyberpunk e impacta a sua lógica cultural, e que se estabelece em massa a partir dos anos 1990 pela política neoliberal, e o fim da União Soviética, será a morte da negatividade coletiva, e a individualização dos problemas. Thatcher afirmou que “não há sociedade, só indivíduos”, e é esse o pensamento lei no neoliberalismo. Mais do que um problema de definição do subgênero cyberpunk, o que afetou a sua aplicação mais do que qualquer outro subgênero, que também possa ter sido afetado, é que ele se pautava em sua criação, a essa abordagem anticapitalista, contrassistêmica. No neoliberalismo, o contrassistema se tornou negócio; mercadoria, e as pautas de lutas sociais se tornaram nichos de venda absorvidos pelo próprio sistema. Sem a negatividade contra o sistema, restou ao cyberpunk apenas a parte tecnológica e a ação genérica desenfreada.

A sociedade disciplinar de Foucault, feita de hospitais, asilos, presídios, quartéis e fábricas, não é mais a sociedade de hoje. Em seu lugar, há muito tempo, entrou uma outra sociedade, a saber, uma sociedade de academias de fitness, prédios de escritórios, bancos, aeroportos, shopping centers e

laboratórios de genética. A sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho. Também seus habitantes não se chamam mais "sujeitos da obediência", mas sujeitos de desempenho e produção. São empresários de si mesmos. Nesse sentido, aqueles muros das instituições disciplinares, que delimitam os espaços entre o normal e o anormal, se tornaram arcaicos. A analítica do poder de Foucault não pode descrever as modificações psíquicas e topológicas que se realizaram com a mudança da sociedade disciplinar para a sociedade do desempenho. Também aquele conceito da "sociedade de controle" não dá mais conta de explicar aquela mudança. Ele contém sempre ainda muita negatividade (HAN, 2015, p.23-24).

Com a insuficiência desses dois conceitos, tanto “sociedade disciplinar” quanto “sociedade de controle” em nos explicar a realidade que se construiu até os dias de hoje, o cyberpunk também perde a sua maior força temática. O “punk” não serve mais como resposta à sociedade disciplinar persistente, nem o “cyber” reflete mais um pessimismo com o futuro por vir. O futuro chegou e as lutas antissistêmicas foram absorvidas pelo próprio sistema e o pessimismo foi trocado por derrotismo.

Em síntese, Byung-Chul Han também explora a ideia de Foucault, dando ênfase a partir do pensamento de que a sociedade disciplinar, repleta de instituições rígidas, não é mais a sociedade de hoje, que se encontra, na verdade, cercada por instituições de trabalho e de entretenimento em um controle do indivíduo por ele mesmo, no que ele chama de sociedade de desempenho, cercada por positividade em todos os aspectos.

A sociedade disciplinar é uma sociedade da negatividade. É determinada pela negatividade na proibição. O verbo modal negativo que a domina é o não-ter-o-direito. Também ao dever inere uma negatividade, a negatividade da coerção. A sociedade de desempenho vai se desvinculando cada vez mais da negatividade. Justamente a desregulamentação crescente vai abolindo-a. O poder ilimitado é o verbo modal positivo da sociedade de desempenho. O plural coletivo da afirmação *Yes, we can*, expressa precisamente o caráter de positividade da sociedade de desempenho. No lugar da proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação. A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo não. Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados. (HAN, 2015, p.24-25).

Na sociedade do desempenho tudo está bem, e se não está, essa busca pelo estado pleno vem apenas de você, e sem um inimigo externo a quem lutar, cabe a nós nos entender ou nos escravizar. Há uma apatia com os meios político/sociais/econômicos. Isso se diferencia diretamente do cyberpunk e estabelece que hoje, a sociedade vive em estado de cansaço, e mesmo os movimentos sociais que buscam por direitos hoje, são os criados ainda no século passado, na sociedade disciplinar e de dinâmicas de forte controle, mas não se vê grandes movimentos que consigam furar essa bolha de positividade ou derrotismo

diante do sistema. Isso nos remete ao conceito de “fim da história” citado no primeiro capítulo. Tal conceito é ultrapassado e não reflete a realidade, mas ainda assim é usado para se entender a perspectiva apática que se criou diante do novo todo político. A ideia de que nada de novo é possível a partir daqui faz com que se tenha uma postura derrotista diante dos problemas que se podem enfrentar com o sistema capitalista e suas variações, tornando incapaz uma ruptura, uma forma de enxergar um mundo para além disso. É como um camponês feudal que, mediante as injustiças e misérias causadas pelo seu senhor, tinha um pensamento apático como quem diz “bem, mas a vida é assim, não há como ser diferente. Deus o colocou onde ele está e eu não posso fazer nada a respeito. Qualquer possibilidade além disso é loucura ou utopia”. Em uma abordagem cyberpunk antissistêmica vazia, que não traz nada de novo em seu horizonte, pode ser vista como mais uma história que aponta problemas, mas, “o que fazer? Não há como fugir disso”. Isso corrobora para a análise dessa pesquisa de que não basta ao cyberpunk ser anticapitalista, mas demonstrar alguma perspectiva para além disso, se não, as histórias cyberpunk estarão sempre relegadas a serem incapazes “de chegar a uma conclusão que não se ajuste a seus preconceitos iniciais” (ROBERTS, 2018, p.592).

O sujeito de desempenho está livre da instância externa de domínio que o obriga a trabalhar ou que poderia explorá-lo. É senhor e soberano de si mesmo. Assim, não está submisso a ninguém ou está submisso apenas a si mesmo. É nisso que ele se distingue do sujeito de obediência. A queda da instância dominadora não leva à liberdade. Ao contrário, faz com que liberdade e coação coincidam. Assim, o sujeito de desempenho se entrega à liberdade coercitiva ou à livre coerção de maximizar o desempenho. O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração. Essa é mais eficiente que uma exploração do outro, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. O explorador é ao mesmo tempo o explorado. Agressor e vítima não podem mais ser distinguidos. Essa autorreferencialidade gera uma liberdade paradoxal que, em virtude das estruturas coercitivas que lhe são inerentes, se transforma em violência. Os adoecimentos psíquicos da sociedade de desempenho são precisamente as manifestações patológicas dessa liberdade paradoxal. (HAN, 2015, p. 29-30).

Dentro dessa perspectiva de apatia, a ideia de liberdade paradoxal se emprega a partir da autópsia do neoliberalismo feita por Chauí. No neoliberalismo não há uma liberdade de fato, mas uma perspectiva de liberdade em que o chicote está na sua mão, o senhor; o opressor, não tem rosto, e é a propaganda do próprio sistema que dá as ordens. Enquanto isso, o indivíduo se vê na posição de dominância também, e sua liberdade é achar que um dia chegará “no topo”. A partir disso, um subgênero como o cyberpunk, pautado pelo posicionamento antissistema

é, inevitavelmente, deixado no ostracismo, pois, nesse ponto, o cyberpunk, assim como a sociedade disciplinar e a sociedade de controle, já não serve mais para representar a sociedade atual, ainda mais por uma abordagem que nasceu com essa intenção. Dessa forma, voltando a afirmação do primeiro capítulo de que “O mundo real se tornou o mundo imaginário em muito pouco tempo” (LEMOS, 2004), pode-se entender que a relação do cyberpunk com o mundo de hoje existe, principalmente num âmbito físico, dos problemas ambientais e dos processos econômicos e de consumo, além da ideia de desempenho trazida por Han (exemplo dentro do cyberpunk na aplicação de implantes, no uso de tecnologias para melhorar as qualidades humanas), mas as relações político/sociais/econômicas são diferentes, ou seja, a forma que as pessoas lidam com esse "cenário cyberpunk" que vem se criando, é diferente da forma que as pessoas lidavam com as situações político/sociais na década de 80. O cyberpunk, da mesma forma que uma vez representou a sociedade disciplinar e a sociedade de controle, deve hoje representar a sociedade de desempenho.

### **3.2 A diferença da intersubjetividade atual em relação à época da criação do cyberpunk**

Pode-se enxergar nos conceitos discutidos, que a sociedade capitalista por meio de suas características culturais e de produção, se encontra em plena transformação não apenas de suas disposições materiais, mas de suas disposições intersubjetivas. “As sociedades modernas são, portanto, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente. Esta é a principal distinção entre as sociedades “tradicionais” e “modernas”” (HALL, 2005, p.14). Na sociedade disciplinar, o capitalismo foi fixado por meio das instituições de domínio disciplinares, porém, na sociedade de controle, essa dominância se deu por meio da internalização da lógica do sistema em todos os aspectos da vida cotidiana, e a sociedade de desempenho foi responsável pela construção de uma positividade em torno dessa internalização do controle, desta forma, acarretando com que o sistema capitalista fosse aceito sem qualquer animosidade, mesmo diante de suas contradições explícitas, isto é, tido como uma realidade inquestionável. Essa nova configuração da realidade se deu pela dialética do neoliberalismo como nova ordem

material e o realismo capitalista como a forma de pensamento vigente, alimentando-se reciprocamente.

O neoliberalismo é a configuração material do mundo atual e o realismo capitalista é a configuração de pensamento que gerou e é gerada por essa configuração material. Da mesma forma, em sua analogia social, o neoliberalismo do presente é a distopia cyberpunk do passado, mas o realismo capitalista que isso acarretou, não se refere mais à forma que essa distopia era encarada nos anos 1980. O realismo capitalista é a formação de intersubjetividade que surge do conflito entre as três sociedades, usadas na pesquisa, pensadas para explicar o capitalismo (disciplinar, controle, desempenho). É a partir disso que se discute esse estado de cansaço gerado pelo novo cenário capitalista, e suas colaborações para a degeneração do cyberpunk como um subgênero capaz de causar um impacto representativo.

O poder do realismo capitalista deriva, em parte, da maneira pela qual ele resume e consome toda a história anterior. Trata-se de um efeito de seu "sistema de equivalência geral", capaz de transformar todos os objetos da cultura - quer sejam iconografia religiosa, pornografia ou o capital de Karl Marx - em valor monetário. Ande pelo Museu Britânico, no qual se podem ver objetos tirados de seu lugar de origem e reunidos como se estivessem dispostos sobre o balcão de uma nave de O Predador, e você terá uma imagem poderosa do processo em curso. Na conversão de práticas e rituais em meros objetos estéticos, as crenças das culturas anteriores são objetivamente ironizadas, transformadas em artefatos. O realismo capitalista não é, portanto, um tipo particular de realismo; é o realismo em si (FISHER, 2020, p.12)

O cyberpunk como um objeto cultural, não escapou de ser absorvido pela lógica de mercado, sendo tratado apenas por seu valor monetário. O problema disso é que apenas pelo valor monetário o cyberpunk não se sustenta por muito tempo. O subgênero, tendo sobre si essa carga crítica e analítica sobre a realidade perdeu o seu maior poder de representação sobre ela, visto na primeira parte do capítulo pela sua falta de capacidade de representar a sociedade de hoje, essa sociedade de desempenho. Esvaziado de seu poder crítico, cyberpunk se torna mais um objeto de valor monetário desinteressante, que representa uma luta contra um "sistema que já passou"; contra o capitalismo dos anos 1980, não o capitalismo de hoje.

Se o realismo capitalista é tão fluido, e se as formas atuais de resistência são tão desesperançosas e impotentes, de onde poderia vir um desafio efetivo? Uma crítica moral ao capitalismo, enfatizando as maneiras pelas quais ele gera miséria e dor, apenas reforça o realismo capitalista. Pobreza, fome e guerra podem ser apresentadas como aspectos incontornáveis da realidade, ao passo que a esperança de um dia eliminar tais formas de sofrimento pode ser facilmente representada como mero utopismo ingênuo.

O realismo capitalista só pode ser ameaçado se for de alguma forma exposto como inconsistente ou insustentável, ou seja, mostrando que o ostensivo "realismo" do "capitalismo" na verdade não tem nada de realista (FISHER, 2020, p.33-34).

É por isso que se argumenta que o cyberpunk precisa ir além de um anticapitalismo para se manter relevante em sua lógica cultural, porque o antissistema pelo antissistema ataca apenas as questões morais ligadas às suas consequências, mas não faz conexão com a raiz dos problemas que as histórias abordam, com as causas de fato sistemáticas. Por isso foi importante destacar o materialismo-histórico dialético empregado nos conceitos sociais que o subgênero carrega consigo, pois é apenas dessa forma que ele será capaz de atacar o sistema não em sua moralidade (uma vez que essa é uma questão relativa), mas em sua intersubjetividade, fazendo com que ele seja “exposto como inconsistente ou insustentável”, como aponta Fisher. Por isso essa parte da pesquisa se dedicou a entender esses elementos dialéticos de forma mais aprofundada, tanto o neoliberalismo como a ideia de sociedade de desempenho dentro da ótica do realismo capitalista.

Não é possível falar do cansaço social sem destacar a configuração material que permitiu seu desenvolvimento. O neoliberalismo e seu sucesso como ordem política favoreceu a criação deste estado social. Como diz Fisher (2020, p.54), “[...] os neoliberais foram mais leninistas do que os leninistas: souberam criar e disseminar think tanks<sup>10</sup> que formaram a vanguarda intelectual capaz de criar um clima ideológico em que o realismo capitalista pudesse florescer”. O crescimento da indústria cultural, seja no cinema, seja na música, a partir dos anos 70 em diante, não é pura coincidência, mas se mostram como uma forma de levar essas ideologias adiante, para o cotidiano da sociedade.

O neoliberalismo é a materialidade política que permitiu a criação dessa sociedade de desempenho, é a parte prática da implementação da positividade na disciplina e no controle; é a lógica empresarial sistemática que se espalha para a produção, mas também para as organizações governamentais, as relações de consumo e relações sociais, por isso “o cansaço da sociedade do desempenho é um cansaço solitário, que atua individualizando e isolando” (HAN, 2015, p.71). Por essa

---

<sup>10</sup> O termo *Think Tank* se refere a instituições “produtoras de pensamentos”, também chamadas de “fábricas de ideias”, que podem ser financiadas por governos ou corporações a fim de fomentar ideias sobre política, economia, sociedade, entre outros, mesmo que costumem ter como pretexto serem partidárias.

incapacitação do indivíduo e da coletividade é que se discute a natureza totalitária do neoliberalismo, que muito explica o fato da ficção distópica ser a realidade capitalista da atualidade do século XXI. Entretanto, o neoliberalismo carrega essa carga de positividade e de individualização para as soluções dos problemas sistêmicos que outras forma totalitárias não são capazes de gerar, pois tem sobre si uma carga de negatividade e de repressão que é muito aparente, mas no neoliberalismo “em lugar da forma do Estado absorver a sociedade, vemos ocorrer o contrário, isto é, a forma da sociedade absorve o Estado” (CHAUÍ, 2020, p.321), ou seja, é o ideal da sociedade que se impõe sobre a materialidade, e não a força da materialidade que se impõe sobre o ideal da sociedade.

Apesar de ostentar uma retórica antiestatista, o neoliberalismo na prática não se opõe ao Estado per se - como demonstraram os esforços estatais massivos para salvar os bancos e resgatar o sistema financeiro em 2008, mas sim, a certos usos específicos dos fundos estatais. O Estado forte do neoconservadorismo estava restrito a funções militares e policiais, e se definia contra um Estado de bem-estar social tido como responsável por minar a responsabilidade moral individual (FISHER, 2020, p.102-103).

Nesse contexto se constrói um cenário político de controle pela sociedade e não pelo Estado. O neoliberalismo é antes de tudo um controle cultural, da forma de pensar da sociedade que a compõe, que utiliza do Estado para os interesses da ideologia dominante. O neoliberalismo coloca a sociedade atual em um estado de constante imersão em sua linha ideológica, de um trabalhador que consome ideologia desde a forma empresarial de trabalho (seja ele um CEO de multinacional ou um motorista de aplicativo), que retorna para casa e seu momento de lazer é, ainda, o consumo de ideologia por meio da indústria cultural. O realismo capitalista se constrói por essa relação, em que o mundo não apresenta outra perspectiva para além da ideologia dominante que o constrói. O neoliberalismo é, primeiramente, a morte de uma perspectiva crítica de um mundo para além dele mesmo. É por isso que Fisher traz no subtítulo de seu livro a frase que se atribui a Frederic Jameson e Slavoj Žižek, de que “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo” (FISHER, 2020, p.10).

A dimensão planetária dessa forma do capital faz com que não exista um “fora”, uma alteridade possível, levando à ideia de “fim da história”, portanto a perda da ideia de transformação histórica e de um horizonte utópico. Como diz Virillo, vivemos no mundo da atopia – isto é, de desaparecimento do espaço topológico de nossa experiência corporal, psíquica e social – e no mundo da acronia – isto é da desaparecimento da experiência do tempo, num mundo sem passado e sem futuro, reduzido a um presente efêmero. Harvey cunhou a expressão “compressão espaço-temporal” trazida pelas tecnologias de informação, que reduzem o espaço ao aqui,

sem geografia e sem topologia (tudo se passa na tela plana como se fosse o mundo) e ao agora, sem passado e sem futuro, portanto sem história (tudo se reduz a um presente sem profundidade). Perdemos a dimensão do futuro como possibilidade inscrita na ação humana enquanto poder para determinar o indeterminado e para ultrapassar situações dadas, compreendendo e transformando o sentido delas, fazendo história. Volátil e efêmera, hoje nossa experiência desconhece qualquer sentido de continuidade e se esgota num presente vivido como instante fugaz (CHAUÍ, 2020, p.325-326).

O cyberpunk mostrava histórias e personagens reativos àquele sistema empresarial das sociedades de controle, mas o mundo da década de 20 do século XXI é um mundo do cansaço, não só um cansaço do agir mas também de pensar; de refletir, que incapacita a reação mas mais do que isso, anula a necessidade de uma reação. Um exemplo são os “corps” presentes em rpgs<sup>11</sup> do subgênero (representantes do mundo corporativo) não são mais essas figuras mesquinhas, assecas do sistema em que a maioria da população quer distância, temem e odeiam, pelo contrário, o mundo neoliberal da sociedade do desempenho vê os “corps” como símbolos da meritocracia, do esforço individual como forma de crescer na vida, assim sendo, o discurso do neoliberalismo se embrenhou na percepção sobre essas questões, mais uma vez trazendo uma aura de positividade sobre elas. Essa é a maior diferença da intersubjetividade atual para aquela construída na época da criação do cyberpunk. O cyberpunk representa um futuro distópico, mas mesmo que esse futuro distópico se assemelhe com o nosso presente, enxerga-se ironicamente o presente como uma utopia imutável.

O cyberpunk como subgênero foi trazido anteriormente na pesquisa como pós-utópico, mas dado o contexto político/social/econômico, ele poderia ser pensado, na verdade, como uma anti-atopia, utilizando-se da citação de Chauí, uma vez que seu principal componente é a representação de uma experiência possível para além do capitalismo, seja a época que for. Pois se o neoliberalismo é o controle da lógica cultural de uma sociedade, é por meio da quebra dessa lógica cultural que um fenômeno artístico como o cyberpunk poderia se pautar, e assim o cyberpunk precisaria fugir da ideologia dominante do capital. O cyberpunk absorvido como exclusivamente um valor monetário absorve para si a ideologia dominante do capital, se tornando ele mesmo uma contradição que não condiz mais com seus preceitos, e é aí que ele perde a sua força subjetiva, pois a sua subjetividade se torna a

---

<sup>11</sup> Role-playing games ou jogo de interpretação de personagens.

subjetividade da ideologia dominante, e o subgênero se desenvolve como os movimentos sociais, transformados em nichos de venda.

[...] Ao introduzir o desemprego estrutural e a fragmentação toyotista do trabalho, [o neoliberalismo] dá origem a uma nova classe trabalhadora denominada por alguns estudiosos franceses, desde os anos 1980, com o nome de precariado para indicar um novo trabalhador sem emprego estável, sem contrato de trabalho, sem sindicalização, sem seguridade social, e que não é simplesmente o trabalhador pobre, pois sua identidade social não dada pelo trabalho nem pela ocupação e que, por não ser cidadão pleno, tem a mente alimentada e motivada pelo medo, pela perda da auto-estima e da dignidade, pela insegurança e sobretudo pela ilusão meritocrática de vencer a competição com outros e pela culpa perante o fracasso (CHAUÍ, 2020, p.323).

Diferente da época em que foi pensado o cyberpunk, a sociedade atual é anulada dos seus próprios interesses de classe em prol da perpetuação, em todas as instâncias, da ideologia da classe dominante. Citando Hall (2005, p.32). “Encontramos, aqui, a figura do indivíduo isolado, exilado ou alienado, colocado contra o pano-de-fundo da multidão ou da metrópole anônima e impessoal”. A impessoalidade que se coloca sobre o indivíduo cobre também as causas dos problemas sociais e políticos do sistema, e as soluções a ele propostas são apenas aquelas que giram em torno do próprio sistema. O cyberpunk, entretanto, possui em sua lógica cultural a atuação antissistêmica, e por isso é um possibilitador de soluções que quebrem o realismo capitalista, mas, como visto no capítulo, apenas se ele for trazido não na moralidade do sistema, mas na sua subjetividade; na sua criação de perspectivas de mundo, atual e de futuro.

Esta pesquisa usa tais pressupostos como base para fundamentar a ideia de que, como aponta Han (2015), a sociedade disciplinar é uma sociedade que gera loucos e delinquentes, mas a sociedade de desempenho gera depressivos e fracassados. Assim, o cyberpunk, que uma vez representou os loucos e delinquentes da sociedade disciplinar, deve representar hoje os depressivos e fracassados da sociedade de desempenho. Pensa-se que para recuperar a sua força representativa, o cyberpunk deve representar o capitalismo de hoje e os sujeitos que compõem as contradições do capitalismo atual. Cyberpunk precisa seguir a mudança da sociedade e seguir a perspectiva dos depressivos e fracassados, dos cansados, dos trabalhadores precarizados, da sociedade de desempenho que não é capaz de ver uma solução de mundo para além dela mesma, pois não parece haver mundo além disso.

A partir disso é interessante repensar a problemática que se baseia em de que forma o cyberpunk pode ser representado para além daquele futuro pensado nos anos 80, mas levantando as questões políticas, sociais e tecnológicas pertinentes aos dias atuais? Para isso, pensa-se a partir de dois pressupostos trazidos por Fisher (2020): primeiro a pergunta a partir do desenvolvimento teórico estabelecido neste capítulo, assim sendo, “de onde poderia vir um desafio efetivo?”; segundo, da própria resposta de Fisher de que “o realismo capitalista só pode ser ameaçado se for de alguma forma exposto como inconsistente ou insustentável”. Por isso foi importante entender a lógica cultural que permeia o cenário político/social/econômico atual, e é com base em subverter essa lógica cultural que será desenvolvida a análise do próximo capítulo.

#### **4. UMA ANÁLISE DAS TEMÁTICAS DO CYBERPUNK NAS ATUALIDADES JORNALÍSTICAS E APLICADO À “NOVA AGENDA HUMANA”**

Para tentar trazer uma alternativa para as questões apontadas nesta pesquisa e os pontos que ela desenvolveu, este capítulo vai se preocupar em fazer uma análise dentro do que foi estabelecido, ou seja, pensando em como o subgênero cyberpunk poderia ser tratado de forma a trazer uma alternativa que represente a inconsistência e a insustentabilidade do sistema capitalista. Desta forma, indo além do anticapitalismo, mas representando em sua lógica cultural uma ruptura com o realismo capitalista. Assim sendo, serão trazidos objetos de análise que representem a dialética discutida na pesquisa, com o conceito de “nova agenda humana” como forma de representar a visão que corrobora os ideais neoliberais que favorecem a percepção de “fim da história”, entendendo como a fome, a doença e a guerra ainda circundam essas questões. Para isso, será trazida uma perspectiva crítica sobre o sistema, utilizando-se de matérias de jornais que fujam de uma lógica de informação como mercadoria, mas que contenham um olhar analítico e sobre a ótica das condições proletárias.

O objetivo da análise feita aqui parte da ideia de apontar dentro dessas matérias jornalísticas calcadas em assuntos da atualidade e de forma analítica e não declaratória, uma fonte que ajude a estabelecer uma conexão dos assuntos pertinentes às preocupações atuais de maneira que ataque a incontestabilidade do capitalismo, para que essas questões não sejam apenas tidas como pano de fundo de um cenário fictício de distopia capitalista, mas se encontrem também nas discussões formadoras de subjetividade às quais o cyberpunk se encontra inserido, não apenas em seu contexto histórico/literário, mas o sendo pragmaticamente reconhecido nas suas narrativas.

##### **4.1 A inevitabilidade da questão ambiental**

E quanto aos pobres? Por que não estão protestando? Se e quando o dilúvio chegar, caberá a eles todo o ônus. Contudo, também serão os primeiros a arcar com o ônus da estagnação econômica. Em um mundo capitalista, a vida dos pobres só melhora quando a economia cresce. Daí ser improvável que eles apoiem quaisquer medidas para reduzir futuras ameaças ecológicas que se baseiem na diminuição do ritmo atual de crescimento econômico. Proteger o meio ambiente é uma ideia muito boa, mas os que não conseguem pagar o aluguel estão muito mais preocupados

com o cheque especial do que com o derretimento de coberturas de gelo (HARARI, 2016, p. 303).

Partir desse recorte de Harari ajuda a exemplificar o entendimento de como a ideologia neoliberal age na criação de subjetividade, criando com ela a sensação de inevitabilidade do sistema, e de que nada pode ser feito; de que as pessoas, principalmente as mais pobres, sem poder político ou econômico, estão encurraladas. A questão ambiental, entretanto, é um problema material real e de fato inevitável às pautas da humanidade, enquanto o pagamento de um aluguel se aplica à criação ficcional jurídica da sociedade, no sentido de que só se paga para ter um teto sobre sua cabeça mediante ao tipo de sistema sociopolítico que se vive em determinada época ou lugar.

Existe atrelada à questão ambiental uma relação de exploração “necessária”; uma relação que diz que “a economia depende disso”. A economia neste caso não se refere às questões que atendam às necessidades humanas, mas uma acumulação de capital a qualquer custo, que faz com que a exploração desenfreada de reservas naturais seja normalizada em prol de um dito desenvolvimento. Isto remete a uma inconsistência e insustentabilidade clara e escancarada do sistema capitalista. Quando Harari afirma que “em um mundo capitalista, a vida dos pobres só melhora quando a economia cresce” (HARARI, p. 303, 2016), ele reforça esse pensamento. Entretanto, a história recente da humanidade apresenta um desenrolar em que a vida dos pobres só melhorou com as lutas sociais e políticas com o objetivo de amenizar ou acabar com as condições de vida degradantes e não com crescimento da economia, ou como se diz, com “o crescimento do bolo”. É sabido que o desenvolvimento das forças produtivas com o capitalismo trouxe a capacidade de atender a todos no que diz respeito às necessidades básicas de existência, entretanto, ainda que se tenha o poder de alimentar a todos, por exemplo, ainda existem pessoas passando fome no mundo.

Na verdade, na maioria dos países, o hábito de comer demais tornou-se um problema muito pior que o da fome. Conta-se que, no século XVIII, Maria Antonieta aconselhou as massas famintas a que, se ficassem sem pão, comessem brioques. Os pobres hoje estão seguindo literalmente esse conselho. Enquanto os moradores ricos de Beverly Hills, nos Estados Unidos, comem salada de alface e tofu no vapor com quinoa, nos cortiços e guetos os pobres se empanturram com bolinhos recheados, salgadinhos artificiais, hambúrgueres e pizzas. Em 2014, mais de 2,1 bilhões de pessoas apresentavam excesso de peso em comparação com 850 milhões que sofriam de subnutrição. Prevê-se que metade da humanidade estará com excesso de peso em 2030. Em 2010, fome e subnutrição combinadas

mataram cerca de 1 milhão de pessoas, enquanto a obesidade matou 3 milhões (HARARI, 2016, p. 12-13).

Longe de ser um mérito do sistema capitalista, isso mostra que além de ainda manter as pessoas em insegurança alimentar, o que é produzido de alimento ainda possui baixa qualidade e coloca a saúde das pessoas em risco, ainda que existam condições materiais de alimentar a todos com qualidade. Enquanto na periferia do capitalismo a fome não saiu de questão, os pobres dos países do centro empanturraram-se de alimentos artificializados e maléficos à saúde, em áreas de desertos alimentares<sup>12</sup>. A retratação de forma explícita das lutas políticas para uma melhor qualidade de vida dentro de um universo cyberpunk seria uma forma de abordar o tema no subtexto da narrativa, mostrando a contradição entre a produção e a degradação do meio ambiente e ao mesmo tempo o não direcionamento dessa produção para suprir as necessidades básicas humanas, mas para um aumento do capital.

A primeira matéria trazida para discutir o tema, com o título “Como os ruralistas capturaram o Congresso”<sup>13</sup>, de Marcio Pochmann, do jornal “Brasil de Fato”, apresenta uma discussão referente às questões do meio ambiente e seus problemas, atrelado à forma política e econômica que guia a exploração da terra. No Brasil, os interesses ruralistas representam a maior bancada legislativa do Congresso, e além de intervir na política de governo, possuem influências midiáticas, de propagandas na tv à música sertaneja. A matéria citada faz um levantamento histórico da formação desse poder ao longo dos anos no Brasil, desde as oligarquias da Velha República, com uma população majoritariamente rural, passando por 1945-1964, em que a elite ruralista teve seus interesses acolhidos pelo Partido Social Democrático (PSD), e a redemocratização com a Nova República, em que houve uma maior dificuldade de acolhimento dos interesses dessa elite, a qual, em decorrência, criou a Frente Parlamentar da Agropecuária, que hoje possui a maioria parlamentar e tem os interesses defendidos pelo poder executivo federal. A matéria aponta que a estratégia política para manter os

---

<sup>12</sup> “Deserto alimentar” diz respeito a regiões de difícil acesso a alimentos frescos, naturais e baratos, pelo contrário, o que se encontra são apenas alimentos artificiais, congelados, caros e de baixa qualidade nutritiva.

<sup>13</sup> Disponível em:

<https://www.brasildefato.com.br/2022/07/26/como-os-ruralistas-capturaram-o-congresso-por-marcio-pochmann>

interesses se alimenta de “centros pensantes”, como o Instituto Pensar Agro (IPA), um *think tank*, assim como citado anteriormente na pesquisa.

Há quem acredite que alguém está no comando afinal. Não políticos democratas ou déspotas autocratas, e sim uma pequena panelinha de bilionários que secretamente governam o mundo. Entretanto, essas teorias da conspiração nunca funcionam porque subestimam a complexidade do sistema. Uns poucos bilionários fumando charuto e tomando uísque escocês em algum quatinho não têm como entender tudo o que se passa no globo, muito menos controlá-lo. Bilionários impiedosos e pequenos grupos de interesse grassam no mundo caótico de hoje não porque fazem uma leitura melhor do mapa, mas porque têm objetivos muito limitados. Em um sistema caótico, uma visão estreita e não periférica apresenta vantagens, e o poder dos bilionários é estritamente proporcional a seus objetivos. Se o homem mais rico do mundo quiser fazer mais 1 bilhão de dólares, ele será capaz de manejar o sistema facilmente para alcançar seu intento. Em contraste, se quiser diminuir a desigualdade global ou interromper o aquecimento global, ele não terá êxito porque o sistema é complexo demais para isso (HARARI, 2016, p. 525).

O que Harari atribui a uma conspiração na verdade é o maior exemplo da complexidade a qual ele não exemplifica sobre o sistema capitalista. Não é a partir de um plano moral que se faz a análise de exercício de poder. A lógica do sistema capitalista e sua divisão de classes levou a sociedade humana contemporânea a uma conjuntura em que uma parcela muito pequena da população possui o poder político e econômico suficiente para literalmente comprar os seus interesses dentro do Estado. Não se trata de uns poucos bilionários fumando charuto e tomando uísque escocês em algum quatinho, mas de representantes diretos de interesses de elites empresariais dentro do Estado, *lobbies* e *think tanks* que ajudam a perpetuar não um plano maléfico, mas o interesse econômico da classe dominante do sistema capitalista vigente, pois nesse sistema, não são os interesses das necessidades humanas que estão em primeiro plano para serem supridos, mas a acumulação de capital, e é esse “manejamento” que o homem mais rico do mundo teria que fazer para conseguir mais 1 bilhão. As consequências dessas políticas aplicadas poderiam sim sofrer algum tipo de juízo de valor a depender de qual posição social se observa seus impactos.

Em outra matéria, com o título de “Banditismo, necropolítica<sup>14</sup> e lucro a qualquer custo: a Amazônia virou uma terra sem lei?”<sup>15</sup>, de Murillo Pajolla, também

---

<sup>14</sup> Necropolítica refere-se ao conceito filosófico que trata do uso do poder social e político que define como algumas pessoas podem viver e como outras devem morrer; na distribuição desigual da oportunidade de viver e morrer no sistema capitalista atual.

<sup>15</sup> Disponível em:

<https://www.brasildefato.com.br/2022/06/22/banditismo-necropolitica-e-lucro-a-qualquer-custo-a-amazonia-virou-uma-terra-sem-lei>

do Brasil de Fato, é possível entender como a prática exploratória da terra funciona na prática. A Amazônia é atacada continuamente pelo garimpo, pesca, caça e extração de madeira ilegais, porém, essa ilegalidade tem respaldo na própria lógica exploratória do sistema político que está inserido. Da mesma forma que a questão ambiental perpetua a pauta da fome, perpetua também a pauta da guerra e da violência, seja contra ambientalistas, povos originários, pequenos produtores rurais e populações locais. O rolo compressor do capital é amoral, e passa por cima de qualquer humanidade que esteja atravancando os lucros, e o faz em nome de um desenvolvimento das forças produtivas humanas.

“O que está acontecendo na Amazônia não é omissão, é projeto”, garante o geógrafo e pesquisador do Fórum Brasileiro de Segurança Pública, Aiala Couto. Ele aponta que o avanço de atividades predatórias sobre populações indígenas e ribeirinhas é legitimado por um modelo de desenvolvimento que enxerga áreas protegidas como fontes inexploradas de lucro. Uma concepção presente nos setores dominantes no Estado e na sociedade e que entende como atraso o uso sustentável dos recursos naturais. “O desenho atual para a região amazônica é um desenho neoliberal na sua essência. É uma ideia de projeto civilizatório que se dá mediante à ideia de modernidade”, explica Couto, que leciona na Universidade do Estado do Pará (UEPA). “Essa modernidade é trazer aquilo que dá condições para acumulação de capital. E tudo aquilo que resiste a essa acumulação é tido como atrasado”, prossegue (PAJOLLA, 2022).

O cyberpunk poderia se apoiar nesse recorte para discutir mais os mecanismos de dominação de classe por meio das forças de coerção e violência do Estado, como desenvolve Foucault em suas obras, assim podendo servir para aprofundar o entendimento de onde vem todo o poder das megacorporações presentes no subgênero, além de fazer uma expansão do universo ficcional para além das cidades, mas que contemple também a vida no campo na periferia do capitalismo, tomada por recursos tecnológicos (alta tecnologia) que permitem a exploração da terra e do trabalho mas que, em contrapartida, não melhoram as condições dos camponeses, trabalhadores e pequenos produtores (baixa qualidade de vida), mas apenas de uma elite latifundiária que serve como exportadoras para as megacorporações do mercado externo.

Em outra matéria, intitulada de “Projetos de mineração ameaçam vidas e meio ambiente”<sup>16</sup>, de Fernando Alves para o jornal “A Verdade”, pode-se ter uma ideia das consequências da exploração pelo capital à vida humana e à natureza. Pouco mais de vinte anos após a privatização da Vale, antiga estatal de mineração, o Brasil se

---

<sup>16</sup> Disponível em:

<https://averdade.org.br/2022/02/projetos-de-mineracao-ameacam-vidas-e-meio-ambiente/>

viu diante de uma tragédia ambiental de larga escala. Logo depois do rompimento da barragem de Mariana-MG, rompeu-se também a barragem de Brumadinho-MG. Ambos os casos deixaram centenas de mortos e um estrago ambiental devastador. Essa matéria é importante para destacar como o problema ambiental, o qual parece distante da realidade cotidiana da classe trabalhadora, pode, na verdade, se manifestar de forma avassaladora e assim ser retratado no cyberpunk. É comum ver abordado em algumas obras a qualidade ruim do ar ou tempestades de areia nas cidades, além da extinção de fauna e flora, mas pouco se atribui isso às condições sistemáticas que permitiram níveis tão grandes de exploração e devastação.

Se as coisas fossem produzidas e distribuídas com base nas necessidades humanas, e não no crescimento capitalista, e se a tecnologia fosse direcionada para os mesmos fins, não haveria razão para que a humanidade não vivesse em harmonia com o planeta. As evidências comprovam essa tese. Um relatório escrito pelo *Carbon Disclosure Project* em 2017 mostrou que 100 companhias são responsáveis por 71% das emissões globais de carbono desde 1988. Em 2019, um estudo semelhante do *Climate Accountability Institute* descobriu que apenas 20 empresas são responsáveis por 35% de todas as emissões de dióxido de carbono e gás metano relacionadas à energia em escala global desde 1965. Em outras palavras, nosso problema não é o Antropoceno. Nosso problema é o capitalismo. O colapso ecológico que enfrentamos hoje pode ser totalmente atribuído à vasta acumulação dos recursos planetários por uma elite minoritária, que nos conduz à mudança climática por sua ganância. O capitalismo é um sistema de alta concentração de poder. E seja como consumidores individuais – com seus jatinhos particulares e consumo excessivo e exuberante –, ou seja como capitalistas na economia internacional – forçando mais extração de óleo e gás ou levando a produção para locais mais baratos e poluentes – a classe dominante tem um impacto extremamente desproporcional sobre nosso clima. Em uma sociedade de classes, os desejos de uma minoria minúscula têm prioridade sobre a sobrevivência de todos, já que o capitalismo nos condena à acumulação infinita. Tanto capitalistas como trabalhadores estão sob a égide do mercado – vender ou perecer. O capital, como colocou Marx, é “valor autovalorativo”: a riqueza é compelida a gerar mais riqueza (SULTANA, 2021).

Esse trecho da matéria de título “Não é possível derrotar a mudança climática sem derrotar o capitalismo”<sup>17</sup>, de Zarah Sultana, na revista Jacobin Brasil, além de todo desenvolvimento do texto, explicita a individualização dos problemas, trazida com a ideologia neoliberal. Nesse contexto, os problemas ambientais se tornam um problema moral, e não do sistema que permite os mecanismos de exploração da terra. Esse direcionamento de discurso carrega uma despolitização que, como diz no texto, aceita as razões científicas do problema climático, mas nega as políticas

---

<sup>17</sup> Disponível em:

<https://jacobin.com.br/2021/05/nao-e-possivel-derrotar-a-mudanca-climatica-sem-derrotar-o-capitalismo/>

necessárias para o seu combate sistemático. A matéria aponta uma discussão sobre a ideia de “antropoceno”<sup>18</sup> (a qual inclusive é nome de um dos capítulos do livro de Harari), contrapondo-a com a ideia do sociólogo e historiador ambiental da Universidade de Binghamton, Jason Moore, de “capitaloceno”, uma vez que as “emissões globais vêm da produção, algo sobre o qual a maioria da população tem pouco ou nenhum controle. Em nossas economias, os meios de produção permanecem verdadeiramente nas mãos da iniciativa privada – nas mãos dos capitalistas” (SULTANA, 2021). O texto ainda discute que, quando se tem a perspectiva do capitalismo como causador sistemático desse problema, as soluções se tornam muito mais evidentes. O cyberpunk poderia tirar dessa discussão do texto uma forma de subverter esse realismo capitalista vindo com a ideia atual de antropoceno, e como o próprio texto diz, utilizar-se desse conceito, para em contrapartida, explorar aquilo que a humanidade deveria buscar em suas lutas por melhores condições, em que a lógica de produção não se concentraria no interesse de uma minoria capitalista em busca de lucro, mas no de uma maioria trabalhadora em busca de desenvolvimento da qualidade de vida humana e sustentabilidade.

A questão climática aponta a inconsistência e insustentabilidade do sistema capitalista em um nível primordial, que ameaça a vida da espécie humana e da biodiversidade do planeta. O cyberpunk costuma retratar a degradação das cidades, a extinção dos animais ou a artificialidade dos alimentos, mas isso costuma ou ficar num plano de discussão moral ou de inevitabilidade no decorrer do desenvolvimento humano. O que essa análise apresentou como solução de enfoque pode ser sintetizado em: lutas políticas contra as contradições da produção capitalista sobre a ótica da fome e dos desertos alimentares; aprofundamento do entendimento do poder das megacorporações por meio dos mecanismos de dominação e coerção do Estado, que defende os interesses das elites econômicas dominantes em detrimento da qualidade de vida da classe trabalhadora; utilização do conceito de antropoceno não como o estado atual da humanidade, mas de um objetivo a se chegar, por meio de uma superação da configuração atual de forma que isso seja possível sistematicamente, a partir de uma mudança dos mecanismos políticos, em que não sejam os interesses do capital os impactantes na produção e exploração dos recursos do planeta, mas os interesses das necessidades humanas.

---

<sup>18</sup> Diz respeito sobre o período atribuído mais ou menos a partir do século XVIII para descrever o impacto da humanidade a nível global nos recursos do planeta.

## 4.2 Saúde mental: de onde vieram tantos problemas?

Se a ciência está certa e nossa felicidade é determinada por nosso sistema bioquímico, então a única maneira de assegurar um contentamento duradouro é equipar esse sistema. Esqueça o crescimento econômico, as reformas sociais e as revoluções políticas: para elevar os níveis globais de felicidade, precisamos manipular a bioquímica humana. E é exatamente isso que começamos a fazer durante as últimas décadas. Cinquenta anos atrás, as drogas psiquiátricas carregavam em seu bojo um grave estigma. Hoje esse estigma foi quebrado. Para o bem ou para o mal, uma porcentagem crescente da população toma remédios psiquiátricos regularmente, não apenas para curar doenças mentais debilitantes, mas também para enfrentar depressões mais corriqueiras e melancolias ocasionais (HARARI, 2016, p. 59).

A individualização dos problemas sociais toma espaço nas discussões sobre a saúde mental, e muito dessa perspectiva nasce do discurso ideológico dominante a partir das últimas décadas. Se o neoliberalismo — como o exemplo de Thatcher citado no segundo capítulo — trata de negar a existência do convívio social ao afirmar que só há indivíduos e suas famílias e não sociedade, como colocar em debate um tema patológico que apresenta cada vez mais características de um transtorno coletivo e estrutural, mediante às condições de vida contemporânea? Da mesma forma que Harari aponta em sua afirmação. Existe no debate sobre a saúde mental uma anulação das condições políticas que o permitem; um discurso carregado de pós-política, ou seja, que nega as políticas e os combates ideológicos que organizam a sociedade em detrimento de uma racionalidade, de um tecnicismo. Ao dizer para esquecer a economia, as reformas e revoluções para que se tenha como foco o controle cada vez maior das bioquímicas do cérebro para se chegar a uma forma de felicidade, exclui-se severamente o combate à causa do problema em prol de um controle massivo das consequências. Na perspectiva neoliberal é mais fácil imaginar um mundo inteiro dopado de drogas e psicoestimulantes, que amenizem as condições de transtornos mentais, do que combater as estruturas que causam o dano psico-social que se alastra pelo mundo.

E as drogas são só o começo. Em laboratórios de pesquisa, especialistas já estão trabalhando no desenvolvimento de métodos mais sofisticados de manipular a bioquímica humana, com o envio de estímulos nervosos diretamente aos pontos específicos no cérebro, ou com o uso da genética para projetar a planta do corpo. Independentemente de qual seja o método correto, alcançar a felicidade por meio de manipulação biológica não será fácil, pois requer a alteração dos padrões fundamentais da vida. Tampouco foi fácil vencer a fome, a peste e a guerra (HARARI, 2016, p. 62).

Quando Harari cita a manipulação biológica como forma de combater os problemas relacionados à saúde mental, ele direciona não apenas o problema para o indivíduo, como a solução. Se a vida humana não é capaz de suportar biologicamente as condições mentais impostas pela materialidade das configurações político-sociais em que vivem, para a perspectiva capitalista neoliberal, faz mais sentido uma manipulação forçada da biologia humana do que uma reconfiguração sistemática.

Um primeiro olhar que se poderia dar a partir do cyberpunk nessa discussão, seria a questão citada anteriormente, de que é mais fácil imaginar um mundo inteiro dopado, artificialmente feliz por meio de remédios, do que uma mudança de como as coisas estão politicamente. Isso apresenta uma perspectiva que se poderia enquadrar no realismo capitalista. Num universo/narrativa cyberpunk que busque essas novas preocupações das pautas humanas, o controle da bioquímica do cérebro precisa ser visto como um sintoma das estruturas políticas, além de apontar as consequências de se ter o poder desse “controle da mente humana” nas mãos do interesse do capital.

A primeira matéria que poderia apresentar uma visão crítica sobre o assunto possui o título de “A saúde mental e o capitalismo”<sup>19</sup>, de Reinilson Câmara, para o Jornal “A Verdade”. O texto traz uma perspectiva sobre a subjetividade causadora dos problemas que circundam a pauta da saúde mental e de como o capitalismo invade a mente das pessoas por meio de produções de discursos.

Não podemos falar de saúde mental do indivíduo sem falar da sociedade, existe uma relação dialética, você só é João ou Maria, por que você se desenvolveu assim, mas as pessoas que estão ao seu redor também participam da construção da sua identidade. Para você se reconhecer como pessoa você precisa do outro. O capitalismo prega o desenvolvimento egoísta, através da propriedade privada, deixando de lado as relações coletivas, sendo esse fato uma grande contradição. Nós precisamos das relações coletivas para nos reconhecermos enquanto pessoa, mas o sistema prega as relações individuais de posse, de propriedade (CÂMARA, 2021).

Não se fala dessa criação subjetiva em um plano opinativo, referente a esta pesquisa ou a matéria citada, Debord, por exemplo, discute esse tema em sua obra “A Sociedade do Espetáculo”, e diz que “o espetáculo é o discurso ininterrupto que a ordem presente faz sobre si própria, o seu monólogo elogioso. É o autorretrato do poder no momento da sua gestão totalitária das condições de existência” (DEBORD,

---

<sup>19</sup> Disponível em: <https://averdade.org.br/2021/09/a-saude-mental-e-o-capitalismo/>

2003, p. 21). Ao abranger todos os aspectos da vida humana e abraçá-los dentro da lógica do capital, o neoliberalismo cria uma condição psíquica que retroalimenta o discurso do sistema e impacta diretamente em como as pessoas vivem suas vidas de forma material (da relação de trabalho; de consumo e produção) e das relações subjetivas (de entretenimento; de sociabilidade) — isso se relaciona com o conceito de “sociedade de desempenho” de Han, trazido no segundo capítulo. Entretanto, entender a existência dessa relação coercitiva ideológica presente no capitalismo não nos dá uma noção clara da condição real que impacta na formação psíquica.

Em outra matéria, também do jornal “A Verdade”, com o título de “Violência policial causa problemas na saúde mental em moradores de favelas do Rio”<sup>20</sup>, assinada pela Redação Rio, pode-se ter um exemplo da dialética do exercício de poder e da produção intersubjetiva. O texto parte do recorte de como “a violência policial cotidiana, aliada com o aumento da pobreza e a diminuição da qualidade de vida, destrói a saúde mental de grande parte da população moradora do Complexo da Maré” (RIO, 2021). O enfoque do recorte geográfico da matéria, entretanto, não é excludente a uma parte considerável da realidade da população brasileira. O contato direto com a violência se apresenta como a única intervenção pesada do Estado liberal burguês na realidade de regiões tomadas pela pobreza, desigualdade, falta de infraestruturas de saúde e educação ou até mesmo saneamento básico. “A verdade é que a violência, característica fundamental da perpetuação do sistema de produção capitalista, devasta psicologicamente e fisicamente os trabalhadores da periferia” (RIO, 2021). O estado constante de tensão e risco de atentado à vida das pessoas mostra a necropolítica empregada de forma a manter as contradições do sistema. É uma coerção não apenas por meio da produção dos discursos ideológicos, mas da criação de uma imposição de aceitação das condições de vida, proporcionadas pelo sistema por meio do poder de violência do Estado.

Talvez seja importante dizer, inicialmente, que o neoliberalismo não se restringe a uma série de políticas econômicas e nem a uma ideologia (Andrade, 2019; Brown, 2019; Dardot; Laval, [2013] 2009). Ainda que o neoliberalismo também se manifeste na forma de políticas econômicas e de discurso ideológicos, o neoliberalismo é processo de constituição da subjetividade e, conseqüentemente, de novos sentidos para a vida e para morte, uma biopolítica, portanto. E, como biopolítica, o neoliberalismo corresponde a um conjunto específico de práticas de governo orientadas por uma peculiar e circunstanciada razão de Estado (ALMEIDA, 2021).

---

<sup>20</sup> Disponível em:

<https://averdade.org.br/2021/09/violencia-policial-causa-problemas-na-saude-mental-em-moradores-d-e-favelas-do-rio/>

É comum ver em obras cyberpunk de diferentes mídias a retratação do uso de drogas para o controle de certas condições psíquicas, além de ser comum cenários de degradação social, de regiões periféricas, favelizadas, marginalizadas, de baixa qualidade das condições de vida somada à violência. Entretanto, não é comum ver uma relação dessas duas questões. Na verdade, não é comum ver essas questões representadas como fruto de um tipo de política direta, e costumam ficar de forma subentendida ou de maneira a parecer que essas condições fazem parte de uma “natureza humana”. Por isso, argumenta-se que o cyberpunk poderia se basear em uma retratação dos problemas da saúde mental mediante às condições políticas que o causam, além de uma representação da violência de Estado dentro dessa política e suas consequências às condições psicológicas humanas inseridas neste contexto, principalmente numa perspectiva cyberpunk pensada a partir da América Latina e seu histórico de colonização, política e econômica.

A partir da última colocação, pode-se analisar a próxima matéria, com o título de “A psicologia latino-americana tem que parar para pensar”<sup>21</sup>, do jornal Brasil de Fato, escrito por Santiago Gómez. O texto aponta para a realidade da América Latina e problematiza se existe uma formação; um entendimento das causas estruturais que causam o sofrimento psíquico na região. O autor traz a discussão sobre a realidade dos povos colonizados, suas condições de saúde mental em uma lógica de sistema que os colocam como corpos explorados. “Por que será que nunca ninguém me ofereceu ler "Os condenados da terra", onde o militante da Frente Argelina de Liberação Nacional [Frantz Fanon], formado em psiquiatria e psicanálise, descreveu a psicologia das pessoas colonizadas”? (GÓMEZ, 2022). Uma visão sobre a realidade dos povos colonizados gera consequentemente um entendimento diferente acerca da materialidade causadora dos problemas psiquiátricos dos seres humanos vivendo nessas regiões. Dessa forma, o mesmo discurso que age individualmente no processo de despolitização; de individualização dos danos psíquicos, age também em uma escala nacional, impedindo a observação das razões históricas e geopolíticas que formam esse mal estrutural na periferia do sistema capitalista.

---

<sup>21</sup> Disponível em:

<https://www.brasildefato.com.br/2022/09/12/a-psicologia-latino-americana-tem-que-parar-para-pensar>

Há duzentos anos que nessa região escreve-se que as nossas repúblicas não são como deveriam ser por culpa nossa. Nós somos o problema. Os primitivos, os bárbaros. "O problema do Brasil são os brasileiros", escuto todo dia. Sou suspeito de falar do povo com o qual escolhi viver. As nossas psicologias constituem-se na base de uma diferença entre como as coisas são e como deveriam ser. Mas, não contam para nós onde é que aquele modelo deu certo. [...] As condições sociais nas quais o nosso povo vive são caldo de cultivo para os discursos de ódio. A maioria das pessoas está passando muito mal, e a mídia dá nome para "os responsáveis". Os Estados Unidos estão considerando o extremismo da supremacia branca como a maior ameaça à segurança interna. As faculdades de psicologia da América Latina estão formando profissionais para prevenir e combater aquilo que faz sofrer a população? [...] É preciso que a América Latina faça um estudo aprofundado das nossas psicologias, porque nos Estados Unidos estão estudando a gente, e operando contra nós mesmos (GÓMEZ, 2022).

Ao analisar a próxima matéria, com o título de "O que é saúde do trabalhador?"<sup>22</sup>, da Revista Opera, assinada por Jones Manoel, é possível ter uma percepção do tratamento da saúde da classe trabalhadora no sistema capitalista. A saúde, não apenas a mental mas a saúde como um todo, não é tida como prioridade. Em um enfoque na saúde mental, pode-se pensar em quantos programas de assistência psicológica se vê no sistema de saúde público? Além da materialidade política causar os danos mentais, ela não oferece acesso fácil ao tratamento desses adoecimentos, disponível apenas para quem tem condições de pagar altos valores em terapias e remédios. Dessa forma, a questão da saúde mental fica, na América Latina, às escuras e refém de políticas importadas e/ou forçadas aos países colonizados.

Para nós, é evidente que a saúde de um indivíduo ou coletividade não pode ser representada meramente pela ausência de doenças. Nossa compreensão deve passar pela análise do processo saúde-doença como socialmente determinado. O que isso quer dizer? A rigor, implica compreender a dimensão da saúde inserida em uma sociedade, com suas particularidades e determinações sócio-históricas (MANOEL, 2022).

Enquanto a saúde for colocada num plano metafísico que isola o indivíduo da realidade política que o cerca, a questão da saúde mental terá como solução sempre o combate aos seus sintomas, mas se observarmos a dialética da realidade, ou seja, a produção subjetiva e a materialidade do capitalismo como sistema dominante, é mais claro o entendimento da raiz dos problemas enfrentados, não que isso torne o pensamento sobre uma solução mais simples.

A última matéria levantada aqui, de título "Psicanálise: uma arma contra o realismo capitalista"<sup>23</sup>, de Antonio Augusto Galvão de França, na revista Jacobin

---

<sup>22</sup> Disponível em: <https://revistaopera.com.br/2022/06/22/o-que-e-saude-do-trabalhador/>

<sup>23</sup> Disponível em: <https://jacobin.com.br/2020/11/psicanalise-uma-arma-contra-o-realismo-capitalista/>

Brasil, aprofunda o tema ao discutir, a partir do livro “Maneiras de Transformar Mundos: Lacan, Política e Emancipação”, do autor Vladimir Safatle, a maneira como o pensamento; as visões de mundo, portanto, as noções de realidade, são criadas a partir do desejo gerado pela forma de vida dessa sociedade, e vê nesse entendimento de “como se deseja”, uma ruptura ao realismo capitalista.

A identificação concerne à chamada “teoria do eu”, que envolve os meios pelos quais se dão os processos de subjetivação – isto é, como os sujeitos se constituem enquanto tais. Safatle parte da concepção marxista de que “a produção produz não somente um objeto para o sujeito, mas um sujeito para o objeto”. Trata-se da aplicação, em quadrantes psicanalíticos, das teorias das formas sociais, que identificam a forma-mercadoria como elemento nuclear da sociabilidade capitalista, a qual constrange e molda os indivíduos. (FRANÇA, 2020).

A criação de uma narrativa fictícia disruptiva, no caso o cyberpunk, precisaria passar, de certa forma, por esse repensamento do desejo, de como a sociedade a qual ela retrata pensa e interpreta as condições materiais que a cercam, trazendo ainda um entendimento sobre as consequências dessa realidade material para o plano psíquico, social e individual. “Afim de contas, para propor qualquer tipo ou forma de desejar, que sirva de empuxo para além do realismo capitalista, é preciso primeiramente responder à seguinte questão: o que é o desejo e como se deseja no capitalismo?” (FRANÇA, 2020). Esse questionamento é importante para uma produção artística que se preze em ir além do pensamento produzido na formação política vigente, e apenas entendendo o que e como se deseja no capitalismo haveria uma forma de pensar para além dele. Isso reforça a posição de Fisher de que o realismo capitalista só pode ser atacado se o capitalismo for mostrado como inconsistente ou insustentável, uma vez que o problema não se encontra em quem está na posição de causador ou o sofredor do dano psíquico, mas na própria estrutura sistêmica que permite que esses danos aconteçam à sociedade de forma estrutural. “Portanto, a verdadeira emancipação somente seria atingida não quando o poder é deposto, mas sim quando dissolvida a agência determinante que o estabeleceu, desarticulando-se a respectiva gramática normativa” (FRANÇA, 2020).

Safatle faz assim um chamado à responsabilidade política, bem representando a melhor tradição crítica da psicanálise brasileira. Desse modo, assim como Platão assombra os juristas, lembrando-os de que não há pessoa justa numa sociedade injusta, Safatle exorta não apenas os profissionais da saúde mental, mas a todos nós, de que não há pessoa sã numa sociedade doente e que muitas vezes o sintoma revela uma recusa de adequação: mais que uma anomalia é legítima resistência revolucionária, recusa de aceitar o inaceitável, capaz de ser estopim para novas formas de organização política e ação coletiva (FRANÇA, 2020).

A saúde mental é uma questão que aponta uma contradição no sistema capitalista, uma vez que ele oferece todo um leque de opções de combate (por meio de produção de remédios em escala industrial ou produção científica que permita a “busca pela felicidade”, dita por Harari) a um problema em que ele mesmo é o causador/intensificador. O cyberpunk poderia se aproveitar da temática da saúde mental para abordar tanto a tentativa de tratamento que apenas ameniza os transtornos em um nível individual, ou seja, a forma que o capitalismo coloca esse tema em negação uma vez que ele não é capaz de atender a uma solução estrutural para o sistema. De forma prática, o cyberpunk poderia retratar a condição mental dos personagens inseridos em um contexto social causador de forte dano à saúde mental, enquanto são impactados pela própria realidade do sistema que não permite uma superação desses danos, enquanto os enchem de falsas soluções científicas e espiritualistas.

O que essa análise apresentou como solução de enfoque pode ser sintetizado em: problematização do controle das bioquímicas humanas em busca de uma dita felicidade (positividade) a partir dos interesses da lógica do capital; retratação dos problemas de saúde mental apontando as condições políticas que o permitem e o causam, sob a égide da violência do Estado como forma de dominação e suas consequências à psicologia humana; apresentação de personagens em contextos político-sociais hostis à saúde mental, ao mesmo tempo que estão em conflito com as soluções insuficientes oferecidas pelo próprio sistema causador dos problemas.

### **4.3 As tecnologias digitais e os novos mecanismo de exploração**

Não sabemos para onde esses caminhos podem nos levar, nem que aparência terão nossos descendentes divinoides. Predizer o futuro nunca foi fácil, e biotecnologias avançadas podem dificultar essa empreitada. Por mais difícil que seja prever o impacto de novas tecnologias em campos como transportes, comunicação e energia, tecnologias para o aprimoramento de seres humanos representam um tipo de desafio totalmente distinto. Como podem ser usadas para transformar mentes e desejos humanos, pessoas que têm mentes e desejos atuais não podem, por definição, compreender suas implicações (HARARI, p. 68-69).

Enquanto o cyberpunk nos anos 1980 se atentava para uma projeção das tecnologias do futuro, por meio dos anseios vindos a partir do que existia na época, hoje em dia essas transformações tecnológicas consistem em um impacto real nas

condições de vida humana em processos de mudança das relações sociais constantes, desde uma nova forma de consumir conteúdo nas mídias de comunicação digital, até novas aplicações para o trabalho. Por isso essa análise não vai se atentar em fazer uma discussão futuróloga sobre o que podem vir a ser as tecnologias, como as possibilidades biotecnológicas ditas por Harari, ainda que haja espaço para isso na ficção cyberpunk, mas vai buscar entender as transformações reais que já podem ser sentidas agora por meio da tecnologia de diferentes áreas. Harari mais uma vez despolitiza o debate ao afirmar que não se pode entender os impactos de tais tecnologias, uma vez que elas são feitas para transformar a mente e o desejo das pessoas na atualidade. O realismo capitalista aparece aqui como passividade diante das mudanças tecnológicas e suas transformações em diversas esferas do convívio social humano, como se fossem elas mesmas, as novas tecnologias, elementos a parte da sociedade e seus antagonismos.

Por mais que se faça uma separação das tecnologias de transporte, comunicação e energia, como coloca Harari, pode-se pensar nelas como formas de aprimoramento do ser humano, não como uma “ciborguização”, mas como uma “tecnologização” da sociabilidade humana e suas interações a partir disso, com o campo, com as cidades, com as formas de se locomover ou se comunicar. Entretanto, uma discussão que escapa ao assunto da tecnologia, seja na ficção ou não, é sobre qual caráter se trata essa tecnologia, no sentido de qual ideal ela serve ou qual demanda humana ela surge para suprir de fato. É inegável que “as novas tecnologias do século XXI podem, assim, reverter a revolução humanista, destituindo humanos de sua autoridade e passando o poder a algoritmos não humanos” (Harari, 2016, p. 478-479), entretanto, há uma crença, no sentido mais puro da palavra, de que existe um tipo de neutralidade em torno desses algoritmos, como se eles fossem meras ferramentas esvaziadas de intenção por quem as constrói.

O que, então, acontecerá assim que nos dermos conta de que clientes e eleitores nunca fazem livres escolhas, assim que dispusermos da tecnologia para calcular, projetar ou passarmos a perna em seus sentimentos? Se o Universo inteiro está vinculado à experiência humana, o que acontecerá quando a experiência humana se tornar somente outro produto projetável, não diferente na essência de qualquer outro item no supermercado? (HARARI, 2016, p. 386).

É possível ter uma noção da aplicação dessas tecnologias nas novas relações de trabalho que se desenvolveram por meio delas. Discutir a intencionalidade desses algoritmos passa por uma discussão estrutural da

sociedade. Se o algoritmo de busca de uma empresa como o Google/Youtube visa, por sua simples lógica de existência dentro do sistema, a uma busca pelo lucro, não seria absurdo dizer que o seu algoritmo terá como prioridade conteúdos que sejam de maior engajamento, sensacionalistas, impactantes, para atrair cada vez mais clientes consumidores. E com isso vários elementos em que a tecnologia poderia atender a uma demanda das necessidades humanas se perde, como o acesso fácil e rápido a conhecimentos seguros, científicos, factualmente verídicos (como se sonhava no início da internet). Uma vez que essa é a lógica do algoritmo, se torna também a lógica dos produtores de conteúdos independentes e descentralizados dentro do YouTube e do Google, com blogs e vídeos que não necessariamente contenham uma apuração nas informações que são propostas, em uma prática predatória, de acirramento da produção de informação em uma guerra constante pela atenção e pela monetização, em uma ambiente desregularizado e inundado de informações que ninguém sabe filtrar.

No passado, a censura funcionava bloqueando o fluxo de informação. No século XXI, ela o faz inundando as pessoas de informação irrelevante. Não sabemos mais a que prestar atenção e frequentemente passamos o tempo investigando e debatendo questões secundárias. Em tempos antigos, ter poder significava ter acesso a dados. Atualmente ter poder significa saber o que ignorar. Assim, de tudo o que acontece em nosso mundo caótico, no que devemos nos concentrar? (HARARI, 2016, p. 551)

As tecnologias se apresentam como uma grande contradição dentro do sistema capitalista, pois, por exemplo: mesmo que se tenha meios de comunicação eficientes que poderiam elevar o nível do conhecimento científico humano a um outro patamar, vive-se uma crise informacional e da produção de conhecimento; mesmo que se tenha tecnologias elétricas e sustentáveis, a produção dessas tecnologias passa diretamente pela exploração dos países pobres pelos países ricos em uma prática imperialista como forma de conseguir recursos; ainda que hoje haja tecnologias que facilitem o trabalho humano, ainda se trabalha tanto ou mais do que se trabalhava há cem anos atrás.

Um primeiro pensamento que se poderia ter dentro do cyberpunk sobre a questão tecnológica é a produção de dados e a circulação de informações. O contexto capitalista mundial caracterizou a informação como mercadoria, como uma forma de criação de discurso, de ideologia e formas de analisar o mundo completamente refém e volátil ao mercado. Uma obra cyberpunk atenta às preocupações atuais, poderia retratar a crise informacional vivida pelas sociedades

capitalistas como uma forma de censura pelo excesso, enfatizando essa contradição. O que isso quer dizer? A mídia hoje pode ser vista como um instrumento de dominação, de assegurar o interesse de uma classe empresarial por meio da ideologia, assim como o Estado o faz por meio do uso da violência para manter a organização política. Existem exemplos históricos para isso, ao observar que os maiores jornais e canais de TV do Brasil apoiaram a ditadura empresarial-militar, por exemplo, ou o impeachment presidencial de 2016. Uma abordagem nesses termos dentro do cyberpunk poderia tratar do conflito de informações, da sensação de controle do que se acredita dentro do sistema capitalista por meio do não entendimento do que é verdade, onde a verdade se torna relativa, e por mais que se pense na internet como um lugar livre, ela é comandada por poucas empresas no mundo todo. O cyberpunk poderia se utilizar disso como forma de tratar os anseios de personagens com consciência dessa sua privação do conhecimento em prol de uma lógica de lucro por cima da informação, que assegura os interesses de uma classe elitizada.

Mas não é apenas nessa prática de produção de informação que se baseia a intervenção das novas tecnologias — a própria estrutura de trabalho foi afetada. Na matéria de título “A realidade dos trabalhadores de tecnologia da informação”<sup>24</sup>, do Jornal A Verdade, assinado por Matheus Carvalho, pode-se ter uma ideia das novas condições de trabalhos aprofundadas pelos empregos surgidos com essas novas tecnologias. A mudança estrutural da sociedade trouxe consigo uma mudança na relação de exploração do trabalho. O texto discute como a formação empresarial neoliberal se impôs sobre os trabalhos presentes na tecnologia da informação, disfarçando a necessidade de superar o processo de exploração do trabalho, criando um discurso que justifica essas novas relações trabalhistas. Profissionais ligados à tecnologia digital são tidos como microempreendedores, trabalhadores autônomos, empresas de uma só pessoa, e assim possuem seus trabalhos terceirizados, sem direitos trabalhistas, desumanizados e motivados a continuar assim como um caminho para o sucesso. “O que perde-se de fato, comparado ao modelo padrão trabalhista, é o direito ao décimo terceiro salário, hora extra, férias, aviso-prévio, licença maternidade entre os benefícios de vale transporte, refeição e auxílios diversos” (CARVALHO, 2020). Enquanto isso, diz-se que o trabalhador teria

---

<sup>24</sup> Disponível em:

<https://averdade.org.br/2020/04/a-realidade-dos-trabalhadores-de-tecnologia-da-informacao/>

maior poder de negociação com o patrão, bem, “na prática, a supressão do trabalhador pela vontade patronal torna-se cada vez mais justificada pelo legislativo cúmplice do sistema” (CARVALHO, 2020). Esse trabalhador precarizado se torna cada vez mais o perfil do trabalhador do capitalismo deste século, enquanto, ao mesmo tempo, passa por um processo de alienação ideológica.

O artigo da revista Jacobin Brasil, de título “Como o neoliberalismo naturalizou o sofrimento e esvaziou a democracia”<sup>25</sup>, assinado por Roberta Pedrinha, trata do livro “Contra a Miséria Neoliberal”, de Rubens Casara, e por meio dele discute as condições sistemáticas que permitem esse tipo de exploração, mostrando a configuração material intrínseca ao poder discursivo ideológico. Para isso o livro usado como base

[...] denuncia como o neoliberalismo consubstancia-se enquanto forma de estruturação, de organização da plataforma dos governos às ações dos governados. Testemunha o princípio da concorrência, como nova ordem do mercado, em detrimento da troca. Agora a concorrência está em ascendência, coloca-se como regra de sociabilidade, novo ethos, pela lógica da competição internalizada nas pessoas, incitando o individualismo. Então, cada um vira empresário de si mesmo, uma vez que a empresa se torna o novo referencial de subjetivação, do indivíduo ao Estado (PEDRINHA, 2021).

Por meio da “atomização” do emprego vinda com as novas tecnologias, o trabalhador é destituído de sua humanidade para se tornar ele mesmo um entidade jurídica, impessoal, com uma estrutura patronal sem rosto, enquanto a ele é vendido um discurso de empreendedorismo. Tenta-se fazer a ideologia do trabalhador a realidade do capitalista, ainda que seus interesses sejam antagônicos. Isso é o que pode ser compreendido como o processo de “uberização” do trabalho, que consiste numa nova forma de organização e gerenciamento da exploração do trabalho de caráter descentralizado e informatizado sob o discurso de “empreender”. Na prática, é um sucateamento das condições de salubridade e dos direitos civis, na qual empregos de serviço foram cercados por empresas de aplicativo multinacionais que lucram em cima desses serviços. Assim, a estrutura vinda com as novas tecnologias “atomizou” a lógica de concorrência empresarial da elite capitalista para a realidade individual do trabalhador.

Nesse cenário, como advertem Gizlene Neder e Vera Malaguti Batista, configura-se a adesão subjetiva à barbárie, com a normalização da opressão e da dominação. [...] Acompanha-se a imperatividade do sujeito de desempenho que, como denota Byung Chul Han, não apenas deve comprar

---

<sup>25</sup> Disponível em: <https://jacobin.com.br/2021/10/para-alem-da-razao-neoliberal2/>

como se fosse viver para sempre, como deve produzir permanentemente, guerreando contra o outro, seu rival. Há o abandono da noção de cuidado para com as pessoas, gerando um empobrecimento subjetivo. O pensar e o refletir tornam-se desnecessários. Nesse mote, tem-se a despolitização da questão social e a politização da questão criminal (PEDRINHA, 2021).

Tendo o contexto dessas duas matérias, retoma-se a afirmação feita ainda no segundo capítulo, de que assim como o cyberpunk uma vez representou os loucos e delinquentes da sociedade disciplinar, deve representar hoje os depressivos e fracassados da sociedade de desempenho. Por isso, argumenta-se que uma abordagem atualizada para uma narrativa cyberpunk poderia trazer a realidade comum dos trabalhadores precarizados pelas novas formas de exploração de trabalho a partir das tecnologias digitais. Não que se invalide a presença de hackers, mercenários e ladrões nas histórias do subgênero, mas uma nova abordagem poderia partir da visão melancólica da vida de profissionais de serviços, trabalhadores de aplicativos, profissionais da tecnologia da informação, professores ou jornalistas, em um processo de conscientização e restauração daquela negatividade, daquela chama antissistêmica dos anos 1980 de forma que contemple os anseios do mundo atual. Entretanto, não é como se as estruturas do poder disciplinar da sociedade não tivessem mais importância diante do debate tecnológico.

Os exércitos mais avançados deste século se apoiam muito mais em tecnologia. No lugar de um número ilimitado de buchas para canhão, agora só se precisa de um número reduzido de soldados altamente treinados, um número ainda menor de forças especiais de super combatentes e um punhado de especialistas que saibam como produzir e utilizar tecnologia de ponta. Forças high-tech “tripuladas” por drones sem piloto e vermes cibernéticos estão substituindo os exércitos de massas do século XX, e os generais delegam cada vez mais suas decisões críticas a algoritmos (HARARI, 2016, p. 427).

A imposição da disciplina pela tecnologia tem ganhado força, seja na formação militar dos países, seja na própria configuração dos meios de segurança do Estado no dia a dia. No artigo do jornal Brasil de Fato de título “A tecnologia de reconhecimento facial em Recife, capital da ‘Democracia Racial’”<sup>26</sup>, assinada pela Articulação Negra de Pernambuco (ANEPE), demonstra claramente o caráter ideológico do Estado aplicado às tecnologias de segurança na prática. O texto denuncia a implementação de câmeras de reconhecimento facial, mas mais do que isso, apresenta um posicionamento acerca das inúmeras falhas e do claro recorte

---

<sup>26</sup> Disponível em:

<https://www.brasildefato.com.br/2022/06/20/artigo-a-tecnologia-de-reconhecimento-facial-em-recife-capital-da-democracia-racial>

social em que elas impactam, em que só na cidade do Rio de Janeiro, 58 erros de reconhecimento foram cometidos em 10 meses, sendo que 80% dessas vítimas eram pessoas negras. Além disso, apresenta um dado sobre o nível nacional em que 90,5% das prisões foram de pessoas negras.

Em verdade, por trás dos códigos que programam a inteligência artificial que reconhece e criminaliza cidadãos, existe uma sociedade ainda pautada no racismo. O pensamento supremacista branco que associa a branquidão ao belo, puro, rico e inocente também age na degradação da pessoa negra e no sequestro das imagens produzidas sobre nós, fazendo o povo negro ser associado à subalternidade, à pobreza ao crime e à violência. [...] A tecnologia, por si só, jamais será a solução para os desafios da segurança pública. É preciso ter em mente a fala de Abdias Nascimento: “A tecnologia deve existir como sustentáculo para a consagração do homem e da mulher em sua condição de ser”, longe da “atual tendência de escravizar o ser humano” (ANEPE, 2022).

Enquanto isso, o artigo de título “o colapso social e a militarização das cidades”, de Thiago Sardinha para a Revista Opera<sup>27</sup>, alerta para o encarceramento em massa, o uso de tecnologias de guerra dentro do espaço urbano e com isso transformando as desigualdades sistemáticas em práticas de guerra interna que, profundamente se configuram no controle da dominação de classe por meio não de ações isoladas, mas por uma manutenção estrutural da violência legitimada do Estado a um nível social, da própria organização da segurança urbana.

O papel que estas forças possuem se justifica apenas para controle e policiamento interno contra quem a classe dominante definiu como classe perigosa. Cada vez mais se consolida a impossibilidade de grandes guerras entre dois Estados territorialmente soberanos, assim o aparato bélico oriundo dos gastos militares governamentais está disponível para uso do controle e militarização. Ao concluir esta transferência de direção, práticas de guerras são traduzidas em policiamento e controle social dos indesejados da cidade. “Há uma convergência expressiva de doutrina militar e tecnologias, satélite high-tech e drones desenvolvidos para monitorar inimigos da distante Guerra Fria ou insurgentes que estão sendo cada vez mais usados dentro das cidades ocidentais” escreve Graham. É exatamente nesta perspectiva que o Rio de Janeiro está inserido (SARDINHA, 2022).

Dessa forma pode-se entender a dialética empregada, de um lado pela via do discurso ideológico neoliberal, e do outro, a materialidade da imposição da força tecnológica de militarização do espaço urbano como mecanismo de controle de classe. É por meio desse processo que se alimenta a política neoliberal, despolitizando a questão social e politizando a questão criminal, uma vez que o discurso ideológico legitima para a população o uso da força como forma de combate a violência, fruto do próprio sistema.

---

<sup>27</sup> Disponível em:

<https://revistaopera.com.br/2020/07/31/o-colapso-social-e-a-militarizacao-das-cidades/>

Com base nisso se poderia argumentar uma abordagem que trate dessa lógica fechada do cenário neoliberal. Uma abordagem cyberpunk poderia tratar de regiões segregadas pelos mecanismos de violência do Estado, com tecnologias de financiamento de grandes empresas capitalistas, tanto na parte bélica quanto na de inteligência. O cyberpunk pode ver como subtexto narrativo a inserção de personagens dentro desse cenário e suas percepções na contradição do sistema, inseridos em espaços de constante vigilância e imposição da força por meio das tecnologias produzidas, enquanto precisam lidar com uma série de acúmulos de desvantagens sociais.

O que essa análise apresentou como solução de enfoque pode ser sintetizado em: retratação de personagens em meio à crise informacional como uma espécie de censura pelo excesso, e onde a informação como fonte de lucro se encontra em primeiro lugar, concentrada na mão de poucas empresas; narrar a realidade comum dos trabalhadores precarizados pelas novas formas de exploração de trabalho a partir das tecnologias digitais; tratar de regiões segregadas das cidades capitalistas e seu controle por meio das tecnologias bélicas e de inteligência, que como contradição do sistema, não resolvem os problemas sociais, mas geram um estado de guerra interna que legitima o domínio dos interesses de classe.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dessa pesquisa foi possível estabelecer algumas relações importantes acerca do cyberpunk e os conceitos sociais, tanto em um contexto histórico/literário da sua ascensão e decadência, quanto em um aspecto cultural/ subjetivo, de uma forma que ajudou a responder a principal questão levantada: como o cyberpunk pode ser representado para além daquele futuro pensado nos anos 1980, mas levantando as questões políticas e tecnológicas pertinentes aos dias atuais? Os objetos de análise levantados cumpriram o papel, ainda que de forma embrionária, de servirem como referencial para se pensar novas abordagens para a ficção cyberpunk. Além disso, o estudo permitiu que se apontasse possíveis causas para o cyberpunk ser tido como datado em alguns aspectos.

O livro “Homo Deus”, de Harari, ajudou a entender as representações que fortalecem de certa forma o realismo capitalista que enfraquece o subgênero conceitualmente, e as matérias jornalísticas utilizadas serviram como referencial para se pensar uma ruptura com o realismo capitalista e, conseqüentemente, pensar novas abordagens narrativas dentro do cyberpunk. Isso aponta como o jornalismo crítico e analítico pode ser usado na arte como forma de rompimento com padrões preestabelecidos e concepções de mundo fixas no imaginário da sociedade, apontando dentro de diversas temáticas, textos que vão até a raiz dos problemas tratados, permitindo uma outra perspectiva para as narrativas.

Dentre os objetivos da pesquisa, foi possível compreender uma análise crítica entre o subgênero cyberpunk, suas perspectivas de futuro na década de 80 e as projeções de futuro na realidade do mundo atual, além de estabelecer uma relação de como os conceitos teóricos acerca da estrutura das sociedades capitalistas nos ajudam a entender a lógica cultural que inspirou o subgênero no seu contexto histórico nos anos 1980 (sociedade disciplinar; sociedade de desempenho), e de como ele pode ser repensado no agora, na nova lógica cultural que se construiu por meio do neoliberalismo (sociedade de desempenho).

A pesquisa possui, entretanto, alguns pontos abertos que poderiam render novos estudos acerca do subgênero a fim de se repensar maneiras de tratá-lo. Por exemplo, entender quantitativa e qualitativamente, se as obras literárias do subgênero cyberpunk da década de 1980 continham elementos que poderiam ser

considerados anticapitalistas dentro de suas histórias de forma marcante, ou se de fato nunca tiveram esse caráter para além daquele *zeitgeist* da época. Isso poderia ajudar a compreender se a perda de relevância do subgênero se atribui também a algum elemento narrativo que se perdeu ou apenas à mudança estrutural da sociedade e sua lógica cultural. Uma outra atenção que se poderia dar, tendo as problemáticas levantadas nesta pesquisa, seria uma visão sobre os elementos visuais; sobre a estética cyberpunk, e como ela poderia ser repensada para além do que se estabeleceu há 40 anos, para além do neon, dos carros voadores e *megabuildings*, mas considerando o led, os carros elétricos e autônomos e as favelas (considerando a realidade da periferia do capitalismo).

No mais, convida-se, a partir desta pesquisa, a que se vá para além dos debates teóricos, mas utilizando essas discussões como base, para se implementar novas e atualizadas abordagens para um subgênero tão rico em possibilidades de representação, pois como um objeto cultural artístico, é necessário que essas discussões se materializem para a prática.

## 6. REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena. **Cenas Juvenis - Punks e Darks no Espetáculo Urbano**. Scritta, 1994.

ALMEIDA, Silvio Luiz de. "Necropolítica e neoliberalismo". Caderno CRH, Salvador, v. 34, 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ccrh/a/3prpY8vSHNZccvB67Gt7m6N/>>

ALVES, Fernando. **Projetos de mineração ameaçam vidas e meio ambiente**. A Verdade. Minas Gerais, 11 Fev. 2022. Disponível em: <[https://averdade.org.br/?s=Projetos+de+minera%C3%A7%C3%A3o+amea%C3%A7am+vidas+e+meio+ambiente&post\\_type=post](https://averdade.org.br/?s=Projetos+de+minera%C3%A7%C3%A3o+amea%C3%A7am+vidas+e+meio+ambiente&post_type=post)>. Acesso em: 25 out. 2022.

AMARAL, Adriana. **Cyberpunk e Pós-modernismo**. Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação, 2003. < disponível em > <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>

AMARAL, Adriana. **Visões cibertemporais: a inserção do cyberpunk nos estudos de comunicação e cibercultura**. Famecos/PUCRS, v. nº14, 2005.

ANEPE, Articulação Negra de Pernambuco. **A tecnologia de reconhecimento facial em Recife, capital da "Democracia Racial"**. Brasil de Fato. Recife. 20 Jun. 2022. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2022/06/20/artigo-a-tecnologia-de-reconhecimento-facial-em-recife-capital-da-democracia-racial>>. Acesso em: 25 out. 2022.

ARANHA, Gláucio. **O movimento literário cyberpunk: a estética de uma sociedade em declínio**. Via Atlântica, n. 36, p. 251–271, 21 nov. 2019.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Edições 70, 1995.

CÂMARA, Reinilson. **A saúde mental e o capitalismo**. A Verdade. 29 Set. 2021. Disponível em: <<https://averdade.org.br/2021/09/a-saude-mental-e-o-capitalismo/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

CARVALHO, Matheus. **A realidade dos trabalhadores de tecnologia da informação**. A Verdade. Rio de Janeiro. 15 Abr. 2020. Disponível em: <<https://averdade.org.br/2020/04/a-realidade-dos-trabalhadores-de-tecnologia-da-informacao/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

CHAUÍ, Marilena. **O Totalitarismo Neoliberal**. Anacronismo e irrupción, Universidad de San Pablo, v. 10, n. 18, 2020.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Projeto Periferia, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Post-Scriptum Sobre as Sociedades de Controle**. Conversações: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992, p. 219-226.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** 1. ed. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Editora Vozes Ltda, 1999.

FRANÇA, Antonio. **Psicanálise: uma arma contra o realismo capitalista**. Jacobin Brasil. 24 Nov. 2022. Disponível em: <<https://jacobin.com.br/2020/11/psicanalise-uma-arma-contra-o-realismo-capitalista/>>

. Acesso em: 25 out. 2022.

GÓMEZ, Santiago. **A psicologia latino-americana tem que parar para pensar.** Brasil de Fato. São Paulo. 12 Set. 2022. Disponível em: <<https://www.brasildefato.com.br/2022/09/12/a-psicologia-latino-americana-tem-que-parar-para-pensar>>. Acesso em: 25 out. 2022.

GOMEL, Elana. **Recycled dystopias: cyberpunk and the end of history.** Arts, v. 7, n. 3, p. 31, 30 jul. 2018.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** DP&A Editora, 2005.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço.** Editora Vozes Ltda, 2015.

HARARI, Yuval Noah. **Homo Deus.** Companhia das Letras, 2016.

LE MOS, André. **Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura.** Conexão - Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.

MANOEL, Jones. **O que é saúde do trabalhador?** Revista Opera. Pernambuco. 22 Jun. 2022. Disponível em: <<https://revistaopera.com.br/2022/06/22/o-que-e-saude-do-trabalhador/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

MARX, Karl. **A Ideologia Alemã.** Tradução: UTL. Livro de domínio público, 2012.

PAJOLLA, Murillo. **Banditismo, necropolítica e lucro a qualquer custo: a Amazônia virou uma terra sem lei?** Brasil de Fato. Amazonas. 22 Jun. 2022.

Disponível em:  
<<https://www.brasildefato.com.br/2022/06/22/banditismo-necropolitica-e-lucro-a-qual-quer-custo-a-amazonia-virou-uma-terra-sem-lei>>. Acesso em: 25 out. 2022.

PEDRINHA, Roberta. **Como o neoliberalismo naturalizou o sofrimento e esvaziou a democracia**. Jacobin Brasil. Rio de Janeiro. 29 Out. 2021. Disponível em:  
<<https://averdade.org.br/2020/04/a-realidade-dos-trabalhadores-de-tecnologia-da-informacao/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

POCHMANN, Marcio. **Como os ruralistas capturaram o Congresso**. Brasil de Fato. São Paulo, 26 Jul. 2022. Disponível em:  
<<https://www.brasildefato.com.br/2022/07/26/como-os-ruralistas-capturaram-o-congresso-por-marcio-pochmann>>. Acesso em: 25 out. 2022.

RIO, Redação. **Violência policial causa problemas na saúde mental em moradores de favelas do Rio**. A Verdade. 13 Set. 2021. Disponível em:  
<<https://averdade.org.br/2021/09/violencia-policial-causa-problemas-na-saude-mental-em-moradores-de-favelas-do-rio/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

SARDINHA, Thiago. **O colapso social e a militarização das cidades**. Revista Opera. 31 Jun. 2020. Disponível em:  
<<https://revistaopera.com.br/2020/07/31/o-colapso-social-e-a-militarizacao-das-cidades/>>. Acesso em: 25 out. 2022.

SULTANA, Zarah. **Não é possível derrotar a mudança climática sem derrotar o capitalismo**. Jacobin Brasil. 14 Mai. 2021. Disponível em:  
<<https://jacobin.com.br/2021/05/nao-e-possivel-derrotar-a-mudanca-climatica-sem-derrotar-o-capitalismo/>>. Acesso em: 25 out. 2022.