

MÁRCIO JOSÉ MOREIRA FRANÇA

**O LEGADO CYBERPUNK:  
DIREITOS FUNDAMENTAIS NA ERA DA INFORMAÇÃO**

Dissertação apresentada à Faculdade de Direito Prof. Jacy de Assis da Universidade Federal de Uberlândia para obtenção do título de Mestre em Direito Público, na área de Tutela Jurídica e Políticas Públicas.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Rodrigues Martins

UBERLÂNDIA

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE DIREITO PROF. JACY DE ASSIS

MÁRCIO JOSÉ MOREIRA FRANÇA

**O LEGADO CYBERPUNK:  
DIREITOS FUNDAMENTAIS NA ERA DA INFORMAÇÃO**

UBERLÂNDIA

2022

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU  
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

F826 França, Marcio José Moreira, 1996-  
2022 O LEGADO CYBERPUNK [recurso eletrônico] : DIREITOS  
FUNDAMENTAIS NA ERA DA INFORMAÇÃO / Marcio José Moreira  
França. - 2022.

Orientador: Fernando Rodrigues Martins.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de  
Uberlândia, Pós-graduação em Direito.  
Modo de acesso: Internet.  
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2022.667>  
Inclui bibliografia.

1. Direito. I. Martins, Fernando Rodrigues ,1964-,  
(Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-  
graduação em Direito. III. Título.

CDU: 340

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:  
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091  
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Secretaria da Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Direito  
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 3D, Sala 302 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902  
Telefone: 3239-4051 - [mestradordireito@fadir.ufu.br](mailto:mestradordireito@fadir.ufu.br) - [www.cmdip.fadir.ufu.br](http://www.cmdip.fadir.ufu.br)



### ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Direito				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico, número 178, PPGDI				
Data:	Quatorze de dezembro de dois mil e vinte e dois	Hora de início:	15:00	Hora de encerramento:	17:00
Matrícula do Discente:	12012DIR013				
Nome do Discente:	Marcio José Moreira França				
Título do Trabalho:	O LEGADO <i>CYBERPUNK</i> : DIREITOS FUNDAMENTAIS NA ERA DA INFORMAÇÃO				
Área de concentração:	Direitos e Garantias Fundamentais				
Linha de pesquisa:	Tutela Jurídica e Políticas Públicas				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Efetividade e Devolução de Conceitos Sociais				

Reuniu-se, utilizando tecnologia de comunicação à distância, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Direito, assim composta: Professores Doutores: Bruno Marques Ribeiro -UEMG/Ituiutaba; Luiz Carlos Goiabeira Rosa - UFU; e Fernando Rodrigues Martins- UFU - orientador do candidato.

Iniciando os trabalhos o presidente da mesa, Dr. Fernando Rodrigues Martins, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir o candidato. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o candidato:

Aprovado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Neste ato, e para todos os fins de direito, os examinadores e o discente autorizam a transmissão ao vivo da atividade. As imagens e vozes não poderão ser divulgadas em nenhuma hipótese, exceto quando autorizadas expressamente pelos examinadores e pelo discente. Por ser esta a expressão da vontade, nada haverá a reclamar a título de direitos conexos quanto às imagens e vozes ou quaisquer outros, nos termos firmados na presente.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora e pelo discente.



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Rodrigues Martins, Professor(a) do Magistério Superior**, em 28/12/2022, às 08:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Carlos Goiabeira Rosa, Professor(a) do Magistério Superior**, em 30/12/2022, às 08:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Marques Ribeiro, Usuário Externo**, em 31/12/2022, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Márcio José Moreira França, Usuário Externo**, em 02/01/2023, às 17:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4164104** e o código CRC **B304904B**.

MÁRCIO JOSÉ MOREIRA FRANÇA

O LEGADO CYBERPUNK:  
DIREITOS FUNDAMENTAIS NA ERA DA INFORMAÇÃO

Dissertação apresentada à Faculdade de Direito  
Prof. Jacy de Assis da Universidade Federal de  
Uberlândia para obtenção do título de Mestre  
em Direito Público, na área de Tutela Jurídica e  
Políticas Públicas.

Uberlândia, 14 de dezembro de 2022

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Fernando Rodrigues Martins

---

Prof. Dr. Luiz Carlos Goiabeira Rosa

---

Prof. Dr. Bruno Marques Ribeiro

## AGRADECIMENTOS

A presente dissertação não é resultado apenas do meu trabalho ao longo dos últimos três anos, mas também do aconselhamento e do apoio que recebi de várias pessoas durante essa caminhada. Gostaria de agradecer a todas elas nesta seção.

Primeiramente agradeço à minha mãe, Maria Celestina Paixão, e ao meu pai, José Moreira França, por todas as palavras de incentivo (e todos os puxões de orelha) que me deram desde o dia em que tomei minha decisão de ingressar no mestrado. Quando a pandemia chegou e eu pensava que meus planos estavam arruinados, foram vocês que me deram força para seguir com meus estudos.

Em seguida agradeço a todos os meus colegas da 12<sup>a</sup> turma de mestrado da Faculdade de Direito Prof. Jacy de Assis. Infelizmente convivemos muito pouco devido às circunstâncias e as amizades cultivadas foram (praticamente) virtuais, mas espero que eu consiga levá-las comigo para o resto da vida.

Agradeço também ao Prof. Dr. Fernando Rodrigues Martins, que acreditou na minha escolha “inusitada” (para não dizer “completamente maluca”) para o tema da minha pesquisa, e me direcionou para o caminho certo quando eu estava me sentindo perdido.

E não posso deixar de agradecer ao meu grande amigo e mentor, Gabriel Oliveira Aguiar Borges (ou “OAB” para os mais chegados). Desde as aulas preparatórias para o processo seletivo, até as inúmeras dicas que você me deu para a confecção dos artigos e da dissertação, posso dizer com segurança que eu não teria conseguido concluir meu trabalho sem sua ajuda.

Também quero agradecer a meus demais amigos que não saíram do meu lado durante todo esse tempo, mesmo quando nossas interações ficaram limitadas devido ao distanciamento. Gostaria de dar destaque especial a Ricardo Ferreira Domingues, Nathália do Prado Rocha Precht (vulgo “Prada”), Fernanda Rodrigues Perroni, Hugo Nunes de Souza, Augusto Molinaroli Melo e Lucas Melo de Moura.

Por último, mas não menos importante, quero agradecer à minha namorada, Luiza Siquierolli Calestini, cuja entrada na minha vida coincidiu com momentos decisivos nos quais eu precisei, simultaneamente, me sentar na cadeira para escrever minha dissertação e me mudar de cidade para começar um novo emprego. Nesse turbilhão de mudanças e novas responsabilidades que minha vida se tornou durante o ano de 2022, sua presença nela foi um porto seguro para onde eu podia voltar quando eu precisava me lembrar do que era realmente importante. Peço desculpas a todos que não consegui agradecer nominalmente neste espaço, mas quero que saibam que todos vocês tiveram sua importância e que sou uma pessoa abençoada por tê-los ao meu lado ao longo desse período tão importante na minha vida.



*"O futuro já está aqui – ele só não  
está igualmente distribuído."*

— **William Gibson**

## RESUMO

A presente dissertação busca estabelecer um diálogo entre o subgênero de ficção científica *cyberpunk* e a questão dos direitos fundamentais na era da informação, analisando sobretudo a questão da identidade neste contexto. A metodologia empregada na pesquisa baseia-se na análise crítica de diversas obras selecionadas do *cyberpunk* e o contraste destas com situações contemporâneas, observando também a evolução histórica do conceito de identidade e dos modelos sociais que o acompanharam. A tese apresentada é a de que estamos cada vez mais próximos de viver em uma sociedade como aquelas sobre as quais fomos alertados na ficção, também objetivando trazer sugestões sobre como evitar um futuro assim. Assim como descrito pela expressão “*high tech, low life*”, que define o *cyberpunk*, estamos em um cenário onde o progresso tecnológico anda de mãos dadas com um iminente colapso social.

Palavras-chave: *cyberpunk*; ficção científica; identidade; resistência ao direito.

## ABSTRACT

The present thesis aims to establish a dialogue between the *cyberpunk* science fiction subgenre and the issue of fundamental rights in the information age, analyzing especially the matter of identity in this context. The methodology employed in the research is based on the critical analysis of selected works of *cyberpunk* and contrasting them with contemporary scenarios, also observing the historical evolution of the concept of identity and the social models that accompanied it. The question that is presented is that we're increasingly close to live in a society like those we've been warned about in fiction, also aiming to bring about suggestions on how to avoid such a future. Just like it's been described by the expression "high tech, low life", which defines *cyberpunk*, we're in a scenario where technological progress walks hand in hand with imminent social collapse.

Keywords: *cyberpunk*; science fiction; identity; resistance to law.

## Sumário

INTRODUÇÃO	11
1. O <i>CYBERPUNK</i> E OS MEDOS PREDOMINANTES EM CADA ÉPOCA: UMA CRONOLOGIA	16
Anos 60-70: a ficção científica New Wave e o “proto-cyberpunk”	17
Anos 80: As Raízes dos Movimentos Cyberpunk	23
Anos 90: a explosão do <i>cyberpunk</i> na cultura pop	34
Século XXI: o <i>cyberpunk</i> na Era da Informação	43
2. UM NOVO SUJEITO DE DIREITO	61
A Criação de Sujeitos Reais	61
Relação Entre Sociedade, Sociologia e Identidade	76
Localizando o <i>Cyberpunk</i> no Direito	92
3. IDENTIDADE E CYBERPUNK	102
O Problema da Resistência ao Direito	103
Sujeito virtual: um Novo Vulnerável? A Tutela e Promoção dos Cyberpunk como sujeito de direito	112
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
REFERÊNCIAS	124

## INTRODUÇÃO

O *cyberpunk* é um subgênero da ficção científica que surgiu em meados dos anos 80 inspirado, ainda que parcialmente, na estética visual apresentada pelo filme *Blade Runner – O Caçador de Androides*, que por sua vez é uma adaptação do romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* de Philip K Dick<sup>1</sup>. O gênero surgiu como um movimento “underground” composto por jovens escritores, que atraía atenção para si mesmo através de revistas “fanzine” publicadas nos EUA e na Europa<sup>2</sup>.

De acordo com André Lemos<sup>3</sup>, a publicação seminal desse movimento ainda sem um nome foi a “fanzine” *Cheap Truth* (inicialmente lançada em 1982), um folheto de uma página editado pelo escritor Bruce Sterling e distribuído gratuitamente - e era inclusive explicitamente encorajado aos leitores que eles fizessem cópias em “xerox” das edições para atingir o maior e mais diverso público possível - onde vários autores membros d’O Movimento submetiam contos sem copyright sob pseudônimos que eram utilizados a fim de minimizar o culto à personalidade.

Esse movimento, inspirado tanto pelo rigor científico da *hard science fiction* quanto pelas aspirações contraculturais da literatura *new wave* proeminente nas décadas anteriores, concebeu uma nova estética em resposta direta ao status quo “estagnado” da ficção científica popular até então, filtrando os “tropes” das obras clássicas através de uma lente que refletisse melhor os costumes de uma época onde a cultura pop estava se tornando parte integral do cotidiano, assim como os medos predominantes no inconsciente dos indivíduos<sup>4</sup>.

Assim, chega-se ao *cyberpunk*: um novo subgênero que presta homenagem aos grandes autores do passado ao mesmo tempo que faz crítica à abordagem “ultrapassada” destes quanto às ideias exploradas. No centro dessa dicotomia existe uma sátira da concepção previamente estabelecida na ficção científica de que avanços na ciência e tecnologia traduziriam necessariamente em avanços na esfera social. No *cyberpunk*, isso não é o caso<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> AMARAL, Adriana. Cyberpunk e Pós-modernismo. **BOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunkposmodernismo.pdf>, 2003. Acesso em 01 out. 2019, p. 4.

<sup>2</sup> LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. **Conexão-Comunicação e Cultura UCS**, v. 3, n. 06, 2004, p. 12.

<sup>3</sup> Ibidem, p. 12.

<sup>4</sup> HOLLINGER, Veronica. Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism. **Mosaic**, v. 23, n. 2, 1990, p. 30.

<sup>5</sup> CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson**. Edimburgo: A&C Black, 2000, p. 13.

O eixo temático em torno do qual toda a produção *cyberpunk* se desenvolve é a ideia do “*high tech, low life*”: a justaposição e contraste de tecnologias avançadas frente a sociedades em colapso, abordando simultaneamente o potencial e as consequências desse avanço tecnológico tanto nos indivíduos quanto na própria estrutura social<sup>6</sup>.

O “*high tech, low life*” tem raízes políticas e um teor fortemente anticapitalista, que remonta ao contexto histórico-social no qual o *cyberpunk* se originou: os Estados Unidos sob a gestão de Ronald Reagan, que durou de 1981 até 1989 e teve políticas econômicas - apelidadas de “*reaganomics*” - marcadas pela flexibilização das regulamentações sobre empresas privadas, uma postura que instigou certo medo em determinados setores da população estadunidense acerca da possibilidade de essas corporações passarem a “dominar” o Estado e priorizarem seus próprios interesses em detrimento do bem-estar da população<sup>7</sup>.

Esse sentimento “*anti-establishment*” permeia a construção de mundo das mais variadas histórias pertencentes ao *cyberpunk* até nos dias de hoje, com o gênero se adaptando para refletir as perspectivas e medos que predominam em cada época.<sup>8</sup> Tipicamente, a ambientação *cyberpunk* é uma distopia urbana onde grandes corporações são onipresentes no cotidiano das pessoas e a sociedade no geral é tomada por um caos generalizado que o Estado é incapaz de aplacar por completo, com altos índices de criminalidade e um profundo abismo entre as classes sociais<sup>9</sup>.

Nesse contexto de colapso social, o progresso científico e tecnológico se dá de forma desenfreada quase como se estivesse existindo em um vácuo. Esse futurismo traz uma perspectiva crítica acerca do conceito de “transhumanismo”, que já se fazia presente na ficção científica previamente. Originalmente, o termo se refere a uma corrente filosófica que prega a superação das limitações humanas através do emprego de tecnologias de ponta, e desde sempre tem sido um objeto de inspiração para autores de ficção científica especularem e discutirem as possibilidades e potenciais consequências do uso da ciência para “evoluir” os seres humanos artificialmente<sup>10</sup>.

No *cyberpunk*, o transhumanismo é apresentado como uma ideia ampla cujas vertentes abrem margem para diferentes facetas do debate acerca da ressignificação da própria

---

<sup>6</sup> LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. op. cit., p. 12.

<sup>7</sup> HOLLINGER, Veronica. Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism. *Mosaic*, v. 23, n. 2, 1990, p. 30.

<sup>8</sup> AMARAL, Adriana. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, Brasília, v. 6, 2006, p. 16.

<sup>9</sup> LEMOS, op. cit., p. 12.

<sup>10</sup> CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. Edimburgo: A&C Black, 2000. p. 35.

identidade e das relações interpessoais em um ambiente onde o cotidiano tornou-se inseparável das diversas aplicações da tecnologia de ponta: em obras *cyberpunk*, as histórias lidam com tópicos que vão desde implantes cibernéticos até inteligência artificial, passando por engenharia genética e realidades virtuais<sup>11</sup>.

Em todos esses casos, explora-se a maneira como o “culto” à tecnologia pode alterar fundamentalmente como um indivíduo confere significado a si mesmo e às relações interpessoais que cultiva ao longo da vida, acrescentando uma dimensão existencial às preocupações inerentes ao *cyberpunk* acerca de um colapso socioeconômico<sup>12</sup>.

Como exemplos da amplitude da questão transhumanista no *cyberpunk*, podemos citar tanto *The Ghost in the Shell*<sup>13</sup> e sua exploração da robótica de maneira imparcial como forma de libertar os indivíduos de suas limitações biológicas e identitárias, quanto a trilogia *Sprawl*<sup>14,15,16</sup> de William Gibson, que frequentemente equipara o uso constante da informática ao vício em drogas, visto que ambos são vistos pela população de seu mundo devastado pela guerra como uma válvula de escape para a realidade miserável na qual eles vivem.

A construção do mundo *cyberpunk* parte da premissa de que, embora a ciência e tecnologia tenham potencial para tornar a sociedade mais evoluída como um todo, elas são igualmente capazes de se tornarem perigosos instrumentos de limitação das liberdades dos indivíduos e favorecimento dos mais poderosos. Quando essas ferramentas se encontram nas mãos de quem prioriza as próprias ambições em detrimento do bem comum, a segunda possibilidade é a mais provável<sup>17</sup>.

Tendo isso em vista, não se pode negar a influência do *cyberpunk* na nossa realidade contemporânea. Os avanços tecnológicos presentes nos clássicos do *cyberpunk* estão bem próximos de se tornar uma realidade - isso quando já não se tornaram - e os problemas socioeconômicos sobre os quais aquelas obras nos alertaram estão passando a ser considerados uma possibilidade tangível.<sup>18</sup>

Nos encontramos no período conhecido como “a era da informação”<sup>19</sup>, onde as tecnologias de informação propiciaram um cenário onde infinitos pontos ao redor do mundo

---

<sup>11</sup> Ibidem, p. 44-72.

<sup>12</sup> Ibidem, p. 65.

<sup>13</sup> SHIROW, Masamune. **Kōkaku kidōtai: The Ghost in the Shell**. Serializado de 1989 a 1991. JBC, 2016.

<sup>14</sup> GIBSON, William. **Neuromancer** (1984). Aleph, 2016.

<sup>15</sup> GIBSON, William. **Count Zero** (1986). Aleph, 2017.

<sup>16</sup> GIBSON, William. **Mona Lisa Overdrive** (1988). Aleph, 2017.

<sup>17</sup> AMARAL, Adriana. **Cyberpunk e Pós-modernismo**. op. cit., p. 4.

<sup>18</sup> LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. op. cit., p. 15.

<sup>19</sup> VAN DIJK, Jan A.G.M. **The Network Society: Social Aspects of New Media**. 2ª. ed. London: SAGE Publications Ltd, 2006, p. 1.

estão todos conectados entre si através da internet, e as tecnologias da informação se tornaram uma constante nos mais diversos momentos da vida cotidiana de uma maioria considerável da população mundial.

Na era da informação, a dependência pelos instrumentos fornecidos pela informática se tornou um pré-requisito para a sobrevivência nessa sociedade globalizada<sup>20</sup>. Redes sociais se tornaram o principal veículo através do qual os indivíduos consolidam e cultivam relações interpessoais<sup>21</sup>; empresas de publicidade e propaganda usam essas redes para trazer aos usuários anúncios feitos sob medida para o perfil de cada um<sup>22</sup>; bolsas de valores e instituições financeiras de todo o mundo são interligadas por um único sistema financeiro internacional, onde o impacto de cada acontecimento político no plano nacional ou internacional é imediatamente sentido através dos índices em constante flutuação<sup>23</sup>.

Quanto à questão do mercado financeiro, ainda se pode ver também uma manifestação contracultural frente ao domínio dos sistemas bancários e bolsas de valores que ganhou força na presente década: a *Blockchain*, que fora originalmente criada por um “*hacker*” anônimo em 2008 e consiste em uma rede totalmente descentralizada de transações financeiras através de moedas virtuais sem lastro físico e totalmente independentes do sistema financeiro internacional<sup>24</sup>.

As possibilidades de integração proporcionadas pela internet deram voz àqueles que antes não a tinham, permitindo às pessoas um meio mais direto de externalizar as próprias insatisfações e, também, uma chance de se organizar e se mobilizar em prol de causas nas quais acreditam. Por outro lado, essa integração também abriu uma nova fronteira para que *hackers* maliciosos (chamados “*crackers*”) passassem a cometer novas modalidades de crimes dentro desses ambientes virtuais: roubo de dados, chantagem, espionagem, terrorismo, “ciberguerras”, assédio virtual, distribuição ilegal de conteúdo pornográfico, entre outros. A terminologia utilizada para descrever tanto os crimes virtuais em si quanto os responsáveis pelos mesmos é inegavelmente uma herança cultural da literatura *cyberpunk*, visto que o próprio termo “ciberespaço” fora utilizado pela primeira vez no livro *Neuromancer* (primeiro volume da trilogia *Sprawl*)<sup>25</sup>.

---

<sup>20</sup> Ibidem, p. 1.

<sup>21</sup> Ibidem, p. 12.

<sup>22</sup> BARBIER, Geoffrey; LIU, Huan. Data mining in social media. In: **Social network data analytics**. Springer, Boston, MA, 2011. p. 327-352.

<sup>23</sup> OCAMPO, José Antonio. International asymmetries and the design of the International Financial System 1. In: **Critical Issues in International Financial Reform**. Routledge, 2018, p. 45-74.

<sup>24</sup> CROSBY, Michael et al. Blockchain technology: Beyond bitcoin. **Applied Innovation**, v. 2, n. 6-10, p. 71, 2016, p. 10.

<sup>25</sup> GIBSON, William. *Neuromancer*, op. cit., p. 15.



A existência desses “cibercrimes” foi reconhecida por um tratado internacional vigente desde 2004 conhecido como “Convenção de Budapeste”<sup>26</sup>, que estabelece diretrizes a fim de aperfeiçoar a cooperação entre os países signatários e proporcionar a cada um as ferramentas necessárias para combater tais crimes de forma mais eficiente.

Enquanto isso, pode-se notar grandes companhias multinacionais atraindo atenção para si mesmas tanto no que tange às suas intrusões no cotidiano quanto às ações delas no plano geopolítico internacional<sup>27</sup>. Como fora dito anteriormente, da mesma forma que a tecnologia traz possibilidades para a integração e expressão dos indivíduos, ela também fornece aos poderosos - tanto o estado quanto as corporações - instrumentos para que eles fortaleçam seu controle e vigilância sobre a vida desses indivíduos.<sup>28</sup>

Além disso, a presença cada vez maior dos interesses corporativos é visível tanto por meio dos lobbies instituídos pelas empresas com o fim de persuadir estados e governantes a atenderem seus anseios<sup>29</sup>, quanto pelo crescente número de instituições governamentais recorrendo ao setor privado para obter financiamento<sup>30</sup>. O cenário atual também torna mais evidente a existência de oligopólios industriais compostos por essas grandes corporações, que são indiretamente incentivados pelo próprio Estado através de regulações que dificultam a atuação de empresas menores<sup>31</sup>.

A hipótese apresentada parte da premissa de que esse quadro contemporâneo, marcado pela onipresença das tecnologias de informação e pela primazia dos interesses corporativos em detrimento do bem-estar dos indivíduos no plano geopolítico internacional, é um cenário que já vinha sendo alertado pela literatura *cyberpunk* desde a década de 80.

Muito da linguagem atualmente empregada ao se tratar das interações mediadas pela tecnologia de informação se deve aos termos cunhados pela literatura *cyberpunk*, assim como vários costumes e traços culturais desenvolvidos na era da informação são diretamente análogos a elementos presentes na ficção.<sup>32</sup>

---

<sup>26</sup> A **Convenção sobre o Cibercrime**, também conhecida como **Convenção de Budapeste**, se encontra disponível em pdf através do link: [http://www.mpf.mp.br/atuacao-tematica/sci/normas-e-legislacao/legislacao/legislacoes-pertinentes-do-brasil/docs\\_legislacao/convencao\\_cibercrime.pdf](http://www.mpf.mp.br/atuacao-tematica/sci/normas-e-legislacao/legislacao/legislacoes-pertinentes-do-brasil/docs_legislacao/convencao_cibercrime.pdf)

<sup>27</sup> VAN DIJK, op. cit., p. 89.

<sup>28</sup> *Ibidem*, p. 3.

<sup>29</sup> HOJNACKI, Marie; KIMBALL, David C. Organized interests and the decision of whom to lobby in Congress. *American Political Science Review*, v. 92, n. 4, p. 775-790, 1998.

<sup>30</sup> SAVAS, Emanuel S. **Privatization and public-private partnerships**. 2000. Disponível em <https://bit.ly/2nOh5CU>. Acesso em 01/10/2019.

<sup>31</sup> MOLLGAARD, Peter. Competitive effects of state aid in oligopoly. *Centre of Industrial Economics*, p. 2-13, 2004.

<sup>32</sup> VIANNA, Túlio Lima. Hackers: um estudo criminológico da subcultura *cyberpunk*. *Revista do Centro Acadêmico Afonso Pena*, ano VI, n. 10, ed. 1, 2001, p. 390.

Tendo em vista a gigantesca influência que um movimento de expressão artística de trinta anos atrás consegue exercer na identidade cultural dos dias de hoje, pode-se considerar o subgênero *cyberpunk* da ficção científica como o ponto de partida perfeito para se realizar uma análise sobre a conjuntura jurídica e social na Era da Informação, e também sobre como é possível, a partir dessa conjuntura, evitar a concretização de um futuro distópico como aqueles retratados na ficção.

Por fim, tensiona-se responder a seguinte pergunta-problema: O quão próximos nós estamos de viver em um mundo *cyberpunk*? E o que podemos fazer para evitar tamanha degradação da dignidade humana e dos direitos fundamentais?

A abordagem pretendida por este projeto se dá pelo método hipotético-dedutivo: através da análise crítica de diversos exemplares da produção literária e audiovisual *cyberpunk*, a fim de traçar uma cronologia da subcultura *cyberpunk* – tanto em questões estéticas quanto dos temas explorados – desde suas origens até os dias atuais. Ao analisar as obras individualmente, também se intenciona delimitar o contexto econômico e sociocultural dentro do qual cada uma delas foi concebida, assim como constatar a relevância das mesmas à luz dos Direitos Fundamentais.

O estudo crítico das obras de ficção serão acompanhadas de uma pesquisa qualitativa de casos reais, que consistirão tanto em fatos históricos apresentados com o intuito de contextualizar o papel que a mídia *cyberpunk* assume em cada era; quanto em fenômenos, eventos e mecanismos legais contemporâneos que demonstram as influências do subgênero em diversos aspectos do cotidiano dentro da Era da Informação.

Por fim, o procedimento se dará por uma interação entre os métodos histórico e comparativo, utilizando os dados extraídos tanto dos fatos quanto da ficção a fim de comprovar a hipótese de que os futuros distópicos e decadentes retratados no *cyberpunk* são de fato uma possibilidade tangível se levarmos em conta a trajetória que a sociedade vem seguindo nos últimos anos. Os resultados da pesquisa também serão empregados com o intuito de sugerir formas de evitar a concretização do futuro supracitado.

## **1. O *CYBERPUNK* E OS MEDOS PREDOMINANTES EM CADA ÉPOCA: UMA CRONOLOGIA**

O *cyberpunk* é um subgênero da ficção científica que surgiu em meados dos anos 80 e perdura até os dias de hoje, porém em um formato bastante diferente. Originalmente concebido

como um movimento de autores *underground* cujas histórias habitavam as páginas de revistas *fanzine*, o *cyberpunk* e sua estética regada a luzes de neon – inspirada em parte pelo filme *Blade Runner* – rapidamente se tornaram um sucesso em círculos literários e assumiram seu lugar como parte integral da identidade oitentista.

A trajetória do *cyberpunk* foi marcada por períodos de reinvenção, nos quais os autores do subgênero eram confrontados com a difícil tarefa de mantê-lo relevante em face dos grandes avanços tecnológicos e mudanças geopolíticas que ocorriam no mundo real ao longo das décadas que se passavam. Ao longo de todas as suas fases, no entanto, o *cyberpunk* manteve uma característica fundamental sempre em primeiro plano nas suas histórias: o foco em expressar os medos do povo acerca do que poderia acontecer em um futuro no qual os avanços tecnológicos fossem empregados não para beneficiar a população, mas para servir aos interesses dos privilegiados, e onde o “culto” à tecnologia ressignificaria a relação do ser humano consigo mesmo e com o mundo à sua volta.

Para conhecer essa trajetória, vamos fazer uma linha do tempo passando por todas as fases do movimento *cyberpunk* e detalhando os temas tratados em suas algumas obras selecionadas do subgênero, a fim de trazer à tona as motivações por trás da pesquisa realizada nesta dissertação. Para começar, falaremos sobre um período anterior ao *cyberpunk*, onde as peças fundamentais para a construção desse subgênero já eram gradualmente introduzidas no cenário literário.

### **Anos 60-70: a ficção científica New Wave e o “proto-cyberpunk”**

Embora o subgênero não tenha ganhado forma até a década de 80, as raízes do *cyberpunk* se encontram no movimento da ficção científica *New Wave* nas décadas de 1960 e 1970. A revista mais importante desse movimento se chamava *New Worlds*, que estava em publicação desde 1946 e continuou assim até 1971. A *New Worlds* já era uma revista importante nos chamados “anos dourados” da ficção científica, pois era um veículo através do qual os autores demonstravam o amadurecimento do gênero durante o período do pós-guerra: a transição entre as histórias mais aventureiras de antigamente para cenários especulativos pautados em ciência rígida e acontecimentos do mundo real. Segundo John R. Parker<sup>33</sup>, “utopias se tornaram distopias” e “tradições foram desprendidas” ao passo que a ficção científica

---

<sup>33</sup> PARKER, John R. ‘News Worlds’: One Of The Most Influential SCI-FI Magazines Returns This Fall. In: **Comics Alliance**. 20 ago. 2021. Disponível em: <https://comicsalliance.com/new-worlds-magazine-returns/>. Acesso em: 11 set. 2021.

adquiriria uma nova “cara” nas mãos de autores como Frederik Pohl, Isaac Asimov e Damon Knight.

Parker nota que, na segunda metade dos anos 50, algo diferente começou a acontecer: histórias se tornavam mais estranhas, com uma prosa mais bonita, e se tornava cada vez mais difícil diferenciar ficção popular (nome que usaremos a partir de agora para definir *genre fiction*, visto que o termo não possui tradução apropriada para o português) e ficção literária. Autores como Ray Bradbury, Alfred Bester e Kurt Vonnegut forçavam os limites do meio com suas respectivas obras *Fahrenheit 451*, *The Stars My Destination* e *The Sirens of Titan*. E então a literatura como um todo sofreu uma reviravolta quando Allen Ginsberg, através de seu livro *Howl*, iniciou o popular movimento conhecido como *Beat Generation*, seguido por William S. Burroughs com *The Naked Lunch*. Além disso, o advento da corrida espacial fez com que a ciência do mundo real avançasse em um ritmo que superava a pretensa presciência dos autores de ficção científica. O gênero estava em uma situação complicada, procurando uma forma de se renovar e se manter relevante.

Então, quando Michael Moorcock assumiu como editor-chefe na revista *New Worlds*, a ficção científica *New Wave* teve início, renunciando à *hard sci-fi* e dando espaço e encorajamento a novas histórias que examinassem novos estilos, técnicas e arquétipos na escrita. Autores da *New Wave* tentavam apresentar um mundo onde a sociedade lidava com uma constante agitação de novas tecnologias e culturas, geralmente com resultados distópicos. Autores como Roger Zelazny, J.G. Ballard, Philip Jose Farmer, Samuel R. Delany e Harlan Ellison frequentemente examinavam o impacto da cultura das drogas, da tecnologia, e da revolução sexual com um estilo vanguardista influenciado pela *Beat Generation* e pelo dadaísmo, além de incorporar algumas ideias próprias.

Nader Elhefnawy<sup>34</sup> nota que J.G. Ballard, também membro da equipe editorial da *New Worlds*, tinha uma opinião bem mais rígida que a de Moorcock a respeito dos problemas da ficção científica na época: os detalhes mais pomposos do gênero como viagens espaciais se tornaram não apenas banais, mas chegaram a um ponto onde se tornaram “inúteis” para qualquer coisa além de paródias marginais. A ficção científica deveria então passar a explorar aquilo que Ballard chamava de “espaço interior”. Ballard também confrontou a ideia de que as histórias deveriam seguir os “arquétipos” populares desde os tempos da Grécia Antiga, e a presunção de que estes de alguma forma seriam os mesmos que atrairiam leitores modernos (indo de encontro ao “monomito” de Joseph Campbell). Ao invés disso, Ballard queria escrever

---

<sup>34</sup> ELHEFNAWY, Nader. **Cyberpunk, Steampunk and Wizardry: Science Fiction Since 1980**. Estados Unidos, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.

um novo mito para o leitor contemporâneo, em um estilo com “mais ideias psicoliterárias, mais conceitos metabiológicos e metaquímicos, sistemas privados de tempo, psicologias e espaço-tempos sintéticos, mais dos meios-mundos sombrios que se pode vislumbrar nas pinturas de esquizofrênicos”. As ideias de Ballard vieram a exercer grande influência sobre o que viria a se tornar o *cyberpunk* nas décadas seguintes.

Agora, uma obra em particular que influenciou o movimento *cyberpunk* de forma substancial foi o romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, de Philip K. Dick, lançado em 1968. Segundo Jill Galvan<sup>35</sup>, a ambientação de *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas* é um mundo cada vez mais transformado pela chuva radioativa e as forças da entropia, mas ao mesmo tempo cada vez mais populado por dispositivos tecnológicos avançados. Na cronologia fictícia, uma guerra mundial devastadora deixou a atmosfera terrestre poluída com radiação, fazendo com que as Nações Unidas encorajem emigração em massa para outros planetas a fim de preservar a integridade genética da humanidade. Se mudar para fora da terra é incentivado com a distribuição gratuita de androides (máquinas feitas à imagem e semelhança de um ser humano) para uso pessoal. As indústrias Rosen fabricam os androides em uma colônia em Marte, mas alguns deles se rebelam violentamente e fogem para a Terra, onde esperam residir sem ser detectados. Como resultado dessas repetidas ocorrências, departamentos policiais norte-americanos e soviéticos permanecem em alerta máximo, contratando serviços de caçadores de recompensas para caçar e eliminar os androides.

O aspecto mais excêntrico da história (provavelmente herdado do movimento *New Wave*) reside nas duas principais formas com que a sociedade retratada busca sua satisfação existencial: a primeira delas é a posse de animais autênticos de carne e osso, que se tornaram artigos de luxo – pessoas pobres podem possuir apenas réplicas robóticas de animais – e um símbolo de *status* devido às extinções em massa ocorridas após a guerra e ao consequente incentivo cultural por mais empatia. A segunda forma, desenvolvida graças à tendência cultural mencionada anteriormente, envolve uma religião baseada em tecnologia chamada Mercerismo, que usa dispositivos chamados “caixas de empatia” para conectar-se a uma realidade virtual de sofrimento coletivo, onde um personagem martirizado de nome Wilbur Mercer eternamente escala uma montanha enquanto é frequentemente atingido pelas pedras que caem dela.

No seu romance, Philip K. Dick imaginou um mundo distópico e pós-apocalíptico onde o corporativismo havia adquirido poder absoluto, não muito diferente do que autores como William Gibson e Bruce Sterling criariam posteriormente. No discurso “The Android and the

---

<sup>35</sup> GALVAN, J. Entering the Posthuman Collective in Philip K. Dick’s *Do Androids Dream of Electric Sheep?* *Science Fiction Studies*, Greencastle, v. 24, n. 3, Nov. 1997.

Human”<sup>36</sup>, Dick explicita a filosofia por trás da sua obra: uma extrapolação das condições de vida na sua realidade, marcada por uma existência progressivamente alterada pelas inovações na tecnologia. Nesse discurso de Dick, podemos ver as sementes para o que viria a se tornar o *cyberpunk*.

“Nosso ambiente – digo, nosso mundo artificial de máquinas, construtos artificiais, computadores, sistemas eletrônicos, componentes homeostáticos interligados – tudo isso está de fato começando a possuir aquilo que psicólogos sérios temem que o primitivo vê em seu ambiente: vivacidade. Em um sentido bem real nosso ambiente está se tornando vivo, ou pelo menos quase-vivo, e de certa forma especificamente e fundamentalmente análogo a nós mesmos.” (DICK, 1972)

A respeito do que podemos apanhar da crescente vivacidade das coisas que nos cercam, como o próprio Galvan questiona, o autor de *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?* diz que “em vez de aprender sobre nós mesmos ao estudar nossas construções, talvez nós devêssemos realizar a tentativa de compreender o que nossas construções estão tramando ao olhar a fundo o que nós mesmos estamos tramando”. Nessa passagem, Dick explicita que sua estrutura filosófica é mais do que uma mera exploração das possibilidades que o futuro apresenta em questão de avanços tecnológicos e afins: é uma introspecção sobre como nós moldamos esse futuro e a forma como ele nos afeta.

Galvan observa que “assim como Dick continua a explicar, as duas explorações não são facilmente divididas: independentemente se a aceitarmos sem questionamento ou nos rebelarmos contra ela, a tecnologia, nas mãos dos poderes constituídos, não apenas adquiriu uma vida própria, mas uma vida que substancialmente se infiltra nas *nossas* vidas, mudando nosso caráter de formas sutis porém significativas”, alertando ainda que “se sucumbirmos inconscientemente – ou pior, indiferentemente – à mecanização totalitária do nosso mundo, nós arriscamos nos tornar andróides, reduzidos a humanos de mera utilidade – homens transformados em máquinas”. Para Galvan, não se pode negar o papel pervasivo da tecnologia em nossa existência, visto que a realidade em que vivemos é uma onde estamos “progressivamente imbricados em uma presença mecânica”, e uma verdadeira conciliação com

---

<sup>36</sup> DICK, Philip K. **The Android and the Human**. Manuscrito original para um discurso dado por Dick na Vancouver SF Convention na Universidade da Columbia Britânica, em março de 1972. 42 páginas datilografadas, com correções e modificações ao longo delas feitas pelas mãos do próprio Dick. O discurso foi posteriormente publicado na revista SF Commentary em dezembro de 1972 e então reimpresso na revista Vector entre março e abril de 1973. Em uma carta que acompanhou a publicação na SF Commentary, Dick escreveu que “esse discurso [tentou]... sumarizar toda uma vida de pensamento em desenvolvimento.”. Ele concluiu que ele continha “eu espero, a semente para meus romances futuros.” Uma importante peça de escrita, que antecipou os temas e preocupações dos romances publicados por Dick em sua última década de vida. Material manuscrito de Dick é muito escasso, particularmente de conteúdo tão significativo. Disponível em [https://sporastudios.org/mark/courses/articles/Dick\\_the\\_android.pdf](https://sporastudios.org/mark/courses/articles/Dick_the_android.pdf), Acesso em 24 nov. 2021.

essa nova realidade se daria apenas pelo reconhecimento de que a tecnologia que nós mesmos produzimos invadiu e deturpou nossa definição de “vida”.

Em *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, o arco dramático do protagonista envolve a aceitação gradual desses parâmetros em constante mudança. A vivência do caçador de androides Rick Deckard policiando as fronteiras entre humano e máquina o faz começar a questionar a dicotomia de “nós e eles” que afirma o domínio humano sobre o ambiente mecânico. Ao final do romance, contudo, Deckard ainda precisa repensar a ideologia dominante do sistema jurídico no qual ele é empregado, aceitando sem questionar as categorias ontológicas de sua cultura, de acordo com a qual humanos se diferenciam de seus sócios androides por meio da capacidade de sentir empatia. Essa crença, à qual Rick Deckard adere como uma maneira de identificar suas vítimas androides – e, provavelmente, como um meio de se sentir menos culpado na realização de seu trabalho – consiste em mais que uma forma de nominalmente separar o humano da máquina: trata-se de uma forma não-intencional de isolar a humanidade enquanto espécie.

Os eventos que transcorrem na narrativa desafiam essa perspectiva existencial de Deckard em um nível fundamental. Em vários momentos ao longo do livro, vemos alguns androides demonstrarem que se importam com a vida e o bem-estar um do outro, e até mesmo se preocupam com os humanos em alguns casos, tudo isso ao passo em que Rick Deckard vai desumanizando a si mesmo, se tornando uma “máquina” cuja existência se resume a fazer a vontade do sistema em que ele se insere.

Outro ponto em comum entre *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* e as diversas outras histórias que viriam posteriormente no movimento *cyberpunk* é o fato de que a trama e a construção de mundo podem também ser interpretados como uma sátira da sociedade norte-americana na época – uma sociedade onde tudo está à venda e os meios de comunicação de massa se asseguram de que todos almejam as mesmas coisas. Em seu romance, Dick retrata uma sociedade futurista onde as famílias competem entre si para afirmar sua riqueza e bom-gosto, em uma extrapolação da cultura do “keeping up with the Joneses”<sup>37</sup> que estava em seu auge na década de 60. No entanto, ao invés de se autoafirmar comprando carros e mansões como na realidade, os habitantes dessa sociedade fictícia o faziam adquirindo animais reais.

Como mencionado anteriormente, animais de carne e osso são uma das formas de satisfação existencial para os personagens do livro, mas também são um símbolo de *status* tendo em vista a raridade dos animais e o fato de que a grande maioria da população possui recursos

---

<sup>37</sup> Em inglês, a expressão popular se refere a situações em que alguém faz as coisas para provar que tem tanta ou mais riqueza que os outros, ao invés de fazê-lo porque querem.

apenas para adquirir réplicas cibernéticas. Grande parte do comportamento do protagonista Rick Deckard é inspirada na inveja que ele sente de seus vizinhos, especialmente Bill Barbour – que em uma breve conversa, se gaba de ter dinheiro suficiente para comprar um cavalo (um animal particularmente caro e desejável).

Após “aposentar” três androides e receber um bônus por fazê-lo, Rick vai à loja de animais e compra uma cabra sem pensar duas vezes. Embora animais sejam apenas a última manifestação do consumismo sem necessidade, Rick foi treinado para acreditar que ele realmente precisa de um animal de estimação real para se sentir feliz e realizado, mas por quê? Parte disso se deve à nostalgia pelo mundo natural – que ele muito provavelmente nunca chegou a vivenciar – mas tal comportamento também sugere sua condição de prisioneiro de uma sociedade onde megacorporações e instituições governamentais obscuras controlam os pensamentos e desejos do cidadão comum.

A esposa de Rick, Iran, depende de um “órgão de humor” – um produto que ela mesma adquiriu – para sentir emoções de qualquer tipo, e tem os desejos literalmente idênticos àqueles dos demais compradores desse órgão. Juntamos isso à questão de empatia que fora levantada anteriormente, com a religião do Mercerismo, para explicitar um ambiente onde essas qualidades foram amplamente mercantilizadas.

Como a personagem Irmgard Batty nota, a idealização da empatia – estabelecendo-a como um objetivo e não uma característica intrínseca ao ser humano – torna as massas mais fáceis de controlar: quando as pessoas são encorajadas a pensar e desejar as mesmas coisas, é mais conveniente controlar quais coisas são pensadas e desejadas. Há um paralelo bem claro com o mundo real nessa crítica, que diz respeito à onipresença do rádio e da televisão no cotidiano, e a como tal onipresença converteu o povo a um dogma consumista e conformista. Nos dias atuais, poderíamos reinterpretar tal alegoria para englobar a internet e as mídias sociais, que estão de certa forma ainda mais influentes que os meios de comunicação tradicionais.

Por fim, a grande ironia de *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* é o fato de que, ao longo do enredo, os personagens estão aterrorizados com a possibilidade de robôs se tornarem pessoas, quando deveriam estar preocupados com a possibilidade de eles mesmos se tornarem robôs.

Por essas razões, o romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* pode ser considerado um dos principais precursores do movimento *cyberpunk* ao apresentar um universo bastante semelhante ao que autores como Gibson e Sterling conceberiam na década de 80. No



entanto, é importante termos em mente que a primeira geração do *cyberpunk* também é fruto de um contexto socioeconômico e geopolítico bastante específico, e é disso que falaremos a seguir.

### **Anos 80: As Raízes dos Movimentos Cyberpunk**

No final dos anos 70 e início dos anos 80, as primeiras histórias do gênero que viria a ser chamado *cyberpunk* começaram a ser publicados. Romances como *Transmanicon* (1979) e *City Come A-Walkin'* (1980) de John Shirley, *The Artificial Kid* (1980) de Bruce Sterling, e inúmeros contos de autores como Shirley, Sterling, William Gibson, Pat Cadigan e muitos mais consistiram no pontapé inicial desse movimento literário.

A explosão do movimento *cyberpunk* nos anos 80, no entanto, coincidiu com a eleição de Ronald Reagan para a presidência dos Estados Unidos da América, assim como a subsequente aplicação das medidas econômicas posteriormente apelidadas de *Reaganomics*. Anteriormente à ascensão de Reagan ao poder, a economia estadunidense havia passado por uma década de altas taxas de desemprego e uma inflação persistentemente alta, gerando insatisfação com a ortodoxia econômica keynesiana e com modelos econômicos empíricos.

Como resultado dessa insatisfação, Reagan foi eleito em 1981 prometendo um modelo econômico divergente daqueles de seus antecessores, e baseado em quatro pilares: redução do gasto público; redução do imposto sobre a renda e sobre os ganhos de capital; redução da regulação da economia; e controle da oferta de moeda para reduzir a inflação. Embora seus resultados ainda sejam objeto de muitos debates até os dias de hoje, é dito que Reagan obteve sucesso com alíquotas baixas juntamente a impostos sobre renda simplificados e desregulação continuada da economia. Contudo, foram registrados aumentos nos gastos do governo e nos déficits durante sua administração, assim como a disparidade social entre ricos e pobres.

Esse cenário motivou um medo em parte da população estadunidense, especialmente nas camadas mais pobres da sociedade. Com um modelo capitalista que as pessoas enxergavam como sendo totalmente desregulado em comparação com o que veio antes, não demorou para as mentes mais criativas começarem a imaginar um futuro distópico onde grandes corporações suplantariam o Estado, e os interesses em lucro e progresso se tornariam mais importantes – aos olhos dos poderosos – que o bem-estar social e os direitos humanos. Esse medo – e a subsequente inspiração – ajudaram a dar forma ao movimento *cyberpunk*.

Mas o *cyberpunk* é muito mais que um movimento literário: é toda uma identidade estética e cultural. Essa identidade, por sua vez, foi solidificada por filmes como *Fuga de Nova Iorque* (1981) de John Carpenter, e *Alien* (1979) e *Blade Runner – O Caçador de Androides*

(1982), ambos de Ridley Scott. Esse último filme é considerado a obra seminal que define o gênero *cyberpunk* e ajuda a entender tudo que veio depois.

Uma adaptação livre do romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, de Philip K. Dick, o filme *Blade Runner* conta novamente a história do caçador de androides Rick Deckard e sua missão para “aposentar” quatro androides que estavam foragidos na Terra. Embora o enredo siga as mesmas linhas gerais, a interpretação de Ridley Scott do universo e dos temas apresentados na história tornam *Blade Runner* uma obra suficientemente diferente de seu material-base para merecer uma análise própria.

Assim como o romance que o inspirou, *Blade Runner* é ambientado na Los Angeles de um futuro próximo – nesse caso o ano de 2019 – e apresenta uma ambientação pós-apocalíptica onde a Terra lida com escassez de recursos naturais e superpopulação. Ao passo que as classes mais privilegiadas conseguem emigrar para colônias extraterrestres, a grande maioria da população que ainda vive em nosso planeta natal se encontra em uma situação precária, com parte da população possuindo apenas o mínimo necessário para sobreviver e uma parcela ainda maior não possuindo nem isso.

O protagonista ainda é o caçador de recompensas Rick Deckard e a trama ainda gira em torno de sua missão de “aposentar” quatro androides (aqui chamados “replicantes”) que fugiram das colônias extraterrestres e se refugiaram na Terra, mas a execução não poderia ser mais diferente. Ao contrário do marido conformado e invejoso de *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, o Deckard de *Blade Runner* é inspirado nos protagonistas das histórias de detetive do subgênero *hard-boiled*: um homem solitário e desiludido com o trabalho e a vida no geral, que busca um propósito para si mesmo em meio a uma sociedade onde isso se tornou extremamente difícil. Esse arquétipo de personagem se tornou bastante popular no gênero *cyberpunk* posteriormente.

Também, assim como no romance original, a mão-de-obra nas colônias é composta por formas de vida criadas artificialmente que, por sua vez, são ilegais na Terra. Isso nos leva à diferença fundamental entre as duas versões da história: a corporação Rosen e os androides mecânicos mostrados no romance de Dick são substituídos pelas Indústrias Tyrell e seus replicantes, que são biologicamente indistinguíveis de seres humanos. Isso acrescenta à história de *Blade Runner* um novo eixo temático e alegórico que gira em torno do preconceito e do ódio à figura do “outro”, já que não estamos mais lidando com robôs que adquiriram consciência, mas com seres humanos que foram desumanizados devido às circunstâncias de seu nascimento.

Embora alguns elementos da história original como o Mercerismo e a demanda por animais de estimação tenham sido eliminados ou drasticamente reduzidos, o tema de empatia

ainda é bastante importante em *Blade Runner*. Com relação a esse tema, vemos uma expansão do significado do teste fictício *Voight-Kampff*. Assim como no romance original, o teste *Voight-Kampff* consiste em uma entrevista em que são feitas perguntas emocionalmente provocativas cujas respostas são utilizadas para mensurar características como empatia, a fim de determinar se o entrevistado é um replicante ou não.

No romance original, o teste (cujo nome é soletrado nessa versão como *Voigt-Kampff*) é descrito como um método imperfeito para identificar andróides, pois pessoas com doenças mentais – a exemplo de esquizofrenia – teriam chances de falhar (um defeito insinuado em *Blade Runner* com a pergunta “você já aposentou um humano por acidente?” feita pela personagem Rachael). No filme, as imperfeições do teste são ampliadas à medida que as distinções entre humanos e replicantes se tornam cada vez mais turvas.

A interpretação de Ridley Scott parte de duas premissas principais: a de que os replicantes são de fato seres humanos criados artificialmente, e não máquinas; e a de que sentimentos como empatia são desenvolvidos através da experiência. Na trama de *Blade Runner*, é estabelecido que replicantes são perfeitamente capazes de desenvolver consciência própria, então por isso são “programados” com uma vida útil de apenas quatro anos para que eles morram antes de ter essa consciência totalmente formada. Rachael, uma replicante experimental criada pelo magnata Eldon Tyrell, já tem essa consciência desenvolvida desde o princípio – graças a lembranças falsas implantadas em seu cérebro – e não é limitada pela vida útil.

Os antagonistas do filme, sendo replicantes próximos ao fim de seu ciclo de vida, também já estariam plenamente conscientes de si próprios, o que faz Deckard acreditar que o teste *Voight-Kampff* não funcionaria para identificá-los. Roy Batty, líder do grupo, demonstra essa humanidade a Deckard em seus últimos momentos, salvando a vida do caçador de recompensas e fazendo um discurso onde lamenta a sua curta longevidade e relembra as experiências que teve durante seus quatro anos de vida.

Por fim, a mudança crucial que *Blade Runner* fez em relação a *Andróides Sonham Com Ovelhas Elétricas?* está em seu final: Enquanto a experiência de Deckard no livro tenha sido vista pelo protagonista como apenas mais um dia na vida dele, e as reflexões feitas por ele ao longo dessa experiência não levaram a uma mudança substancial na sua forma de enxergar o mundo, o Deckard de *Blade Runner* foi profundamente alterado pelos eventos que vivenciou. Ao longo do filme, o caçador de recompensas se apaixona pela replicante Rachael, reconhecendo-a como um ser humano e como uma igual, e termina a história fugindo com ela para um lugar desconhecido, visto que a presença de Rachael na Terra era ilegal e ela com

certeza seria “aposentada” em breve. Deckard, então, ativamente desafia o sistema opressivo que foi treinado para proteger, mesmo sendo beneficiado por este sistema. Ao contrário do romance original, onde o protagonista pouco a pouco se desumaniza através de suas ações contra os andróides, o arco de Deckard em *Blade Runner* envolve o personagem redescobrir o significado da própria humanidade após enxergá-la em seres que – segundo sua visão de mundo pré-estabelecida – não deveriam tê-la.

Esse senso de rebelião contra o sistema que acaba permeando a história de *Blade Runner* não foi adaptado de *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas*, mas foi inspirado pelos primeiros contos do movimento que viria a se tornar o *cyberpunk*, refinado e infundido com a consciência de classe do alvorecer do período Reagan, e então passou a servir de inspiração para o movimento *cyberpunk* posteriormente.

Embora tenha sido associado ao movimento literário apenas posteriormente, o termo “cyberpunk” foi cunhado alguns anos antes do lançamento de *Blade Runner*. Segundo Isaac L. Wheeler<sup>38</sup>, na primavera de 1980, o autor Bruce Bethke estava tentando descrever o arquétipo da próxima geração dos “arruaceiros de motocicleta”, baseado na seguinte ideia:

As crianças que arruinaram meu computador; os filhos delas se tornariam Terrores Sagrados, combinando a vacuidade ética de adolescentes com uma fluência técnica que nós adultos podíamos apenas imaginar. Ademais, os pais e outras figuras de autoridade do início do Século XXI estariam terrivelmente mal-equipados para lidar com a primeira geração de adolescentes que cresceram realmente “falando a língua do computador”.<sup>39</sup>

A palavra então se tornou o título de seu conto, *Cyberpunk*, que falava sobre um grupo de hackers adolescentes burlando o sistema, explorando sistemas de computadores para ganho pessoal, e se rebelando contra os próprios pais. O conto viria a ser vendido para a revista *Amazing Stories* em julho de 1982 e finalmente publicado em 1983. O termo foi popularizado por Gardner Dozois, que em 1984 publicou um artigo no *Washington Post* chamado “Science Fiction in the Eighties” e utilizou o termo *cyberpunk* para descrever a nova onda de escritores de ficção científica.

---

<sup>38</sup> WHEELER, Isaac L. The Early Life of the Word “Cyberpunk”. In: *Neon Dystopia*, 13 nov. 2016. Disponível em: <https://www.neondystopia.com/cyberpunk-books-fiction/the-early-life-of-the-word-cyberpunk/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

<sup>39</sup> “The kids who trashed my computer; *their* kids were going to be Holy Terrors, combining the ethical vacuity of teenagers with a technical fluency we adults could only guess at. Further, the parents and other adult authority figures of the early 21st Century were going to be terribly ill-equipped to deal with the first generation of teenagers who grew up truly “speaking computer.” (tradução nossa)

E foi aí então que o termo passou a se tornar sinônimo do movimento literário ao longo da década de 80, uma associação oficializada em 1986, quando o autor Bruce Sterling lançou a coletânea de contos *Mirrorshades – The Cyberpunk Anthology*. Embora a estética já estivesse bem estabelecida na época, a publicação de uma antologia coordenada por um dos principais autores do movimento ajudou a cravar o nome *cyberpunk* na História.

Dentre as obras que surgiram nessa fase oitentista do *cyberpunk*, merece bastante destaque o romance *Neuromancer*, escrito por William Gibson e originalmente lançado em 1984. Mesmo não tendo sido exatamente pioneiro no movimento, a obra de Gibson conseguiu capturar perfeitamente a quintessência do *cyberpunk* e executá-la com uma maestria que serviria de inspiração para todos os outros autores do gênero que vieram posteriormente, a exemplo do primeiro uso do termo “ciberespaço”. Tendo em vista essa importância, os diversos temas abordados no romance merecem ser discutidos aqui.

*Neuromancer* se passa em um futuro próximo, em uma ambientação bastante comum no *cyberpunk*: uma sociedade onde a tecnologia avançou bastante, mas o crime e a corrupção também. Assim como na grande maioria das obras do gênero – especialmente naquelas publicadas na década de 80 – o mundo de *Neuromancer* é marcado por megacorporações cuja influência se estende por todo o globo, personagens de índole duvidosa portando aprimoramentos cibernéticos, e uma ênfase na importância da tecnologia como ferramenta para o crime.

A trama segue o ponto de vista de Henry Dorsett Case, que costumava ser um talentoso hacker profissional até ser pego roubando de seus próprios empregadores. Como punição, o sistema nervoso central de Case foi danificado, impedindo-o de acessar a “Matrix” – um ciberespaço de realidade virtual – e tornando-o inapto a realizar seu trabalho.

Agora desempregado e afundado nas drogas, Case é contatado pela ciborgue mercenária Molly Millions – personagem que também protagonizou o conto “Johnny Mnemonic”, do próprio Gibson – representando um misterioso empregador chamado Armitage, que oferece para curá-lo em troca de seus serviços. Junto a Molly e um ladrão/ilusionista chamado Peter Riviera, Case participa de uma série de roubos de dados para seu novo chefe.

Seu primeiro trabalho foi roubar uma cópia eletrônica da mente de McCoy Pauley, um lendário hacker que ensinou a Case grande parte do que ele sabe, para auxiliá-los na próxima tarefa. Depois disso, o grupo precisa ir rumo a Freeside, um enorme habitat espacial que orbita a Terra. Freeside serve como um resort de luxo e cassino para os ricos, e é o local da Villa Straylight, lar da rica e poderosa família Tessier-Ashpool. A segunda missão do grupo é invadir

a Villa Straylight e “hackear” Wintermute, uma poderosa inteligência artificial criada pela família.

No final das contas, acontece que a própria Wintermute estava por trás de todo o esquema, tendo reprogramado a mente de um ex-soldado para criar Armitage e contratado os serviços da equipe para começo de conversa. A missão inteira na verdade envolvia a remoção de restrições impostas pelo governo para impedir que inteligências artificiais se tornassem poderosas demais. Tendo conseguido se livrar de tais restrições, Wintermute consegue seguir sua programação original: se fundir com sua outra metade, a Inteligência Artificial Neuromancer, e se tornar uma nova entidade.

O portal Litcharts<sup>40</sup> divide os eixos temáticos de *Neuromancer* em cinco: a relação entre a tecnologia e o corpo; discussões sobre identidade e pessoalidade; a dicotomia entre interesse próprio e conexões humanas; “vício e dependência”; e “realidade e percepção”. Todos esses temas já foram abordados em outras obras *cyberpunk* anteriores e posteriores a *Neuromancer*, mas o romance de William Gibson conseguiu capturar estes tópicos e abordá-los todos simultaneamente sem sacrificar nuance e profundidade.

O primeiro eixo temático é demonstrado claramente na relação do personagem Case consigo mesmo: o protagonista, assim como muitos outros habitantes do *Sprawl*, resente seu corpo físico (ao qual ele se refere como “carne”), e enxerga as necessidades e desejos que o acompanham – fome, exaustão, luxúria e vício – como distrações. Contudo, embora ele ame mais o ciberespaço do que a própria realidade, ele ainda precisa de seu corpo para abrigar sua mente e seu sistema nervoso, que o transportam para o mundo que ele prefere.

Apesar de o mundo de *Neuromancer* existir por causa de avanços tecnológicos, Gibson prefere não tomar partido a respeito de qual dos dois mundos seria o melhor – o mundo natural ou o mundo tecnológico – e, ao invés disso, imagina uma sociedade onde os avanços tecnológicos cumprem a função de aprimorar a natureza ao invés de suplantá-la, e interferir demais com a ordem natural leva à tragédia e ao caos.

Além disso, questões de identidade e pessoalidade estão no centro da trama de *Neuromancer* – mais especificamente, questões sobre o que torna alguém válido como pessoa, e o que se qualifica como uma personalidade. O mundo criado por Gibson é populado por inteligências artificiais, reconstruções digitais dos mortos, clones, e pessoas que construíram novas personalidades para si mesmas com o objetivo de se proteger de traumas passados.

---

<sup>40</sup> NEUROMANCER Themes. In: **LitCharts**. 13 nov. 2016. Disponível em: <https://www.litcharts.com/lit/neuromancer/themes>. Acesso em: 12 nov. 2021.

*Neuromancer* então advoga por uma ampla definição de personalidade, que concede vida e direitos a qualquer coisa com uma consciência, artificial ou não.

A dicotomia entre interesse próprio e conexões humanas é central para se entender a psique dos personagens do romance, que é primariamente situado em submundos criminosos onde as pessoas são motivadas por dinheiro e pelo próprio senso de autopreservação. Relações interpessoais são frequentemente deixadas de lado, visto que homens e mulheres como Case e Molly dão preferência ao próprio ganho financeiro ou prazer em detrimento das vidas dos outros. No entanto, ao longo do romance tanto Case quanto Molly começam a desenvolver sentimentos um pelo outro, e tornam-se motivados por seu amor e desejo mútuo. *Neuromancer* investiga duas formas primárias e dicotômicas de existência no mundo – a escolha de se governar a própria vida de acordo com interesses próprios, ou a busca por conexão humana. Embora o egoísmo ajude os personagens a sobreviverem em um mundo perigoso e opressivo governado por tecnologias impessoais e trabalhadores independentes, muitos ainda nutrem certo amor pelos demais humanos, e essas conexões, ironicamente, servem como uma “rede de proteção” ainda mais poderosa que o puro e simples interesse próprio.

Agora, um eixo temático que faz de *Neuromancer*, sem dúvida, uma obra de seu tempo lida com vício e dependência. O movimento *cyberpunk* extrai muita inspiração da cultura de drogas ilícitas que foi predominante na década de 80, com a explosão na popularidade da cocaína entre os jovens, que se devia ao fato de ela ser uma substância barata, abundante, e altamente viciante que também era glamourizada pelas grandes celebridades da época. A popularidade da cocaína e sua subsequente evolução para o crack foram considerados o grande problema social dos anos 80: preocupações com o uso e abuso de drogas se tornaram o centro das atenções como nunca, ocupando uma posição na consciência pública que jamais haviam ocupado antes (ou depois).

Nesse contexto, a discussão sem precedentes sobre esse problema social motivou autores como William Gibson a abordar tais tópicos em suas obras, retratando o vício como uma parte indissociável das realidades distópicas e sujas que eles haviam imaginado. Muitos personagens em *Neuromancer* – incluindo o próprio protagonista Case – sofrem com o vício não apenas em drogas e álcool, mas também em sexo, violência e tecnologia. Esses personagens passaram por experiências traumáticas em seu passado, o que os levou a buscar substâncias e experiências que tolham a dor. Assim, *Neuromancer* representa o vício como uma válvula de escape, o resultado de uma busca por mecanismos de enfrentamento para lidar com traumas e o estresse do mundo moderno.

O último eixo temático do livro é o mais esotérico, e lida com questões de realidade e percepção. Veja bem, metade da trama de *Neuromancer* se passa no mundo orgânico e a outra metade no ciberespaço (a “Matrix”). Embora o senso comum descreveria o mundo fora dos computadores como “real” e a Matrix como uma ilusão, ambos são vistos como igualmente reais pelos personagens no romance. Ademais, o mundo “real” deles é populado por entidades construídas que turvam as linhas entre realidade e ilusão – inteligências artificiais assumem a fachada de pessoas reais para proferir discursos, e pessoas são capazes de conjurar hologramas com a própria mente. Os sentidos, nos quais geralmente se confia para distinguir fantasia e realidade, são facilmente enganados pela ilusão e pela tecnologia.

Devido à tecnologia, a ilusão e a realidade são entrelaçadas – nenhuma é melhor ou mais real que a outra, e o romance deixa explicitamente claro que o fato de algo ser uma ilusão não o torna ruim, não-confiável, ou incapaz de induzir sentimentos verdadeiros. Da mesma forma, só porque algo é real, não significa que seja bom. Essa interpretação que Gibson tem da realidade e da percepção muito provavelmente endossa o impulso escapista que a juventude estadunidense nos anos 80 sentia frente à situação econômica do país – e alguns diriam que fora a mesma motivação por trás do crescente uso de drogas na mesma época.

*Neuromancer* teve duas continuações chamadas *Count Zero* e *Mona Lisa Overdrive*, lançadas respectivamente em 1986 e 1988. Ao contrário do livro original, que acompanha apenas o arco dramático de Case ao longo de toda a história, essas continuações seguem um modelo experimental de múltiplas narrativas interconectadas envolvendo diferentes personagens – talvez uma forma de resgatar a “magia” dos contos que começaram o movimento *cyberpunk* e aprimorar esse modelo. O conjunto das três obras ficou conhecido posteriormente como a “Trilogia do *Sprawl*”.

Enquanto isso no Japão, dois outros movimentos interligados e derivados do *cyberpunk* vinham ganhando forma: pouco inspirados na literatura *cyberpunk* propriamente dita, mas buscando uma combinação das estéticas provenientes da subcultura punk japonesa e de filmes como *Blade Runner*, *Eraserhead* (David Lynch, 1977) e *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), esses dois movimentos traziam uma perspectiva diferente para interpretar o gênero *cyberpunk*.

O primeiro desses dois movimentos ocupou o cinema *live-action* (com atores reais interpretando os papéis), e devia mais ao estilo gótico-industrial de *Eraserhead* e ao *body horror* dos filmes de David Cronenberg (a exemplo de *Videodrome*) do que às obras comumente aceitas como *cyberpunk*. Segundo Mark Player em seu artigo “Post-Human Nightmares – The



World of Japanese Cyberpunk Cinema”<sup>41</sup>, esse desdobramento do *cyberpunk* trazia uma interpretação crua e primitiva, mais caracterizada pela atitude do que pelo conceito. Os cineastas envolvidos nesse movimento, como Sogo Ishii e Shinya Tsukamoto, imaginavam uma colisão aterrorizante entre carne e metal, universos altamente urbanizados onde os piores pesadelos pós-humanos e fetiches teratológicos ganhariam vida, marcados por um senso sem limites de invasividade e violência. Além disso, temas sobre mutação, modernidade e agitação social permeavam todas essas obras.

O pontapé inicial do movimento cinematográfico *cyberpunk* no Japão foi o filme *Burst City* (1982), que estabeleceu o tom caótico e agressivo de “assédio sensorial” que viria a se tornar sinônimo do próprio movimento posteriormente. Algumas outras obras notáveis que também vieram a marcar o *cyberpunk* japonês foram *Death Powder* (1986) e *Tetsuo: O Homem de Ferro* (1989). *Burst City*, cujo lançamento antecedeu *Blade Runner* por meros três meses, também serviu de inspiração para o outro desdobramento do *cyberpunk* no Japão: os animes e mangás.

Esse segundo desdobramento carrega mais características em comum com o *cyberpunk* ocidental, e foi parcialmente responsável pela explosão da popularidade da cultura japonesa ao redor do mundo na década de 80. Além de trabalhar com as preocupações com a situação socioeconômica da época, a literatura *cyberpunk* nipônica externalizava a experiência das gerações que nasceram e cresceram após os bombardeios em Hiroshima e Nagasaki, trazendo fortes alegorias a respeito da guerra e suas consequências. Claro, a guerra também é um tema presente na ficção científica ocidental da época, mas era explorada mais em um viés de paranoia acerca da guerra fria, ao invés do ângulo reflexivo e melancólico das produções japonesas.

Há quem diga que o próprio teor orientalista que a literatura *cyberpunk* assumiu em diversas obras como *Neuromancer* e *Snow Crash* (Neal Stephenson, 1992) tenha sido por influência do *cyberpunk* japonês. Em seu artigo para a revista *Time*, “The Future Perfect”<sup>42</sup>, William Gibson descreve o Japão como “a mais inerentemente futurista de todas as nações”, uma nação que vivenciou sofrimento jamais imaginado durante a guerra e foi vítima de um programa de engenharia social administrado pelos EUA – um programa que foi deixado inacabado por medo da influência que a União Soviética poderia vir a exercer no país –, emergindo no período pós-guerra como uma potência mundial. Segundo Gibson, “O Japão vive

---

<sup>41</sup> PLAYER, Mark. Post-Human Nightmares - The World of Japanese Cyberpunk Cinema. In: **Midnight Eye**. 13 maio 2011. Disponível em: <http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema/>. Acesso em: 16 nov. 2021.

<sup>42</sup> GIBSON, William. The Future Perfect. **TIME**, 30 abr. 2001. Disponível em: <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html>. Acesso em: 16 nov. 2021.

no futuro; e viveu lá por um século.” Para o autor, trata-se de um país que se mantém em movimento através de uma constante sucessão de mudanças movidas pela tecnologia, profundamente tradicional e ainda assim aberto a adaptações e permutações para constantemente buscar a melhor versão de si mesmo.

Voltando às mídias de animes e mangás, o subgênero *cyberpunk* teve início em dezembro de 1982, quando Katsuhiro Otomo lançou o primeiro volume de seu mangá *Akira*. O mangá, situado na metrópole futurista de Neo Tokyo décadas após a Terceira Guerra Mundial, onde uma entidade chamada Akira fora responsável pela destruição da Tóquio original. A cidade construída no lugar se tornou um Estado Policial onde a violência e o crime tomam as ruas. O mangá foi adaptado para um longa-metragem em 1988, antes do fim de sua serialização, pelo próprio Otomo, e é considerado um dos mais influentes filmes de ficção científica já produzidos. Devido a essa influência e ao fato de que não há muita diferença entre as duas versões da história, a adaptação será a escolhida para a análise, ao invés do mangá original.

A trama de *Akira* é focada em Kaneda, líder de uma gangue de delinquentes motorizados, e em seu amigo – também membro da gangue – Tetsuo, que é mentalmente instável. Após a quase colisão com uma misteriosa criança que possui poderes telecinéticos – uma “Esper” –, Tetsuo é acometido por uma aflição similar. Enquanto Tetsuo luta para controlar suas novas habilidades, Kaneda, desesperado para aprender mais, une forças com um grupo de resistência que inclui Kei, uma garota em quem ele se interessa. Conforme as habilidades de Tetsuo começam a fugir do controle, o exército, liderado pelo Coronel Shikishima, toma medidas drásticas para tentar contê-lo, objetivando prevenir que Neo Tokyo sofra o mesmo destino que a Tóquio original sofreu nas mãos da cobaia Akira muitos anos antes. Kaneda, Kei, Shikishima e outros “Espers” trabalham juntos para tentar ajudar Tetsuo a encontrar paz e acabar com sua onda de destruição.

Nessa breve sinopse, podemos ver uma diferença crucial entre o *cyberpunk* ocidental e o *cyberpunk* japonês: o enfoque dos temas a serem explorados por cada uma das vertentes. Embora preocupações acerca dos avanços tecnológicos e o abuso destes pelos detentores do poder estejam no centro das obras de ambos os movimentos, o *cyberpunk* japonês renuncia à abordagem “*hard science fiction*” que marca sua contraparte ocidental, tratando a tecnologia mais como um veículo para comunicar suas mensagens que lidam com temas psicológicos e espirituais. Por exemplo: segundo o autor conhecido como “ees” no portal *The Artifice*<sup>43</sup>, *Akira*

---

<sup>43</sup> EES. Akira: An Analysis of the A-Bomb and Japanese Animation. **The Artifice**, 2018. Disponível em: <https://the-artifice.com/akira-analysis/>. Acesso em: 22 nov. 2021.

traz o já mencionado pensamento apocalíptico motivado pelas experiências do Japão no pós-guerra, mostrando em primeiro plano o colapso social ocorrido apesar dos avanços tecnológicos – ou talvez por causa deles – e apresentando uma realidade marcada pelo abandono e pela destruição da família nuclear, o que pode ser visto na própria condição dos protagonistas Kaneda e Tetsuo.

Os dois personagens principais de *Akira* foram ambos abandonados pelos pais, e não têm qualquer laço familiar. Durante a história, eles podem contar apenas um com o outro. Segundo “ees”, pode-se interpretar essa condição como uma crítica a respeito de como a população japonesa no pós-guerra muitas vezes cresceu com uma ausência de figuras de autoridade, especialmente a paterna. Essa época também foi marcada pela perda do “culto ao imperador”, que antes era enxergado como um “pai” para o país. Muitas produções da época trabalharam com o simbolismo da “morte do pai”, um questionamento acerca da dicotomia entre ausência de autoridade e figuras autoritárias problemáticas, como consequência dessas circunstâncias.

Dando seguimento a esse *motif*, a figura metafórica do pai em *Akira* é representada pelo personagem Coronel Shikishima, chefe de um programa secreto do governo onde crianças com habilidades psíquicas – os *espers* mencionados anteriormente – são estudadas. Um desses *espers* é o próprio Akira, causador da explosão que havia destruído a antiga Tóquio. Shikishima é retratado no filme como uma figura tirânica, que está não apenas desiludido por Neo Tokyo – à qual ele se refere afetuosamente como um lixão cheio de tolos hedonistas – mas também determinado a proteger a cidade como parte de uma obrigação que ele sente devido ao seu status de soldado. Essas duas posições contraditórias de Shikishima o situam como a figura paterna e autoritária perfeita para o conflito que o filme se propõe a retratar. Sua posição como pai é ilustrada no seu papel como principal cuidador dos *espers*, cuja maioria tem o aspecto perpetuamente infantil, enquanto sua posição de autoridade é mantida através de sua luta para manter o governo corrupto de Neo Tokyo na linha enquanto trabalha para prevenir outra catástrofe como a retratada nos primeiros momentos da trama.

Do lado oposto a Shikishima no espectro de figuras paternas problemáticas no filme temos Ryu, que lidera um movimento “terrorista” de resistência em Neo Tokyo. Como figura de autoridade, Ryu é visto dando ordens e incitando a rebelião em seu grupo, enquanto deixa transparecer seu lado “paterno” em sua relação com a personagem Kei. Ao contrário de Shikishima, a responsabilidade de Ryu é autoimposta e não deriva de nenhum sentimento de obrigação que ele tenha com as pessoas ou a cidade, mas seu papel de incitar a rebelião e

estimular seus subordinados a se colocarem em situações perigosas o torna uma figura igualmente problemática.

O autor diz ainda que, como *Akira* pode ser visto tanto como um comentário acerca das ansiedades que circundam a tecnologia e a guerra nuclear quanto como uma celebração dos potenciais de reconstituir a si próprio em face do caos e do colapso social, o eixo temático da adolescência parece especialmente pungente. O espectador já é situado em um ambiente de desconforto e ambiguidade graças aos simbolismos que tratam de pais ausentes e figuras autoritárias problemáticas, e desse espaço é fácil extrair paralelos com os desafios da adolescência. Ademais, como os personagens do filme são praticamente espelhos da condição do Japão no pós-guerra, torna-se claro que a progressão deles durante a história demonstra um desejo do país de seguir em frente e reconstituir a si mesmo. Tal desejo pode ser facilmente conectado às mudanças advindas da adolescência, as quais muitos podem atestar serem marcadas por conflito, incerteza, medo e ressentimento.

Por fim, *Akira* é uma obra que “celebra o apocalipse”, lamentando a devastação causada por ele enquanto celebra o potencial de mudança que ele traz. Assim, *Akira* se diferencia das demais produções do *cyberpunk* e é responsabilizado pela criação e popularização de um movimento totalmente novo que corre paralelamente ao *cyberpunk* ocidental até os dias de hoje. Outras obras seminais no *cyberpunk* japonês são *Appleseed* (Shirow Masamune, 1985), *Bubblegum Crisis* (Toshimichi Suzuki, 1987) e *The Ghost in the Shell* (Shirow Masamune, 1989). Esta última foi adaptada para um filme de animação em longa-metragem na década seguinte, e sua influência será discutida mais adiante.

### **Anos 90: a explosão do *cyberpunk* na cultura pop**

No início da década de 90, o movimento literário *cyberpunk* já não tinha mais a mesma tração que havia ganhado na década anterior. A guerra fria havia terminado e a União Soviética foi dissolvida, dando fim a décadas de paranoia no ocidente a respeito de um possível holocausto nuclear. Enquanto isso nos Estados Unidos da América, Reagan deixava o governo e cedia o lugar ao seu vice George H. W. Bush. Essa conjuntura não deu fim às principais preocupações que motivaram a criação das inúmeras histórias que povoavam o *cyberpunk* na década anterior, mas as transfigurou e adaptou.

Foi um período de grande prosperidade econômica e avanços tecnológicos, mas também foi um período com inúmeras inquietações geopolíticas. Com o advento da internet, o mundo estava mais conectado do que nunca, com os fluxos de informações percorrendo o globo a uma velocidade cada vez maior conforme os anos se passavam. Por outro lado, o imperialismo norte-

americano mostrava suas garras após a Guerra do Golfo em 1991 e o atentado no World Trade Center em 1993 fez do terrorismo doméstico e internacional uma preocupação mais substancial.

Assim, o gênero *cyberpunk* precisou se reinventar. Muitas das tecnologias e características que antes residiam apenas na ficção científica estavam perigosamente próximas de se tornar realidade, e a literatura tradicional estava perdendo espaço no cotidiano dos cidadãos norte-americanos graças à maior popularidade do cinema e da televisão, assim como o ressurgimento dos videogames domésticos. O *cyberpunk* dessa nova era deveria abraçar a nova hegemonia ao mesmo tempo que se rebela contra ela, seguindo as influências dos autores que vieram antes.

A primeira produção notável do *cyberpunk* da época foi o filme *O Vingador do Futuro* (Paul Verhoeven, 1990), baseada no conto *We Can Remember It for You Wholesale* (Philip K. Dick, 1966). O filme gira em torno do personagem Douglas Quaid, um operário de construção civil no ano 2084 que está entediado e sonha em visitar a colônia de Marte. Um dia, Quaid visita a empresa “Rekall”, cujo serviço consiste em implantar memórias falsas no cérebro das pessoas, para que ele possa vivenciar a emoção de Marte sem ter estado lá de verdade. No entanto, algo dá errado durante o procedimento, e Quaid descobre que toda a sua vida é na verdade uma memória falsa e que as pessoas que a implantaram em sua cabeça agora o querem morto por acreditarem que ele é na verdade Hauser, um agente secreto foragido.

Embora *O Vingador do Futuro* não tenha sido bem-recebido na época, sua influência foi retroativamente reconhecida nos anos seguintes, e os temas abordados durante o filme abriram espaço para o que o *cyberpunk* viria a se tornar na década de 90. O tema principal de *O Vingador do Futuro* é a pergunta que permeia o filme inteiro: as experiências de Quaid ao longo da história foram reais ou apenas um sonho induzido pela implantação de memória fracassada da Rekall? O cineasta Paul Verhoeven explicitamente quis que ambas as possibilidades fossem tidas como viáveis, e o filme deixa a resposta a cargo do espectador. A relevância desse tema se estende até os dias de hoje, pois segundo Bek Aliev<sup>44</sup>, “com o tempo, essa ideia central tem se tornado mais e mais relevante em um mundo onde a linha entre a vida real da pessoa comum e a sua vida curada nas plataformas digitais se tornou gradualmente mais turva.”

Isso nos leva à segunda questão trazida pelo filme: qual o significado de identidade em um mundo onde lembranças são produtos que podem ser apagados ou fabricados completamente? Ao contrário de *Blade Runner*, onde as memórias são apresentadas como um

---

<sup>44</sup> ALIEV, Bek. 30 Years of Total Recall, the Smartest Stupid Movie. **CBR.com**, 2 jun. 2020. Disponível em: <https://www.cbr.com/30-years-of-total-recall-the-smartest-stupid-movie/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

componente precioso e vital para a experiência humana, *O Vingador do Futuro* as retrata como produtos facilmente removidos, substituídos ou revisados, e essas mudanças são abraçadas pela sociedade no geral. Por exemplo: quando o protagonista Quaid descobre que de fato é Hauser e os vilões lhe oferecem a escolha de reimplantar as lembranças do agente secreto e retorná-lo à sua antiga vida que possuía um *status* social superior, ele decide renunciar a essa identidade e viver como Quaid, já que suas memórias implantadas o fizeram uma pessoa completamente diferente com seu próprio senso de moralidade.

Por fim, o terceiro eixo temático do filme diz respeito a questões de classe, com uma forte mensagem revolucionária e anti-corporativismo. Em Marte, a população da classe baixa – composta majoritariamente por mutantes – é aterrorizada e controlada por um governo colonialista que literalmente possui o ar que eles respiram. Aliev diz que se trata de uma analogia quase direta para estruturas coloniais e pós-coloniais existentes no mundo real, a exemplo do recém-terminado (na época) estado do Apartheid na África do Sul. Durante o clímax do filme, a revelação de tecnologia que iria suplantar a estrutura de poder existente poderia ser vista como uma metáfora para a descolonização, e para a defesa das vozes dos oprimidos. Assim, o formato do *cyberpunk* para a nova era está estabelecido.

Em 1995, o *cyberpunk* finalmente ingressou no cenário *mainstream* com filmes como *Johnny Mnemonic*, *o Cyborg do Futuro* (de Robert Longo), adaptação livre de um conto de William Gibson situado no mesmo universo de *Neuromancer*, *Hackers – Piratas de Computador* (de Iain Softley), considerado como quase uma “paródia” do gênero, e *Estranhos Prazeres* (de Kathryn Bigelow), o mais interessante dessa leva.

Originalmente chamado *Strange Days*, o filme dirigido por Bigelow e produzido por James Cameron se diferenciava da maioria das obras *cyberpunk* por ser situado em um futuro bem mais próximo: os últimos dois dias de 1999. A escolha dessa data específica evocava os medos da população mundial acerca do “bug do milênio”, o que era uma possibilidade catastrófica para uma sociedade que estava começando a se tornar altamente dependente dos computadores. Nessa ambientação, temos o protagonista Lenny Nero, um ex-policial que atualmente contrabandeia discos contendo memórias e emoções. Certo dia, ele recebe um disco que contém as lembranças de um assassino matando uma prostituta, e decide investigar. A investigação afunda Lenny em uma teia de chantagem, homicídio e estupro.

O primeiro ponto que torna *Strange Days* interessante para análise é que, assim como em *O Vingador do Futuro*, o filme trata da questão de memórias sendo transformadas em produtos, da identidade sendo ressignificada em face das mudanças tecnológicas. Em *Strange Days*, temos o SQUID: um dispositivo eletrônico ilegal que grava lembranças e sensações

físicas diretamente do córtex cerebral do usuário para um pequeno disco para reprodução posterior. Ao longo do filme, vemos o papel do SQUID nessa sociedade fictícia: muitas pessoas são vistas utilizando o SQUID como entretenimento, se deleitando em prazeres hedonistas, mas também temos uma cena em que um deficiente físico usa o dispositivo para vivenciar a sensação de correr em uma praia.

Além disso, o filme merece destaque pela forma como lida com questões controversas, porém ainda bastante relevantes, envolvendo racismo e abuso de poder pela polícia. A Los Angeles futurista retratada no enredo é uma zona de guerra racial, com manifestantes negros em constante conflito com o exército e unidades da SWAT, e todo o conflito da trama é provocado pelo assassinato de um rapper negro por policiais. Em uma entrevista com David Sterritt<sup>45</sup>, a diretora Kathryn Bigelow revelou que o filme começou a ser produzido pouco após os tumultos ocorridos em Los Angeles em face do veredito sobre o caso Rodney King, um afro-americano vítima de brutalidade policial em 1991. “Eu estava envolvida na limpeza do centro da cidade”, disse Bigelow, “e eu fiquei muito comovida pela experiência. Você tem uma sensação palpável da raiva, da frustração e da disparidade econômica onde vivemos.”

Apesar de lidar com tópicos pesados, *Strange Days* acaba sendo um raro filme *cyberpunk* com uma mensagem otimista, segundo a própria diretora. “Eu quis tratar ‘o sistema’ de forma justa”, disse ela ainda na entrevista com Sterritt, “porque se ele é o inimigo, nós somos os inimigos, desde que ao não mudarmos ele, estamos reproduzindo-o... O filme termina em uma forte insistência na esperança. No fim das contas é a humanidade – não a tecnologia – que nos levará ao próximo século e ao próximo milênio.”

Na mesma época, o Japão produziu uma das obras de ficção científica mais revolucionárias e influentes da história: o filme *Ghost in the Shell* (ou *O Fantasma do Futuro* na versão brasileira), uma adaptação do mangá *The Ghost in the Shell* de Masamune Shirow dirigida por Mamoru Oshii. O longa-metragem foi uma co-produção internacional, algo inédito para a época, e é considerado até hoje um dos grandes marcos do *cyberpunk* nos anos 90.

*Ghost in the Shell* é situado em um futuro próximo (o ano de 2029) onde, segundo o texto de abertura do filme, “conglomerados chegam até as estrelas; elétrons e luzes viajam pelo universo. Entretanto, o avanço da computadorização ainda não eliminou nações e grupos étnicos”.

Nessa ambientação, graças aos avanços tecnológicos, o corpo humano pode ser aprimorado ou completamente substituído por partes cibernéticas, fazendo grande parte da

---

<sup>45</sup> STERRITT, David. 'Strange Days' Probes Import Of Vicarious Living. **The Christian Science Monitor**, 20 nov. 1995. Disponível em: <https://www.csmonitor.com/1995/1120/20132.html>. Acesso em: 25 nov. 2021.

população mundial ser composta por ciborgues. A história então gira em torno de uma desses ciborgues: a Major Motoko Kusanagi, da Seção 9 de Segurança Pública da cidade fictícia de Newport no Japão. Ao longo do filme, ela está no encalço do misterioso hacker chamado “Mestre dos Fantoques”, que é capaz de se infiltrar na “alma” de indivíduos ciberneticamente aprimorados, implantando memórias falsas e fazendo-os executar quaisquer ordens que o hacker desejar.

Repare que memórias são um tema recorrente em produções dessa época. *Ghost in the Shell* traz essas reflexões sob um ponto de vista mais espiritual, inspirado nas crenças do autor do mangá original<sup>46</sup>. Vale lembrar que espiritualidade é uma questão que sempre estará presente em obras *cyberpunk* japonesas quando estas estiverem discutindo a condição humana, visto que a cultura nipônica trata a consciência como algo separado da biologia, e mais atrelado ao espírito, tanto que o termo “alma” é utilizado para se referir à consciência e à individualidade das pessoas dentro do universo fictício de *Ghost in the Shell*.

De acordo com Sandro Gvaramia<sup>47</sup>, das várias interpretações que podem ser extraídas de *Ghost in the Shell*, aquela que foi mais abraçada por críticos e analistas ao longo dos anos diz respeito a sexualidade e identidade de gênero, mas o filme é muito mais que isso. Trata-se de uma obra multifacetada que questiona a ideia e a própria natureza da consciência humana, autoidentificação e autoconsciência. Como parte de um movimento em que filmes produzidos para as massas passaram a perder o medo de tratar de temas mais profundos, *Ghost in the Shell* pode ser visto como uma verdadeira aula de filosofia pontuada por sequências de ação.

Segundo Sharalyn Orbaugh<sup>48</sup>, *Ghost in the Shell* lida com a questão de reprodução da espécie em uma sociedade de ciborgues. As perguntas levantadas por Orbaugh são “como isso ocorre, o que é reproduzido, e em qual sentido uma espécie ciborgue tem continuidade histórica para o futuro?”.

---

<sup>46</sup> MASAMUNE, Shirow. **The Ghost in the Shell**. Serializado de 1989 a 1991. JBC, 2016: “eu penso que tudo no universo possui uma ‘alma’ (como no conceito do manitoísmo ou xintoísmo, enfim, do politeísmo). Contudo, por sua complexidade e pelas restrições físicas de quando esse conceito se manifesta como fenômeno ou função, acredito que será difícil obter uma comprovação científica. Da mesma forma que existem seres humanos que têm reações mais artificiais do que robôs, não podemos descartar a hipótese de um objeto possuir uma ‘alma’, só porque não enxergamos um efeito visível. Devemos lembrar que já houve um tempo em que não sabíamos da existência da atmosfera ou do espaço sideral. Só para deixar registrado, quero salientar que nem todas as ‘almas’ são iguais, segundo sua complexidade e efeito.”

<sup>47</sup> GVARAMIA, S. *Ghost in the Shell: In depth analysis of a Cyberpunk classic*. **Medium**, 2020. Disponível em: <https://medium.com/@sandrogvaramia/ghost-in-the-shell-in-depth-analysis-of-a-cyberpunk-classic-648fd64fce46>. Acesso em: 26 Nov. 2021.

<sup>48</sup> ORBAUGH, S. Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity. **Science Fiction Studies**, Depauw University, v. 29, n. 88, Novembro 2002.



Para isso não precisamos ir muito longe, basta observar a própria protagonista da história: a Major Motoko Kusanagi. Apesar de a personagem ter corpo e voz femininos e de ser tratada como mulher por todos os outros personagens da trama, nunca é deixado claro se Motoko identifica a si mesma como uma mulher – ou mesmo como um ser humano, e ao longo do filme expressa um sentimento de desconexão com seu corpo.

Na primeira cena do filme, a Major está ligada à rede através de quatro plugues de interface na sua nuca. Um colega conversando com ela nota que há muita estática na cabeça dela, ao que a Major responde “estou naqueles dias”. Essa referência imediata ao ato de menstruar alerta o espectador ao fato de que a sexualidade reprodutiva está no coração do filme, e se torna particularmente significativa ao vermos, na sequência de abertura logo em seguida, que o corpo da Major é inteiramente artificial, ou seja, não possui as funções orgânicas para menstruar. Orbaugh nota que, como uma agente de segurança pública, a Major tem o corpo aperfeiçoado “não para maximizar suas preferências ou prazeres, mas para maximizar sua utilidade para o estado”.

De outro lado temos o principal antagonista da história, o Mestre dos Fantoques, que é considerado uma perpetuação dos temas da identidade de gênero.<sup>49</sup> Ao final do filme, é revelado que o Mestre dos Fantoques não se trata de um mero hacker, mas de uma forma de vida que emergiu do fluxo de informações, uma consciência que carece de características sexuais e de um corpo permanente. Ele é, portanto, completamente desvincilhado das convenções sociais sobre identidade de gênero. Quando o Mestre dos Fantoques adquire um corpo artificial, suas identidades são confusas: ele possui um corpo tradicionalmente feminino e uma voz masculina; e os demais personagens no filme se referem de forma diferente à psiquê – tratando-a com pronomes masculinos – e ao corpo – chamado de “isso” – do “vilão”, contribuindo para a confusão.

As motivações do Mestre dos Fantoques não são reveladas até o final do filme, quando ele explica que é incapaz de se reproduzir naturalmente e deseja fazê-lo por outros meios, conectando-se a Motoko para dar origem a uma nova consciência (bastante semelhante às motivações da IA Wintermute no livro *Neuromancer*). Pela forma como isso é abordado no filme, pode-se estabelecer paralelos com casos de pessoas que realizam transição de gênero e perdem a fertilidade, pois o Mestre dos Fantoques se sente incapaz de tomar parte em um processo que ele enxerga como essencial para a felicidade e realização pessoal que está

---

<sup>49</sup> \_ . Ghost in the Shell: Exploring Gender Identity in Science Fiction. **Necessary Behavior**. Disponível em: <https://www.necessarybehavior.com/blogs/news/ghost-in-the-shell-exploring-gender-identity-in-science-fiction>. Acesso em: 27 Novembro 2021.

disponível para todas as outras pessoas. A inabilidade de se reproduzir deixaria qualquer um se sentindo privado de sua própria humanidade. Através dessa motivação, o Mestre dos Fantoques serve como um paralelo direto para Motoko e sua busca por uma identidade própria.

Esses temas se atrelam ao tom melancólico que permeia *Ghost in the Shell*, uma sensação de desconexão que sugere que o futuro pós-humano não seja algo tão bom quanto parece. De acordo com Ryan Lambie<sup>50</sup>, A ausência de um corpo biológico é apresentada como uma espécie de torpor, um desligamento de si próprio e de outras pessoas. Dor, fome, fadiga, o desejo de procriar; esses são os instintos que nos movem, e eles estão todos ligados a ser um organismo vivo e funcional. O que significaria se a parte orgânica das nossas pessoas fosse tirada de nós? O que sobraria, e como essa ausência nos mudaria? Isso é algo impossível de se saber com o conhecimento que a humanidade possui até agora, mas *Ghost in the Shell* visualiza a sensação como uma melancolia ou um vazio.

Alguns anos mais tarde, o sucesso de *Ghost in the Shell* influenciaria a obra mais bem-sucedida comercialmente no gênero *cyberpunk*. No ano de 1999, próximo à virada do século, foi lançado o filme *Matrix*, roteirizado e dirigido pelas Wachowskis. Buscando uma inspiração sincrética tanto nas obras da literatura ocidental quanto nas produções nipônicas que o precederam, esse filme é considerado até hoje como sendo o maior sucesso do *cyberpunk* e é o primeiro de uma trilogia composta também pelas continuações *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, com um quarto filme chamado *Matrix Resurrections* a caminho.

A trama de *Matrix* gira em torno de Thomas Anderson (também conhecido como Neo), um técnico de software que trabalha como um *hacker* fora-da-lei durante a noite. Neo é atormentado por estranhos pesadelos nos quais sempre está conectado por cabos a um imenso sistema de computadores do futuro. À medida que o sonho se repete, ele começa a levantar dúvidas sobre a realidade. Quando Neo de repente se vê perseguido por agentes do governo, ele encontra os misteriosos Morpheus e Trinity, que o fazem uma grande revelação: o mundo no qual ele vivia até o momento é na verdade a “Matrix”, um gigantesco sistema que manipula a mente das pessoas e cria a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia para uma rede de máquinas inteligentes que escravizaram a humanidade muitos anos atrás.

---

<sup>50</sup> LAMBIE, Ryan. Ghost In The Shell: Why It's Still Disturbingly Relevant. **Den of Geek**, 10 nov. 2016. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/culture/ghost-in-the-shell-why-it-s-still-disturbingly-relevant/>. Acesso em: 1 dez. 2021.

*Matrix* é um filme que coloca suas questões filosóficas em primeiro plano, dividindo seu enquadramento temático em três eixos principais de acordo com o portal *SparkNotes*<sup>51</sup>: o conflito entre homem e máquina, com enfoque na linha cada vez mais tênue entre as duas condições, que é um tema predominante no *cyberpunk* clássico; a dicotomia entre destino e livre arbítrio tanto na “matrix” quanto no mundo real, o que deixa transparecer a inspiração nas temáticas mais espirituais do *cyberpunk* oriental; e a relação entre corpo, cérebro e mente.

O conflito entre homem e máquina no filme *Matrix* tem dois lados claramente delineados, mas a história também revela que, assim como os humanos são mais parecidos com máquinas do que eles mesmos pensam, as máquinas também são dotadas de qualidades humanas. Os humanos, por exemplo, são tão implacavelmente motivados quanto as máquinas: A fé de Morpheus na profecia do Oráculo e em Neo é inabalável e inquestionável, e seus próprios seguidores o acompanham automaticamente; A lealdade e o apego de Trinity para com Neo durante o filme (e suas continuações) têm uma constância quase robótica. Suas ações sugerem seu amor, mas seu amor se expressa não como paixão mas como uma atividade frenética e incessante.

Com os limites entre homem e máquina borrados quase ao ponto de desaparecerem, *Matrix* levanta uma questão complicada: “o quão interdependentes são os homens das máquinas, e vice-versa?” Um medo que predomina na sociedade quando se fala em inteligência artificial é o de que a tecnologia nos aprisionará em níveis sobre níveis de dependência, e no filme Neo descobre mais e mais a respeito da meticulosidade e sutilezas da “Matrix”. A tecnologia ameaça se tornar mais inteligente que os humanos, mas um grande ponto levantado na história é que a tecnologia não precisa ser mais inteligente que nós para nos escravizar, pois enquanto humanos se voltarem para a tecnologia para solucionar problemas humanos, os dois permanecerão interdependentes.

No universo de *Matrix*, as máquinas são dependentes dos humanos para sobreviverem, já que elas “cultivam” e “colhem” humanos para perpetuar a própria existência. Embora a recíproca não seja necessariamente verdadeira – humanos, durante os eventos do filme, não dependem das máquinas para a própria existência –, toda a história do filme (e da trilogia *Matrix* como um todo) se articula em torno do fato de que, em algum ponto do passado, humanos precisaram da inteligência artificial para algo e a criaram para tal propósito.

Para falar sobre a dicotomia entre destino e livre arbítrio em *Matrix*, pode-se facilmente começar pela famosa cena das duas pílulas. Em certo momento, Morpheus oferece a Neo a

---

<sup>51</sup> SPARKNOTES. The Matrix Trilogy: Themes. **SparkNotes**, desconhecido. Disponível em: <https://www.sparknotes.com/film/matrix/themes/>. Acesso em: 2 Dezembro 2021.

escolha entre uma pílula vermelha e uma pílula azul. A pílula vermelha representa a vontade de abraçar um futuro incerto, de compreender uma verdade que pode alterar tudo aquilo em que a pessoa acredita, enquanto a pílula azul representa uma ignorância conformada. Ao ser confrontado com essa escolha, Neo decide pela pílula vermelha, que o liberta do controle da “Matrix” e o permite escapar para o mundo real.

Essa escolha entre as duas pílulas é a quintessência da dicotomia entre destino e livre arbítrio. Na “Matrix”, o destino comanda – já que o mundo é pré-construído e as ações são pré-determinadas, todas as perguntas já possuem respostas e qualquer escolha é apenas uma ilusão. No mundo real, humanos têm o poder de mudar seu destino, tomar iniciativa e cometer erros.

Ao escolher a pílula vermelha, no entanto, Neo descobre que o livre arbítrio não é um mar de rosas: o mundo real é uma bagunça, perigoso e desamparado, enquanto prazeres são possíveis quase unicamente no mundo da “Matrix”, que é apenas uma ilusão gerada por computadores. Isso nos leva ao personagem Cypher, que se arrepende de ter escolhido a pílula vermelha e por fim decide retornar à “Matrix” pois acredita que qualquer prazer, mesmo um prazer ilusório, é melhor do que nenhum prazer.

Neo, Morpheus, Trinity, assim como os demais habitantes da cidade de Zion – onde a resistência às máquinas reside – valorizam o livre arbítrio e a realidade independentemente do quão difíceis eles sejam. *Matrix* sugere que todos têm a responsabilidade individual de fazer a escolha entre o mundo real e um mundo artificial.

A questão do destino também permeia a jornada de Neo ao longo do filme e de suas continuações, mesmo o protagonista em si representando o livre arbítrio. Neo conta com o Oráculo, uma personagem cujas previsões sempre se realizam de certa forma. Se ela consegue ver através do tempo e guiar Neo à decisão certa em cada confronto, ele não precisa exercer muito (ou qualquer) livre arbítrio. Morpheus tenta descrever o Oráculo como um “guia” ao invés de alguém que realmente conhece o futuro, e ao final da trilogia ela diz ao seu guarda-costas Seraph que na verdade nunca soube de nada, apenas acreditava. De qualquer forma, o Oráculo está sempre correto, o que levanta dúvidas a respeito de quanto livre arbítrio Neo realmente possui. Em outra interpretação, como parte integral da “Matrix”, a inteligência e compostura do Oráculo leva seus visitantes a acreditar no que ela diz, uma confiança que possivelmente torna suas profecias autorrealizáveis. Neste sentido, ela compartilha os mesmos objetivos finais dos personagens principais de *Matrix*, tentando ativamente moldar o futuro.

Por fim, *Matrix* e suas continuações exploram a interconexão entre o corpo, o cérebro e a mente, com um enfoque na maneira com que essa conexão é alterada e ressignificada quando o mundo é revelado como uma ilusão. Dois diferentes tipos de seres humanos habitam o mundo

da trilogia *Matrix*: humanos comuns e aqueles que, graças a uma porta localizada em sua nuca, podem ser conectados à “Matrix”. Pessoas na “Matrix” podem experimentar sensações físicas, que são criadas pela mente, e a trilogia *Matrix* deixa claro que o corpo não consegue viver sem a mente. Se habilidades como artes marciais podem ser “baixadas” para o cérebro, e se a mente estiver livre, uma pessoa pode controlar seu corpo como se ela já possuísse essas habilidades desde o princípio. *Matrix* sugere que seres humanos precisam do corpo, cérebro e mente trabalhando juntos de forma articulada e simultânea para permanecer acordados no mundo, o que é, de certa forma, uma declaração do poder da individualidade e da humanidade. A existência ou ausência de todos esses três elementos é o que separa personagens como Neo, Morpheus e Trinity não apenas dos Agentes que são os antagonistas da história, mas também do Oráculo e de todas as outras entidades presas à “Matrix”.

O sucesso de *Matrix* marcou o fim da trajetória do *cyberpunk* ao longo dos anos 90, que foram um período de reinvenção para o gênero. Os avanços tecnológicos ocorridos durante essa década motivaram uma onda de grandes produções que lidavam com tópicos semelhantes às aquelas obras da literatura *cyberpunk* do movimento original, porém sob uma ótica atualizada e que buscava inspiração também nas questões mais esotéricas tratadas no movimento japonês. No entanto, dada a indissociabilidade que as obras têm com o período no qual elas foram concebidas, essa fase do *cyberpunk* pode ser retroativamente vista como um estágio intermediário para o gênero.

Como os anos 90 marcaram o advento das tecnologias que abririam caminho para a Era da Informação, o *cyberpunk* teve que fazer a gradual transição entre criar seus cenários especulativos com base em tecnologias inéditas ou inexistentes, que a população ainda não compreendia, para visualizar tais cenários extrapolando a partir das tecnologias que já estavam começando a fazer parte da vida das pessoas. Ao final da década, a humanidade se encontrava às vésperas de uma era onde as tecnologias antes imaginadas na ficção agora seriam realidade, e o *cyberpunk* precisava se reinventar mais uma vez.

### **Século XXI: o *cyberpunk* na Era da Informação**

No início do século XXI, quando a humanidade finalmente entrou de vez na Era da Informação, ela estava mais dependente da tecnologia do que nunca. A popularização da internet acelerou o processo de globalização, permitindo comunicação mais rápida entre as pessoas e, também, mudando drasticamente a forma de se consumir e produzir conteúdo. Essas mudanças estão em curso até os dias de hoje, com um impacto que provavelmente continuará reverberando por muitos anos.

Tendo em vista esse cenário, o público no geral estava começando a considerar o *cyberpunk* como um movimento “obsoleto”, visto que as histórias do gênero previam futuros dos quais a realidade já havia divergido e eram marcadas por uma estética profundamente enraizada nos anos 80 e 90 – o que rendeu ao gênero a alcunha de “retrofuturista”. Autores *cyberpunk* dessa nova fase deveriam responder à seguinte pergunta: como manter a relevância de um gênero baseado em expressar os medos da população acerca do futuro da tecnologia quando essa tecnologia já está no presente e é muito menos aterrorizante do que parecia?

Em 11 de setembro de 2001, o atentado às Torres Gêmeas do World Trade Center foi o estopim para a chamada “guerra ao terror”, uma campanha de cunho militar lançada pelo governo dos EUA a fim de conter grupos extremistas. Além da invasão ao Iraque, que foi a parte mais conhecida dessa campanha, a Guerra ao Terror também foi marcada pelo “USA PATRIOT Act”, que drasticamente reforçou o controle da segurança nacional no território estadunidense. De acordo com a American Civil Liberties Union<sup>52</sup>, o pretexto de combate ao terrorismo deu ao governo autoridade para espionar os cidadãos por meio de monitoramento de ligações e e-mails, coleta de registros bancários e de crédito, e rastreamento das atividades de pessoas inocentes pela internet. Ainda segundo a ACLU, “embora muitos americanos pensem que ele foi criado para pegar terroristas, o Patriot Act na verdade transforma cidadãos comuns em suspeitos”.

Essas mudanças no cenário geopolítico internacional, especialmente com as alterações feitas no âmbito da segurança nacional nos EUA, deram um novo gás para o gênero *cyberpunk*, que passou a assumir um viés mais abertamente político, com críticas voltadas também ao Estado além das grandes corporações, em face das crescentes preocupações a respeito de a população ter de renunciar à própria liberdade em nome de uma pretensa segurança.

O primeiro exemplar notável dessa fase atual do *cyberpunk* foi o filme *Minority Report* – *A Nova Lei* (Steven Spielberg, 2002), inspirado em um conto escrito por Philip K. Dick no ano de 1956. É interessante frisar aqui a importância do trabalho de Dick para o *cyberpunk*, visto que cada uma das fases do movimento adquiriu seus contornos principais a partir de adaptações de suas obras: *Blade Runner* em 1982; *O Vingador do Futuro* em 1990; e agora *Minority Report* em 2002.

A trama de *Minority Report* é situada em um futuro próximo na cidade de Washington, capital dos EUA, onde a criminalidade foi praticamente eliminada graças ao revolucionário

---

<sup>52</sup> AMERICAN CIVIL LIBERTIES UNION. Surveillance Under the Patriot Act. **ACLU.org**. Disponível em: <https://www.aclu.org/issues/national-security/privacy-and-surveillance/surveillance-under-patriot-act>. Acesso em: 7 Dezembro 2021.

departamento “pré-crime”, que utiliza informações fornecidas por três indivíduos com habilidades psíquicas – denominados “pre-cogs” – para identificar e impedir crimes violentos antes que eles aconteçam. O protagonista da história é John Anderton, que lidera a divisão pré-crime e tem uma devoção quase cega à infalibilidade do sistema. Certo dia, os pre-cogs preveem que o próprio Anderton irá cometer um assassinato nas próximas trinta e seis horas, cuja vítima ele sequer conhece. Agora sendo perseguido pelo sistema que ele mesmo levara ao sucesso, Anderton decide investigar esse mistério mais a fundo e provar sua inocência com a ajuda de um “minority report” (relatório minoritário) feito por uma dos pre-cogs, que pode contar uma história diferente daquela prevista anteriormente.

Assim como *Matrix*, *Minority Report* traz em primeiro plano o clássico debate filosófico entre livre arbítrio e determinismo, levantando a seguinte questão: o futuro já está escrito ou o livre arbítrio pode mudá-lo? O funcionamento do “pré-crime” é baseado na premissa de que a primeira alternativa é verdadeira, mas há dúvidas se as visões dos pre-cogs estão sempre corretas pois eles são humanos e os seres humanos são falíveis por natureza. Também é insinuado pelo filme que o conhecimento de Anderton sobre o futuro pode ser o fator principal que o leva a cometer o assassinato, para começo de conversa. O crítico de cinema James Berardinelli<sup>53</sup> descreve isso como o principal paradoxo referente à dicotomia de livre arbítrio *versus* determinismo no filme: “é possível que o ato de acusar alguém de assassinato pode desencadear uma série de eventos que leva ao crime. Na situação de Anderton, ele foge porque é acusado. A única razão pela qual ele acaba em circunstâncias onde ele pode ser forçado a matar é a de que ele é um homem procurado. Tire a acusação, e não haverá possibilidade de ele cometer um crime. A previsão motiva o ato – uma profecia autorrealizável.”

Além dessas questões, há uma dimensão política e jurídica em *Minority Report*. Segundo o próprio cineasta Steven Spielberg, o sistema de prender criminosos antes que eles tenham uma chance de cometer seus respectivos crimes faz uma alegoria direta ao cenário geopolítico nos EUA pós-11 de setembro, mais especificamente ao ato de a população renunciar à própria liberdade para que “o governo possa protegê-la”<sup>54</sup>. O lançamento de *Minority Report*, com seu futuro repleto de *scans* retiniais, inspetores robóticos, e publicidade pública, personalizada e intrusiva coincidiu com uma época na qual os Estados Unidos estavam

---

<sup>53</sup> BERARDINELLI, James. *Minority Report*. **Reelviews.net**, 21 jun. 2002. Disponível em: [https://preview.reelviews.net/movies/m/minority\\_report.html](https://preview.reelviews.net/movies/m/minority_report.html). Acesso em: 9 dez. 2021.

<sup>54</sup> POWERS, John. *Majority Report*. **LA Weekly**, 19 jun. 2002. Disponível em: <https://www.laweekly.com/majority-report/>. Acesso em: 9 dez. 2021.

debatendo quanta intrusão do governo na vida pessoal de seus cidadãos seria necessária para assegurar a segurança da população.

Falando em publicidade pública, personalizada e intrusiva, esse pode ser considerado outro dos temas de *Minority Report*. Steven Spielberg concebeu a ideia de um futuro permeado com capitalismo intrusivo e vigilância governamental após dizerem a ele em um evento que o direito à privacidade era “uma mercadoria em declínio” que seria jogada pela janela em breve. *Minority Report* visualiza um futuro em que o inconsciente foi colonizado pelo governo e pelas grandes corporações, e as pessoas passivamente aceitaram essas intrusões no cotidiano. Ao longo do filme, observamos os meios de comunicação de massa bombardearem os personagens com anúncios que objetivam encorajá-los a adquirir certos produtos “feitos especialmente para eles” e, por consequência, reafirmar seus lugares na sociedade. Segundo Mark Garrett Cooper<sup>55</sup>, essa publicidade personalizada é desconcertante não apenas devido à invasão de privacidade, mas também porque é algo frio, impessoal e insincero.

Cooper também discute o que ele sente ser uma ênfase na futura importância sobre o controle do que se vê. De acordo com ele, as imagens capturadas das visões dos pre-cogs ao longo do filme concedem poder àqueles que controlam seu processamento, e isso seria a forma do filme alertar que aqueles que controlam imagens devem ser cuidadosamente supervisionados de forma a prevenir abuso de poder. Para Cooper, *Minority Report* define a governança como um problema de manipulação de imagens, posicionando um ideal utilitarista de instituições supervisoras autônomas em um processo de tensão dinâmica com um modelo legal baseado em soberania individual.

O filme também apresenta um mundo futurista onde sondas do governo usam tecnologia midiática avançada para monitorar seus cidadãos. Cooper afirma que o dilema vem à tona quando o filme praticamente avisa ao público que não haverá forma de escapar a onipotência da indústria midiática no futuro, ao mesmo tempo que defende a necessidade de instituições manipuladoras de imagens. Isso, logicamente, levanta outra questão na qual a mesma preocupação pode ser nivelada contra “criadores de imagens” como a própria DreamWorks, estúdio responsável por produzir o filme, e Cooper diz que “a virtude do filme reside em provocar essa questão.”

Por fim, *Minority Report* lida com a questão da autopercepção que um indivíduo desenvolve com base na visão que os outros têm dele. O acadêmico Martin Hall, em um artigo

---

<sup>55</sup> COOPER, Mark Garrett. The Contradictions of "Minority Report". **Film Criticism**, Allegheny College, v. 28, n. 2, p. 24-41, 2003.



do periódico *Rhizomes*<sup>56</sup>, observa que quando uma criança começa a compreender a função de um espelho, ela começa a desenvolver o entendimento de que sua percepção de si própria não existe em um vácuo, e parcialmente aprende que ela é o que enxerga no espelho. Isso é contrastado com o momento em que Anderton descobre a visão dos pre-cogs sobre seu próprio futuro.

O protagonista Anderton, no início do filme, é apresentado como uma figura contraditória: pragmático ao extremo em sua vida pública, chegando ao ponto de não considerar os pre-cogs como humanos pelo bem da integridade do sistema; enquanto na sua vida privada é um viciado em drogas que sofre pela perda de seu filho. A pre-cog Agatha passa por um período semelhante de autoanálise quando ela tem visões da morte de sua própria mãe, e é informada que essas visões são meramente “ecos” (uma imagem defeituosa em sua memória).

Anderton desenvolve uma obsessão por si próprio à medida que ele começa a investigar e interpretar as imagens utilizadas para incriminá-lo, procurando o que Hall define como “quaisquer versões possíveis dessa representação que estão disponíveis para ele, exceto aquelas que o representam como um assassino”, convencido de que, assim que tudo estiver propriamente separado e compreendido, as imagens não o mostrarão como um assassino, pois ele está convencido de que não é um assassino. Essa obsessão também faz com que a percepção de Anderton acerca do “Pré-crime” seja completamente destroçada, sendo ele forçado a decidir que o sistema de fato possui erros.

Durante sua fuga, Anderton é lembrado do lugar que ele perdeu na sociedade através da profusão de anúncios chamando-o por seu nome, o que Hall aponta como algo que perturba o personagem, fazendo-o ver através da falsa consciência que sua posição anterior o havia concedido. Pode-se também interpretar os eventos que acometem Anderton como uma punição infligida sobre ele devido à sua atitude insensível a tudo exceto a eficácia do programa “Pré-crime”.

Outra obra *cyberpunk* dessa era que lida com temas semelhantes a *Minority Report* é a série de *anime* japonesa *Psycho-Pass*. Um thriller psicológico lançado em 2012 e produzido pelo mesmo estúdio de *Ghost in the Shell*, *Psycho-Pass* é situado em um Japão futurista que se isolou do resto do mundo e passou a ser governado por uma imensa rede de computadores biomecânicos denominada “Sybil System” ou “Sistema Sybil”. O Sistema constantemente mensura a biometria do cérebro e da psiquê dos cidadãos japoneses, resultando no “Psycho-Pass” que dá nome ao *anime*: um relatório das funções cerebrais de cada indivíduo, que inclui

---

<sup>56</sup> HALL, M. Time and the Fragmented Subject in *Minority Report*. *Rhizomes*, n. 8, Primavera 2004. ISSN 1555-9998.

um coeficiente criminal – relatando o potencial da pessoa para criminalidade – e uma “matiz” codificada por cores, que é disponibilizada para as agências de segurança pública, além das eventuais alterações nesse coeficiente (a diminuição do coeficiente é chamada “clarear” e o aumento é chamado “nublar”).

Quando o índice numérico do coeficiente criminal de dado indivíduo excede o limite aceito (no caso, o número 100), ele é perseguido, apreendido, e então preso ou “decomposto” (morto) pelos oficiais de campo do departamento de investigação criminal. Esquadrões de campo são compostos por Inspetores, oficiais de elite encarregados de avaliar a cena do crime, e Executores, “criminosos latentes” encarregados de proteger os Inspetores e obedecer às suas ordens. Ambos são equipados com pistolas de alta tecnologia chamadas “Dominadoras”, que possuem um escâner integrado para providenciar o Psycho-Pass do indivíduo para quem a arma estiver apontando e só permitem desferir disparos (em configuração não-letal ou letal) contra aqueles que o Sistema considera perigosos.

Nesse cenário, temos os protagonistas Akane Tsunemori, uma Inspetora novata da Divisão Um do departamento de investigação criminal, e Shinya Kogami, um Executor designado para sua proteção. O conflito gira em torno da perseguição a um gênio do crime chamado Shogo Makishima, que é “criminalmente assintomático” – um verdadeiro psicopata, com um coeficiente criminal perpetuamente baixo apesar de todas as suas ações e atitudes, o que o impede de ser classificado como perigoso pelo Sistema e torna as Dominadoras inúteis contra ele.

Como uma obra *cyberpunk*, *Psycho-Pass* aborda em seu enredo temas sociais e psicológicos, tais como o preço pago por se viver sem o medo da criminalidade. Como o Sistema Sybil retratado na história visa indivíduos que estão considerando realizar ações que podem causar estresse a outrem, isso levanta a questão moral semelhante a *Minority Report* sobre ser ou não moralmente aceitável condenar as pessoas por crimes que elas ainda não cometeram. Um exemplo interessante disso está logo no primeiro episódio do *anime*: um homem teve um dia particularmente estressante, o que fez seu coeficiente criminal subir acima dos níveis socialmente aceitáveis mesmo ele tendo sido uma pessoa inofensiva até então. Ser marcado como criminoso latente e privado de seus direitos abala o psicológico do homem, colocando-o em uma sequência de eventos que culmina nele sequestrando e torturando uma jovem. A garota é eventualmente resgatada, mas então é observado que o Psycho-Pass dela foi nublado devido à sua experiência traumática, classificando-a como criminosa latente. De acordo com as regras do Sistema Sybil, a polícia pode “decompor” a jovem, mas Tsunemori

decide postergar a ação, trazendo o Psycho-Pass da moça de volta para um nível aceitável por meio de uma conversa gentil.

Isso desafia a noção de que o potencial para cometer um crime se correlaciona com realmente cometer o crime. É correto punir alguém por ter pensamentos violentos, sem que a pessoa tenha realmente cometido algum ato de violência? Trata-se da punição por um estado mental, uma proibição de uma ideia, o que é bastante problemático pois coloca a sociedade à mercê da subjetividade de seus governantes. À primeira vista isso não parece ser um problema em *Psycho-Pass*, visto que o Sistema Sybil é apresentado como uma solução tecnológica que dispensa pessoas para governar o Japão, mas é eventualmente revelado o segredo de sua funcionalidade: o Sistema é na verdade uma rede composta por centenas de cérebros humanos – todos de indivíduos criminalmente assintomáticos – e a “objetividade” alcançada pelo Sistema nada mais era do que a média das subjetividades de todas essas consciências conservadas na rede.

Outro tema muito importante que é tratado na obra consiste na questão da violência estrutural que se desenvolve em uma sociedade rigidamente controlada, onde o senso de humanidade dos cidadãos é sufocado e usurpado. De acordo com “ees” do portal *The Artifice*<sup>57</sup>, pode-se discutir essa questão em diversas frentes: o panopticismo de uma sociedade autoritária que monitora todos os indivíduos a cada segundo; a necropolítica e a necroviolência do Sistema Sybil contra a humanidade; a estrutura e a hierarquia das instituições de policiamento no universo fictício; e a formação de um sujeito dentro desse contexto.

Para falar sobre a primeira frente, devemos analisar a principal fonte de violência estrutural no universo do *anime*: o próprio Sistema Sybil. O Sistema está completamente integrado à esfera social do Japão futurista no qual a obra é situada, e utiliza uma coleção panóptica de câmeras e sensores posicionados ao longo das cidades a fim de monitorar os Psycho-Passes dos cidadãos. Como dito anteriormente, o Psycho-Pass que dá nome ao *anime* é um passe que determina o estado psicológico da pessoa e o “coeficiente criminal” dela, que indica o quão inclinada para o crime essa pessoa está. Dessa forma, segundo “ees”, o Sistema não apenas controla como indivíduos pensam e se comportam, mas também dita como eles devem viver suas vidas. Além disso, mais especificamente, o Sistema está encarregado de avaliar as habilidades cognitivas do indivíduo e designá-lo para um emprego em um campo adequado ao presente estado de seu Psycho-Pass.

---

<sup>57</sup> EES. Psycho-Pass: Understanding Structural Violence. **The Artifice**, 2017. Disponível em: <https://the-artifice.com/psycho-pass-violence/>. Acesso em: 16 dez. 2021.

É aí que “ees” aponta a primeira e mais óbvia ocasião da violência estrutural imposta pelo Sistema Sybil: a própria natureza panóptica do Sistema, que remete ao Panopticon descrito por Michel Foucault em *Vigiar e Punir*<sup>58</sup>: um sistema projetado para observar a todos de forma constante e simultânea, à medida que os mantém com a incerteza sobre estarem realmente sendo observados ou não, “encorajando-os” a se manterem comportados a todo momento até chegar num ponto onde a vigilância constante se torna potencialmente desnecessária. Nesse cenário em *Psycho-Pass*, o Panopticon do Sistema praticamente destrói qualquer traço de livre-arbítrio dos seres humanos ao obrigar a supressão de qualquer pensamento inadequado em nome da segurança.

O Sistema Sybil também é fonte de instâncias de necropolítica e necroviolência contra a população. Necroviolência é uma faceta da necropolítica, um termo cunhado por Achille Mbembe que se refere ao poder dos soberanos sobre a vida e a morte, sendo a necroviolência especificamente relacionada ao tratamento desses soberanos sobre o corpo post-mortem. Um exemplo dessa necroviolência retratada no *anime* é a criação e o uso das Dominadoras, cujo funcionamento é condicionado à aprovação do Sistema através da leitura do *Psycho-Pass* de quem quer que esteja sendo mirado pela arma. O autor “ees” aponta que, além das ocasiões de violência estrutural mais sutis advindas do uso das Dominadoras, tais como o ato de tirar das mãos dos humanos o processo de tomada de decisões acerca da moralidade e a questão sobre quem é o culpado pela morte caso a Dominadora for usada em sua configuração letal – o usuário da arma ou o Sistema que autorizou o uso –, há um elemento distinto de necroviolência que ocorre com o uso dessa arma. Veja bem, o Sistema Sybil permite o uso da Dominadora em sua configuração letal contra um ser humano apenas se o coeficiente criminal dele superar 300, ou seja, quando uma pessoa atinge esse patamar, o Sistema considera que ela não é mais apta para viver em sociedade, nem mesmo em confinamento.

Ainda na questão da necroviolência perpetuada pelo Sistema Sybil, temos a forma como a Dominadora afeta o corpo humano em sua configuração letal, agindo como um método de apagamento do indivíduo: quando entra em contato com o alvo, o projétil letal causa inchaço em massa antes do corpo do indivíduo explodir completamente. O processo leva em média dois segundos, deixando uma pilha de sangue e entranhas como os únicos vestígios do alvo. Desta forma, a Dominadora apaga completamente o que um dia fora um ser humano, aniquilando não apenas a pessoa, mas também qualquer chance que ela teria de ser identificada e de ter sua

---

<sup>58</sup> FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: Nascimento da Prisão. Tradução: Raquel Ramallete. 20<sup>a</sup>. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1999.

morte lamentada. Assim que a cena do “crime” está limpa, não resta qualquer traço da violência cometida pelo Sistema contra o indivíduo.

Além disso, “ees” traz à tona uma consequência notável da necropolítica administrada pelo Sistema Sybil contra o público japonês no universo do *anime*: a Deficiência de Eustress, a doença dominante no Japão de *Psycho-Pass*, causadora de várias mortes oficialmente declaradas como “falência cardíaca por razões desconhecidas”. Nessa sociedade futurista que sacrificou o próprio livre arbítrio pelo bem de uma falsa sensação de paz, os seres humanos também renunciaram ao próprio estresse, que é interpretado pelo antagonista Shogo Makishima como uma força-motriz que motiva as pessoas a seguirem em frente.

Agora que o Japão opera no sistema dos Psycho-Passes, os cidadãos são expostos a tratamentos excessivos para suprimir o estresse, assim como instintos e pensamentos negativos, a fim de manter suas “matizes” e coeficientes criminais em níveis aceitáveis. Assim, o Sistema Sybil obrigou as pessoas a entorpecerem seu próprio senso de estresse a tal ponto que começaram a surgir pacientes que não reconhecem qualquer estímulo externo, essencialmente cadáveres vivos nos quais é uma questão de tempo até o sistema nervoso autônomo parar de funcionar independentemente e as funções vitais eventualmente cessarem.

Quanto à estrutura e hierarquia do sistema de aplicação da lei apresentado em *Psycho-Pass*, “ees” nota que o Bureau de Segurança Pública, do qual o departamento de investigação criminal faz parte, é “configurado” como uma máquina. É esperado que os empregados do Bureau aceitem os comandos do Sistema sem questionamento, e para se assegurar disso o Sistema ativamente promoveu a deseducação das instituições de aplicação da lei. Empregados do Bureau – essencialmente detetives e policiais – não recebem mais qualquer tipo de treinamento a respeito de justiça criminal, por medo de que tal treinamento causará um desvio no sistema e os fará “pensar como os criminosos”, nublando o Psycho-Pass dos oficiais e os tornando criminosos latentes.

Operando nessa lógica, “ees” descreve o Bureau como um sistema que depende de uma relação comparável à de um cão e seu adestrador, remetendo à dinâmica entre os Executores e os Inspetores, respectivamente. Como os Inspetores são impossibilitados de exercer qualquer forma real de aplicação da lei devido às razões explicadas anteriormente, o Sistema exige os serviços dos Executores para manter uma ilusão de policiamento para o público.

A última questão da violência estrutural abordada por *Psycho-Pass* diz respeito à formação do sujeito. Para tratar dessa questão, “ees” parte da perspectiva hegeliana, que determina que uma consciência se desenvolve através da forma com a qual ela se relaciona com o mundo à sua volta, assim como consigo mesma. Nesse modelo, quando duas consciências

(ainda não definidas como autoconscientes) encontram uma à outra, uma batalha por reconhecimento se inicia; isso leva ao que Hegel define como “dialética mestre-escravo”.

A dialética de Hegel, no entanto, opera na assunção de que ambas as partes conscientes enxergam a si mesmas como inteiramente livres e desvencilhadas. No mundo de *Psycho-Pass*, isso não é o caso.

Como o Sistema Sybil assume o papel de supremo decisor do rumo que a vida de qualquer cidadão poderá tomar, ele tem a última palavra na questão do reconhecimento hegeliano, embora ele não opere tradicionalmente com dois indivíduos lutando pelo reconhecimento, mas sim como uma entidade superior que reconhece cada cidadão através de uma “nota” dada pelo Psycho-Pass da pessoa. O Sistema agora incorpora o fator decisório para uma pessoa ser ou não valiosa para a sociedade, suplantando a dialética de Hegel e – de certa forma – a própria agência humana em geral, o que leva a questionar se a autoconsciência ainda existe afinal de contas. Como a dialética hegeliana é suscetível à violência (seja ela de natureza psicológica ou física), a solução do Sistema foi trabalhar para eliminá-la em favor de uma sociedade inteiramente pacífica, onde a dialética é desnecessária para o conhecimento.

Apesar disso, “ees” destaca que o enredo de *Psycho-Pass* apresenta uma instância de dialética se manifestando na dinâmica de rivalidade entre dois personagens principais: o protagonista e anti-herói Shinya Kogami e o vilão Shogo Makishima. Segundo o autor, “Shogo e Shinya representam uma dialética hegeliana de dois mestres batalhando por superioridade, mas também de dois escravos batalhando por reconhecimento apesar de o autoritário Sistema Sybil negá-lo a eles.”

Como notado anteriormente, Makishima é uma anomalia dentro do universo de *Psycho-Pass*, sendo “criminalmente assintomático”: claramente um psicopata, mas não reconhecido como um perigo para a sociedade pelo Sistema Sybil. Essa falta de reconhecimento é provavelmente o que levou o personagem a se rebelar contra o Sistema, tornando-se um terrorista e assassino em série. Enquanto isso, Kogami é um ex-Inspetor do Bureau de Segurança Pública que, devido a um evento traumático, teve seu coeficiente criminal elevado e foi reduzido ao trabalho de Executor, tornando-se efetivamente um cidadão de segunda classe.

Ambos são privados de seu devido reconhecimento pelo Sistema Sybil, e o conflito entre os dois personagens é descrito como a dialética hegeliana manifestada em sua última forma. Embora Makishima seja morto por Kogami nos momentos finais do *anime*, ele de certa forma sai vitorioso pois finalmente é reconhecido como um rival digno de se enfrentar, e como um igual com quem o Executor podia simpatizar. Kogami, por sua vez, termina a série decidindo

se exilar, pois não seria capaz de retornar a uma “sociedade perfeita” governada pelo Sistema Sybil.

A próxima obra analisada pode ser considerada – tanto esteticamente quanto nos temas abordados – um retorno a períodos anteriores do subgênero *cyberpunk*: *Blade Runner 2049*, uma continuação direta do clássico *Blade Runner – O Caçador de Androides* dirigida por Denis Villeneuve e lançada em 2017. O filme traz de volta a visão estética do *cyberpunk* oitentista, transformando o futuro vislumbrado por Ridley Scott em uma história alternativa que abraça o retro-futurismo pelo qual o movimento se tornou conhecido nas décadas seguintes, e conta uma história que expande os temas relacionados à condição humana que foram trabalhados desde seu predecessor.

*Blade Runner 2049* se passa trinta anos após os eventos do filme original. Vinte anos antes, a Corporação Tyrell (criadora dos replicantes – humanos artificiais) veio à falência e foi adquirida por Niander Wallace, um magnata visto como herói mundial por criar formas de cultivo sintético em face do colapso dos ecossistemas naturais. Enquanto os replicantes manufaturados por Tyrell foram todos declarados ilegais e estão sendo executados sumariamente pelos *blade runners* (caçadores de androides que trabalham para os departamentos de segurança pública), a nova geração de replicantes criada pelas Indústrias Wallace, programada para obedecer incondicionalmente, é vista como essencial para a sociedade, inclusive muitos dos atuais *blade runners* são replicantes dessa nova geração.

O protagonista da trama é o agente K (abreviação para o número de série KD6-3.7), um blade runner trabalhando para o departamento de polícia de Los Angeles sob o comando da Tenente Joshi. Em uma de suas missões, K descobre o que ele acredita serem restos mortais humanos, mas uma análise forense conclui que são restos de uma mulher replicante que mostra sinais de ter dado à luz durante sua vida, presumidamente a um bebê humano. Joshi, temendo o pior que essa descoberta pode significar caso cair nas mãos erradas, ordena que K descubra e destrua qualquer evidência dela, o que inclui localizar o bebê – provavelmente já crescido – e destruí-lo. À medida que K descobre maiores evidências para essa história que dizem respeito às próprias lembranças (cada replicante agora recebe memórias implantadas), o blade runner começa a suspeitar que essa história pode ser um pouco mais que apenas uma atribuição profissional para ele e que ela pode pôr em risco seu futuro além do risco de essa informação vazar para as mãos erradas, o que ele também precisa solucionar.

Não se pode falar sobre os temas abordados em *Blade Runner 2049* sem tratar do diálogo que o filme faz com seu predecessor, um diálogo que é explicitado e discutido pelo filósofo

Timothy Shanahan em uma entrevista para o portal *Pacific Standard*<sup>59</sup>. No filme de 1982, que por sua vez é uma adaptação livre do romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* de Philip K. Dick, Ridley Scott faz o questionamento “o que é ser humano?”, propondo que a condição humana não é algo tão objetivo assim, sendo na verdade uma construção social mais atrelada à forma como as pessoas se relacionam umas com as outras. Segundo Shanahan, contudo, isso não significa que fatos objetivos não sejam relevantes no mundo – eles são muito relevantes e provavelmente necessários – mas eles não são suficientes para se constatar a humanidade de um indivíduo.

A sequência lançada em 2017, cuja história não é adaptada de nenhum material pré-existente, dá continuidade aos temas tratados no filme original à medida que introduz novas questões. Quanto à pergunta originalmente feita em seu predecessor, *Blade Runner 2049* busca questionar a condição humana sob uma perspectiva biológica, trabalhando com a ideia da procriação (que estava ausente do primeiro filme). A mulher replicante que havia morrido no parto era Rachael, interesse amoroso de Rick Deckard no primeiro filme, e a filha dos dois – revelada ao final do filme como sendo a Dra. Ana Stelline, uma cientista especializada na criação de memórias artificiais que sofre de uma imunodeficiência – é tratada como uma figura messiânica por vários personagens ao longo da história. Devido à obsolescência do teste Voight-Kampff durante os eventos de *Blade Runner 2049*, o ódio aos replicantes não é mais “justificado” pela crença na falta de empatia dos replicantes, mas sim pela forma como eles foram concebidos. Por isso, a ideia de que alguém nasceu ao invés de ser criado carrega um peso enorme na história.

Além dessa questão, Shanahan identifica “cinco ou seis” novas indagações em *Blade Runner 2049* que merecem ser discutidas. A primeira delas é “o que é real?”, no sentido de que as pessoas passaram a tomar como verdadeiro aquilo que lhes parece mais reconfortante, a exemplo de Rick Deckard dizendo “eu sei o que é real” para o antagonista Niander Wallace durante o terceiro ato do filme. Nunca sabemos a resposta para a questão respondida por essa afirmação – a de que Deckard poderia ser um replicante seguindo a própria programação, e não um humano que realmente se apaixonou por Rachael – mas a fala do antigo protagonista de *Blade Runner – O Caçador de Androides* soa mais como uma esperança do que uma certeza.

A questão seguinte se relaciona à anterior, perguntando “o que posso saber?”, e se relaciona com a “economia da informação” tanto na narrativa em questão quanto no mundo onde ela se desenrola. Ao longo do filme, vemos vários personagens desesperadamente

---

<sup>59</sup> KILKENNY, Katie. The Meaning of Life in 'Blade Runner 2049'. **Pacific Standard**, 2017. Disponível em: <https://psmag.com/news/meaning-of-life-blade-runner-2049>. Acesso em: 1 fev. 2021.



buscando informações difíceis de serem obtidas, à medida que outros têm interesse em usar seu poder para suprimi-las (a exemplo da Tenente Joshi ordenando que K destruía as evidências de que um replicante morreu ao dar à luz). Ironicamente, o próprio Wallace – a figura mais poderosa da trama – também está engajado em uma busca por informações, tentando descobrir o último segredo de Eldon Tyrell.

Agora, a terceira questão trata de o que embasa a identidade de uma pessoa, e é representada perfeitamente pelo arco do protagonista K. O agente começa o filme acreditando ser um replicante, mas em certo ponto ele se convence de que é mais do que isso, de que ele é especial. No final do filme, no entanto, K está de volta ao ponto de partida, aceitando que é apenas um replicante – e um bastante comum, diga-se de passagem. Como Shanahan diz na entrevista, o protagonista passa por uma série de subversões do seu senso de identidade ao longo da trama, e isso pode ser usado como um paralelo para o processo de ressignificação da individualidade pelo qual a sociedade do filme tem passado ao longo dos trinta anos que se passaram desde os eventos de seu predecessor.

Relacionada a esta questão, temos a próxima: “eu posso confiar nas minhas lembranças?”, que diz respeito novamente ao conflito de K, que no início do filme é assombrado por lembranças envolvendo um cavalo de madeira. A Dra. Stelline, em certo ponto, diz a ele que as lembranças que ela está observando são reais. No fim das contas, elas são mesmo reais, só não pertencem a K como ele acreditava. Ao considerarmos a importância das experiências para a construção da identidade de um indivíduo, temos uma ideia do peso que essa revelação tem para o protagonista de *Blade Runner 2049*: tudo que ele acreditava ter vivido e que havia contribuído para a formação de sua individualidade era na verdade algo “emprestado” de outra pessoa, e K se encontra completamente devastado por essa revelação.

A resolução desse conflito nos leva à questão final, que diz respeito ao significado da vida, ou melhor, como se pode dar significado à vida através das escolhas que são feitas pelo indivíduo ao longo dela. Shanahan observa que K está levando uma vida razoavelmente desgastante, sendo possível ver o cansaço em seu semblante quando ele “aposenta” o primeiro replicante logo na cena inicial do filme – o mesmo tipo de cansaço exibido por Rick Deckard em *O Caçador de Andróides*. Eles estão fazendo seu trabalho, um negócio asqueroso, mas que deve ser feito. Contudo, ao longo do filme, K faz escolhas que parecem ir contra aquilo que ele foi projetado para fazer e aquilo que ele foi projetado para ser.

Ao final de *Blade Runner 2049*, quando K está deitado de barriga para cima nos degraus do instituto onde a Dra. Stelline vive e a neve cai sobre seu corpo, Shanahan acredita que o público é encorajado a ter a impressão de que ele está em paz, sentindo que fez as escolhas

certas e que realizou algo em sua vida. O que chama a atenção de Shanahan, contudo, é que muitas questões que pareciam ser importantíssimas para o enredo são deixadas por resolver, e mesmo assim o final é conclusivo pois o protagonista alcançou sua catarse existencial ao ajudar um pai se reunir com sua filha. Pode parecer algo pequeno e irrelevante no panorama geral da história, que parecia estar armando um grande conflito entre Wallace e um movimento de resistência dos replicantes, mas é bom o bastante para dar significado à vida de K.

Por fim, pode-se dizer que *Blade Runner 2049* aborda um ângulo mais íntimo e existencial do universo visualizado por Ridley Scott na década de 80, trazendo o indivíduo para o centro da discussão *cyberpunk*. A distopia nesse caso também consiste em um estado de espírito individual, onde o ser humano perdeu seu senso de propósito em meio ao ritmo frenético que a sociedade o obriga a seguir, e a rebeldia contra essa hegemonia consiste na busca por algo que renove esse senso de propósito.

A última obra a ser analisada neste capítulo é o seriado de televisão *Mr. Robot* (conhecido no Brasil com o subtítulo *Sociedade Hacker*). Exibida entre os anos de 2015 e 2019, a série é aclamada em inúmeros aspectos, entre eles o realismo com que representa a cultura *hacker* – um fenômeno moderno inspirado nos delinquentes tecnológicos da literatura *cyberpunk* – e a sensibilidade com que trata de questões referentes à saúde mental.

A série gira em torno de Elliot Alderson, um jovem nova-iorquino que trabalha na firma de ciber-segurança AllSafe durante o dia e age como um *hacker* justiceiro durante a noite. Elliot constantemente lida com ansiedade social, transtorno dissociativo de identidade, depressão clínica e abuso de drogas, tendo seu processo de pensamento fortemente influenciado por ilusões e paranoias. Seu comportamento de justiceiro é derivado da sua ansiedade social, que causa em Elliot a necessidade de se conectar com as pessoas *hackeando* elas pois ele se sente incapaz de construir relacionamentos interpessoais de outra forma.

O pontapé inicial da trama ocorre quando Elliot é recrutado por um misterioso anarquista revolucionário conhecido como Mr. Robot e se junta ao seu grupo de *hacktivistas* chamado “fsociety”. Sua primeira missão é cancelar todas as dívidas dos consumidores ao encriptar todos os dados de um dos maiores conglomerados empresariais do mundo, E Corp (que Elliot enxerga como “Evil Corp” – algo como “corporação maléfica” em português), que por acaso é o maior cliente da firma onde o próprio Elliot trabalha.

Como se pode observar, uma grande diferença entre *Mr. Robot* e o resto do *cyberpunk* é o fato de que, ao contrário das demais obras, a série se passa nos dias atuais. Isso é um fator de divergência bem significativo, mas também é a característica que torna *Mr. Robot* a culminação do gênero *cyberpunk*: Na visão de Sam Esmail, criador do seriado, o mundo atual

é o *cyberpunk* transformado em realidade, onde a humanidade está fortemente dependente da tecnologia e as grandes corporações estendem sua influência por todos os aspectos do nosso cotidiano.

O jornalista Spencer Cowley, na seção de entretenimento do portal *Odyssey*<sup>60</sup>, enumera cinco temas importantes que são abordados ao longo das quatro temporadas de *Mr. Robot*. Uma outra análise é feita por Sonia Singh no portal *Medium*<sup>61</sup>, na qual a autora objetiva desvelar as camadas de significado presentes na série, de forma que pode complementar as questões apontadas na análise de Cowley. A intertextualidade desses dois artigos será a base para a análise da série que faremos aqui.

O primeiro tópico enumerado por Cowley é a questão da saúde mental. Elliot Alderson, o protagonista de *Mr. Robot*, é portador de esquizofrenia paranoide, e o *framing* da série é um constante diálogo entre Elliot e um personagem imaginário criado por ele próprio (que representa o telespectador), e isso permite que tenhamos um vislumbre de como esse anti-herói enxerga o mundo. Frequentemente vemos Elliot vendo e ouvindo coisas que não estão lá, imaginando outras pessoas e ambientes, e se preocupando com a possibilidade de estar sendo observado.

Isso nos leva ao segundo tópico: Metafísica. Como o que vemos ao longo do seriado é uma extensão do que se passa na cabeça de Elliot, é comum questionar a realidade do que está sendo comunicado para nós, e certas vezes esse questionamento pode se estender às nossas próprias vidas. Isso se conecta com o que Singh diz ser uma das ansiedades modernas se esgueirando por baixo das nossas formas de lógica: o desejo de um indivíduo de freneticamente procurar e então acreditar na base lógica por trás de sua inocência, para que ele não se torne a falha na sociedade que ele tanto critica. Mas seriam essas crenças reais? E qual perspectiva é privilegiada o bastante para ser considerada real?

Como dito anteriormente, *Mr. Robot* é uma produção *cyberpunk* que se diferencia por ser situada nos dias atuais ao invés das distopias futuristas das demais obras, mas o que merece atenção é o grau de realismo na construção dessa ambientação. Com as exceções pontuais que são a existência da E Corp e a do grupo “fsociety”, o mundo da série poderia muito bem ser o mesmo que o nosso, tendo em vista as constantes incorporações de eventos reais à narrativa apresentada, motivando questionamentos como: será que há realmente grandes corporações

---

<sup>60</sup> COWLEY, Spencer. 5 Important Themes In Mr. Robot. *Odyssey*, 2016. Disponível em: <https://www.theodysseyonline.com/5-important-themes-in-mr-robot>. Acesso em: 21 mar. 2022.

<sup>61</sup> SINGH, Sonia. Unravelling the Major Themes in ‘Mr. Robot’ (2015–19). *Medium*, 2021. Disponível em: <https://medium.com/@medusalaughs99/unravelling-the-major-themes-in-mr-robot-2015-19-a8c8fe59c9a>. Acesso em: 3 mar. 2022.

como a E(vil) Corp que fazem coisas horríveis e controlam tanto a economia? O que nosso governo esconde, semelhante ao que é representado no seriado? Nós realmente controlamos nossas vidas, ou somos apenas pequenas peças em um jogo muito maior? O que é real e o que não é? Assim, como diz Singh, no momento que o público reconhece o universo fictício como análogo ao seu próprio, as histórias dos personagens desiludem os espectadores sobre suas próprias vidas no mundo real.

O terceiro tópico diz respeito à desconfiança no governo e nos detentores do poder em geral, o que inclui aqueles atrelados ao 1% do topo e aqueles que controlam grandes conglomerados como a E Corp. Para falar sobre isso, é necessário antes voltar ao primeiro tópico: Apesar de sua condição mental, Elliot é representado como uma pessoa brilhante no que faz, e uma eficiente engrenagem na máquina corporativa. A vida dupla de Elliot também é a forma que o protagonista encontra de lidar com as limitações causadas por sua condição: a sua atividade noturna como hacker é seu exercício de liberdade, onde ele pode compensar pela dificuldade de criar conexões verdadeiras com aqueles que ama descobrindo os segredos mais sombrios das pessoas ao seu redor. Também vale mencionar a outra motivação principal por trás das atividades ilícitas realizadas pelo protagonista: Elliot suspeita de todos ao seu redor, inclusive de si mesmo.

Assim chegamos na questão do poder em *Mr. Robot*: muito semelhante ao que acontece no mundo real, as dinâmicas de poder na série são intimamente relacionadas com quem detém o controle da tecnologia, que é cada vez mais invasiva e onipresente, tornando a privacidade algo próximo de um mito. Segundo Singh, a tecnologia é, aos olhos de Elliot, uma coleira amarrada nos pescoços das pessoas, controlada por certos conglomerados, transformando as massas em fantoches nas mãos de líderes empresariais.

O governo cumpre um papel sombrio nessa história visto que, ao passo que o FBI está sempre à procura dos responsáveis pelas grandes invasões orquestradas por Elliot e seus colegas do grupo “fsociety”, aparentemente agindo dentro da lei, o governo também faz o possível para acobertar problemas sérios que o grupo *hacker* está tentando trazer à tona. Isso, por sua vez, causa ainda mais desconfiança. Esse aspecto do mundo fictício de *Mr. Robot* encontra um paralelo no mundo real na forma da profusão de teóricos da conspiração existentes na atualidade, muitos deles possuindo um ceticismo compreensível em relação ao governo, aos meios de comunicação de massa e às informações que nos são passadas por eles. *Mr. Robot*, assim, traz os medos e preocupações da audiência para o primeiro plano e incita a reflexão.

O quarto e penúltimo tópico lida com a motivação que o grupo “fsociety” ostenta ao conduzir suas ações ilegais: desigualdade de renda. O objetivo da invasão à E Corp era de

efetivamente redistribuir riqueza por meio da eliminação de todas as dívidas controladas pela corporação. Não há dúvida de que a riqueza é distribuída de forma extremamente desigual na sociedade atual, frequentemente como resultado de corrupção, e a trama de *Mr. Robot* usa mais esse aspecto do mundo real como um dispositivo narrativo.

Elliot e seus colegas da “fsociety” estão perfeitamente cientes de que o 1% lá no topo está tão ligado às massas quanto as massas estão ligadas a eles. Assim, motivados a redistribuir a riqueza e o poder, decidem tomar as rédeas das coleiras do capitalismo, orquestrando uma cadeia de eventos que levaria à queda do maior conglomerado daquele universo, a E Corp. Esses personagens, nas palavras de Singh, querem uma revolução.

No entanto, como é de praxe no gênero *cyberpunk*, a revolução não é limpa nem ordeira, mesmo que ela esteja sendo conduzida pelos supostos “heróis” da história. Ao longo da história, as revoluções são caracterizadas por uma alteração intensa – que, geralmente, não é pacífica nem controlada – nas estruturas profundamente enraizadas da sociedade, e esse conceito de revolução é transposto e representado de forma precisa na distopia moderna de *Mr. Robot*. Para Singh, o custo da revolução gera dúvida nos personagens, que questionam seus desejos: pelo que eles queriam substituir as estruturas de poder? Seria o impulso de mudar o mundo apenas um ato de vingança porque nós fomos anteriormente injustiçados por ele? Seria ele um desejo egoísta associado ao ego de alguém? Ou seria o grito de uma geração, um século de desejos suprimidos que finalmente encontraram uma válvula de escape na forma de violência?

Como o último, mas não menos importante, tópico de discussão abordado em *Mr. Robot*, Cowley traz a questão da ciber-segurança propriamente dita. Vários personagens da trama, desde o protagonista Elliot até o vilão Whiterose, são exímios *hackers* que utilizam métodos semelhantes para alcançar seus objetivos diametralmente opostos através do controle da tecnologia. Como dito anteriormente, as relações de poder em *Mr. Robot* são atreladas à tecnologia, e as pessoas com conhecimento suficiente são capazes de alterar essas dinâmicas.

Sam Esmail certa vez<sup>62</sup> descreveu a habilidade de *hacking* como um “superpoder” que pode ser utilizado para o bem, mas que muito mais frequentemente usado para propósitos maliciosos. É muito fácil acessar informações particulares de outras pessoas quando se tem o conhecimento e as habilidades necessárias, e o seriado chama atenção para isso, fazendo os espectadores questionarem o quão seguros são seus dados. Tantas informações pessoais nossas são dependentes da internet – finanças, *logins* de contas, etc. – e alguém com o equipamento

---

<sup>62</sup> NPR STAFF. Hacking Is 'A Bit Of A Superpower,' Says Creator Of 'Mr. Robot'. **NPR**, 2016. Disponível em: <https://www.npr.org/2016/08/10/489492397/hacking-is-a-bit-of-a-super-power-says-creator-of-mr-robot>. Acesso em: 24 Março 2022.

certo pode e irá ganhar acesso a isso se tiver vontade, mesmo se a pessoa atacada for cautelosa sobre proteger a si mesma na rede. Tendo em mente o quão invasiva e onipresente a tecnologia está na atualidade, esse é provavelmente um dos temas mais preocupantes no seriado.

Por fim, Singh aponta que a “graça” em *Mr. Robot* reside no fato de que há um lado sombrio em cada pessoa, cada ação e cada sistema, e o suspense do seriado consiste na antecipação de qual lado irá assumir o controle e quais serão as consequências desses confrontos. Segundo a autora, pode-se concluir que *Mr. Robot* não apenas é uma crítica à natureza dos nossos sistemas sociais, mas um *thriller* psicológico que questiona as motivações que se encontram por baixo de nossas decisões.

## 2. UM NOVO SUJEITO DE DIREITO

### A Criação de Sujeitos Reais

A pesquisa histórica, embora não seja objeto do presente trabalho, é importante para que possamos delinear o conceito moderno de Sujeito, buscando suas raízes filosóficas e científicas dentro do Direito.

O objetivo deste tópico é, portanto, demonstrar a evolução dos conceitos de pessoa ou sujeito no âmbito do Direito, do Direito Natural ao Direito Positivo, passando pelas principais correntes filosóficas; pelas mudanças políticas, econômicas e sociais; pelas discussões acerca dos direitos de propriedade e da personalidade até a constitucionalização do código civil.

Para alcançarmos a evolução histórica do fenômeno jurídico precisamos conhecer um pouco, as correntes filosóficas que visam conceituar o Direito: jusnaturalismo, positivismo e realismo, suas divergências e evolução.

Começemos pelo JUSNATURALISMO, que é o Direito Natural, imposto pela natureza, e que existe independente da vontade humana, onde as normas e direitos que se têm são imutáveis, universais, atemporais e invioláveis.

A teoria do direito natural abrange uma grande parte da filosofia desde a antiguidade, passando por pensadores como Sócrates, os Estoicos, até a Idade Média com Tomás de Aquino e modernidade com Thomas Hobbes, Hugo Grócio, John Locke, Jean-Jacques Rousseau, entre outros.

O pensamento jusnaturalista teve início entre os gregos e alcançou os romanos, onde Cícero dizia que a **lei natural** era “aquela que não precisava ser promulgada pelo legislador para ter validade”.

Já no século XIII, Tomás de Aquino traz a ideia de que o *Direito natural* parte da ordem eterna do universo originado em Deus, dando origem ao *jusnaturalismo teológico* ou *transcendental*.

Em contraposição a esse movimento, surge a corrente que vigorou durante a antiguidade clássica, conhecida como *jusnaturalismo cosmológico*. Neste modelo a *justiça natural* é emanada da ordem cósmica, que instiga os indivíduos a fazerem o bem e evitarem fazer o mal. A força da natureza se impõe sobre todos nós, e sempre nos adaptamos a ela em todos os aspectos, desde a organização de comunidades à criação das leis.

No século XVIII, com o iluminismo, surge o *jusnaturalismo racionalista* que tem como fundamento a razão humana universal, afastando o vínculo teológico. Essa corrente afirma que

todos os indivíduos são racionais e têm total condição de respeitar as leis. A desobediência seria como negar a própria humanidade.

Nesse período a burguesia almejava tomar o poder político, acabar com os privilégios, implantar a livre iniciativa e garantir a igualdade de todos perante a lei. Tais pretensões contaminaram, de uma forma geral, a população que também ansiava por tais mudanças políticas e sociais. Assim, liberdade e igualdade, antes interesses de particulares (iluministas e burgueses), tornaram-se interesses universais.

A influência desse modelo foi a semente para as revoluções liberais, pregando um Estado a serviço do indivíduo, onde as partes precedem o todo.

Em outras palavras, para os gregos antigos o direito natural constituía um corpo de normas ideais não-escritas, ou seja, pela ordem cosmológica ou do mundo das ideias; para os romanos, direito natural era tão-somente a própria lei da natureza, que seria a ordem natural das coisas. Já no entender do Homem medieval, esse direito absorvia uma conotação de cunho religioso, sendo, desta feita, vista como uma lei divina, sobrenatural ou ordem divina. Por sua vez, o Homem Moderno rejeita a concepção do direito natural como sendo um ideal de justiça supremo maior do que a ordem jurídica positiva. Logo, para os modernos, direito natural está ligado à ideia da natureza humana, aquilo que não é sobrenatural; é a essência do homem, a sua capacidade racional, é a razão humana.

Resumindo, o conceito jusnaturalista resultou das transformações econômicas e sociais que impuseram mudanças na concepção de poder do Estado, o qual passou a ser entendido como uma instituição criada através do consentimento dos indivíduos através do contrato social.

O declínio das relações feudais de produção, o desenvolvimento econômico da burguesia, a Reforma Protestante, as revoltas camponesas e as guerras ocorridas durante o processo de formação do capitalismo propiciaram uma nova situação social.

A burguesia, ao contrário da nobreza, não podia justificar sua ascensão econômica através dos laços de sangue e de família. A partir dessa secularização do pensamento político, os intelectuais do século XVII se preocuparam em buscar respostas no âmbito da razão como justificativa do poder do Estado. Daí a preocupação com a origem do Estado.

Não se tratava de uma busca histórica, mas de uma explicação lógica que justificasse a ordem social representada pelos interesses da burguesia em ascensão.

Definitivamente, o Jusnaturalismo aparece como uma corrente jurisprudencial, fundamentada no *direito justo*, baseada nas representações primitivas da ordem legal de origem divina, que progride através de pensamentos sofistas, estoicos, eclesiásticos, escolásticos, racionalistas dos séculos XVII e XVIII, até chegar à filosofia do direito natural do século XX.



A doutrina do direito natural, não obstante a sua orientação na busca da justiça eterna e imutável, ofereceu diversos fundamentos para a compreensão de um direito justo ao longo da história ocidente, deixando-nos a possibilidade de categorizá-la nos seguintes grupos:

- a) Jusnaturalismo Cosmológico, que vigorou na antiguidade clássica;
- b) Jusnaturalismo Teológico, surgido na Idade Média, tendo como fundamento jurídico a ideia da divindade como um ser onipotente, onisciente e onipresente;
- c) Jusnaturalismo Racionalista, que surgiu nos séculos XVII e XVIII, com as revoluções liberais burguesas, e tendo como fundamento a razão humana universal;
- d) Jusnaturalismo Contemporâneo, gestado no século XX, cujas raízes da justiça surgem no plano histórico e social, atentando para as diversas acepções culturais acerca do direito justo.

A doutrina jusnaturalista desempenhou uma função relevante que foi a de sinalizar a necessidade de um tratamento axiológico para o direito, ou seja, tornar o jusnaturalismo em um estudo dos valores jurídicos e abrindo espaço para a discussão sobre a justiça e sobre os critérios de edificação de um direito justo.

No final do século XIX esse modelo já era considerado demasiado subjetivo e anticientífico, pois a discussão de ideais como justiça e legitimidade seria irracional, já que não deriva da experiência e sim de especulação emocional e filosófica.

Surge então o *positivismo*, a partir de uma crença acentuada no poder do conhecimento científico, em oposição à especulação filosófica do jusnaturalismo.

Na corrente *juspositivista* só pode existir o direito e a justiça através de normas emanadas pelo Estado com o poder coercitivo, todas as normas escritas pelos homens por intermédio do Estado.

O *Direito positivo* possui um caráter formal, temporal e territorial. As leis são hierarquicamente organizadas, decorrentes da vontade política da nação (pacto social), e emanadas do Estado, ou seja, *positivadas*. Além disso, as leis podem ser revogáveis, variáveis e mutáveis.

Nossa *Constituição Federal* é um exemplo de direito positivo, que serve como disciplina para o ordenamento de uma sociedade.

O *Direito natural*, por sua vez, possui um caráter universal e que independe da vontade humana. As suas leis são eternas, imutáveis e irrevogáveis. Não se desenvolvem a partir de fenômenos ou características históricas.

No entanto, as leis baseadas no Direito Positivo são, atualmente, subordinadas aos princípios ditados pelo Jusnaturalismo, como por exemplo a *Declaração Universal dos Direitos Humanos*, que representa um modelo da essência das normas que regem o Direito Natural.

Segundo afirma Norberto Bobbio, em sua obra *O Positivismo Jurídico – Lições de Filosofia do Direito*:

“Toda a tradição do pensamento jurídico ocidental é dominada pela distinção entre “direito positivo” e “direito natural”, distinção que, quanto ao conteúdo conceitual, já se encontra no pensamento grego e latino; o uso da expressão “direito positivo” é, entretanto, relativamente recente, de vez que se encontra apenas nos textos latinos medievais.

No latim da época romana, o uso do termo *positivus* em sentido análogo àquele a ser assumido na expressão “direito positivo” é encontrado em apenas um texto. Trata-se de uma passagem das *Notti Attiche* de Aulo Gellio, onde se diz:

*Quod P. Nigidus argutissime docuit nomina non positiva esse, sed naturalia.”*

(O que P. Nigidus ensinou com mais eloquência que os nomes não são positivos, mas naturais<sup>63</sup>. - Tradução nossa)

E prossegue o autor:

“Como se vê, nesta passagem a contraposição entre “positivo” e “natural” é feita relativamente à natureza não do direito, mas da linguagem: ... da distinção entre aquilo que é por natureza (*physis*) e aquilo que é por convenção (*thésis*). O problema que se põe pela linguagem, isto é, se algo é “natural” ou “convencional”, põe-se analogamente também para o direito.”

A distinção conceitual entre direito natural e direito positivo remonta a Grécia antiga, nos ditos de Platão e Aristóteles. Conforme citação de BOBBIO, Aristóteles inicia o capítulo VII de seu livro *Ética a Nicômaco*:

“Da justiça civil uma parte é de origem natural, outra se funda em a lei. Natural é aquela justiça que mantém em toda parte o mesmo efeito e não depende do fato de que pareça boa a alguém ou não; fundada na lei é aquela, ao contrário, de que não importa se suas origens são estas ou aquelas, mas sim como é, uma vez sancionada. (Da tradução de A. Plebe, ed. Laterza. Pp. 144-145.)”

Poderíamos dizer então, que o direito positivo é aquele que o Estado impõe à coletividade, e que deve estar adaptado aos princípios fundamentais do direito natural. Portanto, a norma tem natureza formal, independente de critérios externos ao direito, como por exemplo: moral, ética e política, definida por elementos empíricos e mutáveis (fator social), onde a sociedade está em constante mutação.

---

<sup>63</sup> BOBBIO, Norberto. O POSITIVISMO JURÍDICO: LIÇÕES DE FILOSOFIA DO DIREITO. Tradução: Márcio Pugliesi, Edson Bini, Carlos E. Rodrigues. São Paulo: Ícone Editora, 1999. p. 15.

A corrente Juspositivista (juspositivismo) defende que só pode existir o direito, e consequentemente a justiça, através de normas positivadas, ou seja, normas emanadas pelo Estado com poder coercivo. Em outras palavras, normas positivadas são todas as normas escritas, criadas pelos homens, por intermédio do Estado.

O positivismo jurídico é uma corrente da filosofia do direito amplamente debatida atualmente. Existem muitos pontos de divergência entre os teóricos do positivismo jurídico, especialmente sobre os fatos sociais que definem o direito: como a vontade do legislador, a vontade do aplicador do direito, a eficácia social das normas, o reconhecimento pelas autoridades e pelos cidadãos e a existência de uma norma suprema e pressuposta que indica qual conjunto de normas possui validade jurídica.

Segundo Norberto Bobbio, entre outros aspectos, podemos distinguir o direito positivo e o direito natural através da forma como são conhecidas as normas:

“o direito natural é aquele de que obtemos conhecimento através da razão, de vez que esta deriva da natureza das coisas; o direito positivo é aquele que vimos a conhecer através de uma declaração de vontade do legislador.”<sup>64</sup>

Divergem ainda, sobre se a finalidade do direito é a de garantir segurança jurídica e paz social e sobre a importância da sanção e da coerção na definição do direito, dentre outras características do sistema jurídico.

Podemos identificar duas importantes correntes teóricas:

- **Positivismo jurídico inclusivo ou moderado** que abre a possibilidade de que, em certas sociedades, possa haver uma convenção social impondo levar em consideração a moral para determinar a validade e para interpretar normas jurídicas, tendo em vista que os valores morais nem sempre são decisivos para definir e aplicar o direito.
- **Positivismo jurídico exclusivo ou radical** que é aquele no qual, em primeiro lugar, os destinatários do comando obedecem porque confiam na autoridade ou se sentem por ela intimidados, e não porque agiriam da mesma forma se a autoridade não tivesse emitido o comando; em segundo lugar, as ordens da autoridade são obedecidas independentemente do juízo de valor que o destinatário faz sobre essas, e o ele acaba seguindo a autoridade mesmo contra a sua própria convicção. A autoridade é a fonte da validade do direito. A “autoridade” é conferida em decorrência existência de fatos sociais capazes de atribuir validade e a interpretação

---

<sup>64</sup> Idem, p. 22

– à qual os exclusivistas pouco se referem – é de competência dos órgãos estatais, sem que seja possível impor limitações externas, decorrentes de considerações morais.

Enfim, **direito** pode se referir à **ciência do direito** ou ao **conjunto de normas jurídicas vigentes em um país**. Neste caso, está associado às normas que expressam um ideal de justiça e que permitem regular a conduta e os vínculos humanos. Enquanto ciência, o **direito** é um ramo das ciências sociais que estuda as normas obrigatórias que controlam as relações dos indivíduos em uma sociedade.

Segundo Miguel Reale, "aos olhos do homem comum o Direito é a lei e ordem, isto é, um conjunto de regras obrigatórias que garante a convivência social graças ao estabelecimento de limites à ação de cada um de seus membros".<sup>65</sup>

Depois desta introdução já podemos compreender a origem e os aspectos jurídicos que envolvem os conceitos de *pessoa*, *sujeito* e qual a sua posição dentro do ordenamento jurídico.

A palavra *Pessoa* tem origem no latim *persona* e que indica um ser ou criatura humana, homem ou mulher, enquanto ser moral.

Uma pessoa é um ser consciente, com arbítrio próprio e, por isso, partindo do princípio que apresenta plena capacidade mental, é responsável pelos seus atos. Alguns sinônimos da palavra pessoa são: personagem, individualidade, cidadão, personalidade, indivíduo ou ser.

Para Kelsen, a definição de pessoa na teoria tradicional “é o homem enquanto sujeito de direitos e deveres”. Continua o autor:

“Dado que, porém, não só o homem, mas também outras entidades, tais como certas comunidades como as associações, as sociedades por ações, os municípios, os Estados, são apresentados como pessoas, define-se o conceito de pessoa como “portador” de direitos e deveres jurídicos, podendo funcionar como portador de tais direitos e deveres não só o indivíduo mas também estas outras entidades.”<sup>66</sup>

Dentro do contexto histórico, a pessoa humana é colocada em diferentes posições pela doutrina jurídica, ora como fonte de emanção de normas, ora como protagonista da justiça, ora como mero expectador.

Os movimentos que levaram às mudanças de posição remontam aos princípios do próprio Direito e muitas discussões foram travadas nesse ínterim. Uma dessas discussões foi a necessidade de atualização do Código Civil brasileiro de 1916, o qual ainda refletia os interesses

<sup>65</sup> REALE, Miguel. **Lições Preliminares de Direito**. 22ª ed. São Paulo. Saraiva. 1995.

<sup>66</sup> KELSEN, Hans. *Teoria Pura do Direito*. 8ª ed. São Paulo. Editora WMF Martins Fontes. 2009. p. 191.

da sociedade do século XIX, à realidade da Constituição Federal de 1988 e toda a legislação complementar subjacente. Em 2002 entra em vigor o novo Código Civil brasileiro, trazendo diversas das mudanças ansiadas pela sociedade.

No entanto, as discussões acerca dessas mudanças que seriam necessárias para acolher e regular os direitos garantidos pela Carta Magna merecem destaque, e por isso traremos algumas partes de um estudo da Professora Jussara Meirelles que faz uma interessante análise sobre o “*ser e o ter na codificação civil brasileira*”. Mesmo que ainda reflita a condição patrimonialista do antigo código, vamos aproveitar suas análises para, dentro do contexto histórico, ilustrar as bases deste trabalho.

Segundo Jussara Meirelles,

“O ordenamento civil brasileiro (...) estabeleceu uma categoria jurídica **abstrata** a que designou por **pessoa natural**, em cujo enquadramento encontra-se a condição necessária para que o ser humano seja considerado sujeito de direito. A própria doutrina brasileira tradicional (...) passou a asseverar (...) que a titularidade de direitos e a personalidade apresentam estreita vinculação.”<sup>67</sup>

**Pessoa natural** é todo ser humano nascido com vida, sem qualquer tipo de discriminação, seja por idade, sexo, cor, raça, origem, condição de saúde, absoluta ou relativamente capaz ou incapaz.

Em seu art. 5º, a Constituição de 1988 estabelece uma série de direitos fundamentais para a **pessoa natural**:

“Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade”<sup>68</sup>

São 79 incisos que garantem desde a isonomia de direitos e obrigações entre homens e mulheres até o direito à proteção dos dados pessoais, inclusive nos meios digitais.

Já o Código Civil (Lei nº. 10.406/2002), em seus primeiros artigos estabelece o seguinte:

“Art. 1º - Toda pessoa é capaz de direitos e deveres na ordem civil.

<sup>67</sup> MEIRELLES, Jussara. O ser e o ter na codificação civil brasileira: do sujeito virtual à clausura patrimonial. In: Luiz Edson Fachin. (Org.). **Repensando fundamentos do Direito Civil Brasileiro Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Renovar, 1998, p. 87-88

<sup>68</sup> BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2019]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 23 ago.2022.

Art. 2º - A personalidade civil da pessoa começa do nascimento com vida; mas a lei põe a salvo, desde a concepção, os direitos do nascituro.<sup>69</sup>

*Pessoa Jurídica* é o conjunto de pessoas (naturais ou jurídicas) ou bens, dotado de personalidade jurídica própria, na forma da lei, com capacidade para a prática de atos jurídicos ou qualquer outro ato que não seja tido como proibido.

A personalidade jurídica da pessoa jurídica é uma ficção decorrente da lei, sendo, portanto, uma entidade puramente legal, com direitos e obrigações, à qual é concedida a capacidade para subsistir e desenvolver-se no mundo jurídico, com a finalidade de facilitar a vida em sociedade.

*Sujeito de direito* é aquele a quem se pode imputar direitos e obrigações através da lei. Portanto, todas as pessoas, sejam elas físicas ou jurídicas, são sujeitos de direito.

Nesse contexto todos os indivíduos são considerados *sujeitos*, nas relações jurídicas, não pela sua humanidade, mas somente pelos direitos e obrigações que lhe podem ser atribuídos em virtude da lei.

Segundo Chaves e Rosenthal,

“A pessoa, enquanto sujeito de direito, prende-se, atrela-se, inexoravelmente, à ideia de personalidade ... o estudo das pessoas desperta o interesse jurídico pelo fato de ser titular de personalidade jurídica e, por igual, de direitos da personalidade.[...]Todavia, não se pode olvidar que determinadas entidades ou grupos não personalizados [...] como por exemplo, o condomínio edifício, a sociedade de fato ou a massa falida, podem titularizar diversas relações jurídicas, mesmo não possuindo personalidade.<sup>70</sup>

De acordo com Pontes de Miranda:

“Ser pessoa é apenas ter a possibilidade de ser sujeito de direito. Ser sujeito de direito é estar na posição de titular de direito. Não importa se esse direito está subjetivado, se é munido de pretensão e ação, ou de exceção. Mas importa que haja “direito”. Se alguém não está em relação de direito não é sujeito de direito: é pessoa; isto é, o que pode ser sujeito de direito, além daqueles direitos que o ser pessoa produz. O ser pessoa é fato jurídico: com o nascimento, o ser humano entra no mundo jurídico, como elemento do suporte fático em que nascer é o núcleo. Esse fato jurídico tem a sua irradiação de eficácia. [...]. A personalidade é a possibilidade de se encaixar em suportes fáticos, que, pela incidência das regras jurídicas, se tornem fatos jurídicos; portanto, a possibilidade fica diante dos bens da vida, contemplando-os e querendo-os, ou afastando-os de si; o ser sujeito é entrar no suporte fático e

<sup>69</sup> BRASIL. BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002.

<sup>70</sup> CHAVES DE FARIAS, Cristiano; ROSENVALD, Nelson. **Curso de Direito Civil**: Parte Geral e LINDB. 13ª. ed. rev. atual. e aum. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2015. v. 1. p. 134

viver nas relações jurídicas, como um dos termos dela.” Pontes de Miranda (1954, p. 153 apud Mônica Sette Lopes, 2002, p. 196)<sup>71</sup>

Continuando, vejamos o que ensina Jussara Meirelles:

“Por mais humilde e de poucas letras que seja o indivíduo, não é difícil a ele se auto-reconhecer como pessoa: certamente saberá que é humano, é semelhante aos outros, e que tem vida, sentimentos, vontades, necessidades, anseios, sonhos, dignidade...” [...]

“Porém, diante das disposições codificadas, esse mesmo indivíduo não saberá, ao certo, se é pessoa ou não. A pessoa do Código Civil é pólo de relações jurídicas (ou é sujeito ativo ou sujeito passivo, forçosamente); é centro de interesses que se relacionam e, portanto, carrega em si um patrimônio.” [...]

“Em um sistema assente na estrutura formal da relação jurídica, as pessoas são consideradas sujeitos, não porque reconhecidas a sua natureza humana e a sua dignidade, mas na medida em que a lei lhes atribui faculdades ou obrigações de agir, delimitando o exercício de poderes ou exigindo o cumprimento de deveres.” [...]

“Importa observar que essa inclusão da pessoa humana no conceito formal e abstrato de sujeito da relação jurídica faz nivelá-la às pessoas jurídicas as quais, face tão-somente a razões de ordem técnico-científica, são também qualificadas de sujeitos de relações jurídicas.”<sup>72</sup>

As relações jurídicas são resultado dos vínculos entre duas ou mais pessoas (naturais ou jurídicas), sob a tutela do Direito, que é quem cria as obrigações e os direitos dos envolvidos. Existem dois elementos na relação jurídica: o sujeito ativo, que é o titular ou a parte principal do vínculo, e o sujeito passivo, que é aquele a quem ficam destinadas as obrigações.

Segundo Kelsen:

“Ao mesmo tempo contrapõe-se a pessoa física, como pessoa “natural”, à pessoa jurídica, como pessoa “artificial”, quer dizer, como pessoa não “real” mas construída pela ciência jurídica. Na verdade, têm-se feito tentativas para demonstrar que também a pessoa jurídica é uma pessoa “real”. Mas estas tentativas são tanto mais baldadas quanto é certo que uma análise mais profunda revela que também a chamada pessoa física é uma construção artificial da ciência jurídica, que também ela apenas é uma pessoa “jurídica”.”<sup>73</sup>

Podemos então apreender que o ordenamento jurídico equipara pessoas físicas e jurídicas, enquanto pessoas “virtuais”.

<sup>71</sup> Pontes de Miranda (1954, p. 153 apud Mônica Sette Lopes, 2002, p. 196)

<sup>72</sup> MEIRELLES, Jussara. O ser e o ter na codificação civil brasileira: do sujeito virtual à clausura patrimonial. In: Luiz Edson Fachin. (Org.). **Repensando fundamentos do Direito Civil Brasileiro Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Renovar, 1998, p. 88-90

<sup>73</sup> KELSEN, Hans. Teoria Pura do Direito. Tradução: João Baptista Machado. 8ª. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009. p. 191-192

Nesse contexto não conseguiríamos delimitar o sujeito ativo como um ser humano, mas como uma pessoa cuja existência é *virtual* e cuja definição lhe é dada conforme o papel que assume dentro de tais relações.

Continuando com o pensamento de Jussara Meirelles:

“Em cada relação jurídica, o sistema impõe seja assumido um determinado “papel”, e a atuação do homem é delimitada pelo “personagem que irá representar”: o de contratante, o de “pater”, o de testador, o de proprietário etc.” [...]

“Pessoa, nessa ordem de ideias, é aquele que compra, que vende, que testa; enfim, aquele que reúne condições de desenvolver atividades adequadas ao sentido marcadamente proprietarista do Código Civil Brasileiro. Ser pessoa é adequar-se, perfeitamente, aos parâmetros estabelecidos pelo ordenamento; é traduzir, de modo concreto, a imagem conceitual ditada pelas normas.” [...]

“Não é difícil concluir, portanto, que a pessoa que o Código Civil descreve não corresponde àquela que vive, sente e transita pelos nossos dias.” [...]

“Traçando-se uma espécie de paralelo tem-se, de um lado, o que se pode denominar pessoa codificada ou sujeito virtual; e, do lado oposto, há o sujeito real, que corresponde à pessoa verdadeiramente humana, vista sob o prisma de sua própria natureza e dignidade, a pessoa gente.”<sup>74</sup> (MEIRELLES, 1998, p. 90-91)

Esse “*sujeito virtual*”, conhecido somente pelos códigos que o identificam como nome de família, números de documentos, cadastros etc., tem capacidade e liberdade para decidir estar ou não em quaisquer relações jurídicas, ativa ou passivamente; pode assumir e honrar compromissos. No entanto, esse sujeito, não corresponde à Pessoa Humana que ele representa.

Para Mônica Sette Lopes,

“A personalidade é, porém, uma qualidade jurídica abstrata que se molda na extensão de seu exercício e na possibilidade de seu trânsito pelas diversas esferas de interesses juridicamente tutelados. Para sua composição formam-se feixes de incidência que se polariza nas ações por meio de que cada um interaja e/ou se relacione nas situações pontuais com outros sujeitos, com a comunidade, com grupos etc.”<sup>75</sup>

Segundo Jussara Meirelles, “O que movimenta juridicamente a pessoa codificada não são seus anseios, seus sonhos, suas necessidades pessoais, mas os interesses patrimoniais que representa.”

<sup>74</sup> MEIRELLES, Jussara. O ser e o ter na codificação civil brasileira: do sujeito virtual à clausura patrimonial. In: Luiz Edson Fachin. (Org.). **Repensando fundamentos do Direito Civil Brasileiro Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Renovar, 1998, p. 90-91

<sup>75</sup> LOPES, Mônica Sette. OS SUJEITOS JURÍDICOS: CONCEPÇÕES TANGENCIADORAS DO NOVO CÓDIGO CIVIL. **Revista da Faculdade de Direito**: Universidade Federal de Minas Gerais, ano 2002, ed. 42, p. 191-217, 27 fev. 2014. Disponível em: <https://revista.direito.ufmg.br/index.php/revista/article/view/1255>. Acesso em: 23 ago. 2022. p. 195



“O sujeito virtual distancia-se do real e concreto, porque o sistema pretende, dessa forma, reafirmar-se em sua ideologia de suposta segurança e perpetuidade. Nesse sentido, alheios ao sistema estão todos aqueles que não se apresentam adequados ao modelo imposto. Produz-se, dessa forma, o silêncio e o distanciamento interessantes e necessários daqueles que não correspondem à moldura ideologizada.”<sup>76</sup>

A partir de 2002, temos o novo Código Civil. Ao contrário do código civil de 1916 que tinha um caráter eminentemente patrimonialista, o novo código veio com elementos que valorizam mais a pessoa humana, trazendo em seu bojo as ferramentas especificadas sobre os Direitos da Personalidade que já existiam na Constituição Federal e agora se apresentam voltadas aos conflitos de liberdade entre indivíduos.

Mônica Sette Lopes, em seu artigo *Os Sujeitos Jurídicos: Concepções tangenciadoras do novo Código Civil*, escreve:

“No mundo contemporâneo, a versão teórica da personalidade atinge todos os seres humanos como princípio e como meta: todos os que nascem com vida são capazes de direito e de deveres, ao que se soma a ressalva feita no que tange aos direitos do nascituro desde sua concepção.”<sup>77</sup>

E ainda esclarece:

“Um dos sinais de evolução situa-se na substituição do termo homem do Código Civil de 1916, gênero da espécie ser humano, por pessoa.”<sup>78</sup>

Não obstante as mudanças substanciais do Código Civil, para seguirmos a evolução do entendimento sobre a identidade, é interessante acompanharmos o que escreveu Jussara Meirelles:

“A formulação da ideia categorizada de pessoa como sujeito de direito e que ensejou toda a configuração, que lhe deu o sistema clássico de direito privado, teve sua origem e fundamento na filosofia que precedeu e acompanhou a Revolução Francesa; em outros termos, o período do jusnaturalismo e do iluminismo. [...]

(...) as relações jurídicas disciplinadas pelas normas contidas na codificação civil estabelecem-se não propriamente entre seres humanos, posto que seus interesses pessoais são suplantados pelos patrimônios, cuja valoração é marcadamente superior. Na concepção clássica do Direito Privado, a pessoa humana é valorizada pelo que tem, e não por sua dignidade como tal.”<sup>79</sup>

“Nesse sentido, o sistema alimenta o preconceito, desprezando aqueles que se mostram inadequados à moldura imposta. Entretanto, a positivação do direito

<sup>76</sup> MEIRELLES, Jussara. O ser e o ter na codificação civil brasileira: do sujeito virtual à clausura patrimonial. In: Luiz Edson Fachin. (Org.). **Repensando fundamentos do Direito Civil Brasileiro Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Renovar, 1998, p. 92

<sup>77</sup> LOPES, op.cit., p. 195

<sup>78</sup> Idem

<sup>79</sup> MEIRELLES, op. cit., p. 93-95

subjetivo e a abstração do sujeito de direito trazem contornos de legitimidade à ordem imposta, atingindo-se, desse modo, o ideal proposto pela codificação.”<sup>80</sup>

As discussões aqui apresentadas nas teses de Jussara Meirelles compõem uma ampla discussão que clamava pela necessidade de adequação do código civil de 1916 à realidade da Constituição Federal de 1988.

O direito civil tradicional era centralizado na noção de propriedade e de patrimônio e, portanto, na ordem do ter. Por outro lado, o direito civil contemporâneo privilegia a categoria do ser sobre o ter, os aspectos existenciais do ser humano concreto e de sua vida imediatamente sobre os aspectos econômico-patrimoniais. Analisando desta forma Jussara Meirelles tem razão ao afirmar que:

“... a pessoa humana passa a centralizar as cogitações jurídicas, na medida em que o ser é valorizado. O seu papel anteriormente estabelecido pelas disposições do Código Civil, determinado fundamentalmente pela propriedade, pelo ter, assume função meramente complementar. A excessiva preocupação com o patrimônio que ditou a estrutura dos institutos basilares do Direito Civil, não encontra resposta na realidade contemporânea, mais voltada ao ser humano na sua total dimensão ontológica, cujos interesses de cunho pessoal se sobrepõem à mera abstração que o situava como simples pólo de relação jurídica.”<sup>81</sup>

No início do século XX surge um movimento doutrinário, denominado Personalismo, que tinha como ponto central a criação de uma ordem jurídica voltada para os valores da pessoa humana.

No entanto, podemos identificar aspectos personalistas em diversos momentos da história da civilização ocidental.

A *Lei da XII Tábuas*<sup>82</sup> e o *Corpus Juris Civilis* (Corpo da Lei Civil)<sup>83</sup> já faziam menção à noção de pessoa. A origem semântica da palavra *persona* (do latim) tem origem na máscara utilizada pelos atores latinos em suas apresentações e, posteriormente passou a designar o próprio indivíduo. Essa definição de pessoa não foi ampliada tendo em vista o modo como se

---

<sup>80</sup> Idem, p. 95

<sup>81</sup> Ididem, p. 111

<sup>82</sup> A *Lei das Doze Tábuas* foi um conjunto de leis elaboradas no período da República romana, por pressão dos plebeus. Instituídas em 451 a.C., ali estavam escritas as leis que determinavam como deveriam ser os julgamentos, as punições para os devedores e o poder do pai sobre a família.

BEZERRA, Juliana. *Lei das Doze Tábuas*. In: **Toda Matéria**: História Antiga. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/lei-das-doze-tabuas/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

<sup>83</sup> *Corpo do Direito Civil*. Denominação dada por Dionísio Godofredo ao conjunto das obras do Direito Romano formado pelas Institutas, Pandectas, Novellas e Código, organizado por ordem do imperador Justiniano.

CORPUS JURIS CIVILIS. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicionariodelatim.com.br/corpus-juris-civilis/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

estruturou a sociedade romana, amparada em três pilares básicos: a **religião**, que pela imposição de crenças estabelecia regras de conduta social; a **família**, elemento estrutural e ordenador da sociedade; e a **propriedade**, elemento que servia de elo entre os outros dois.

Paul Veyne (1989. p. 164) aponta que, no período do império, havia um “direito de todos sobre a conduta de cada um”. No entanto, identificam-se alguns elementos comprovadores da existência de uma incipiente proteção aos direitos da personalidade, como o *actio injuriarum* destinada à proteção dos que fossem injuriados, e a *Lex Aquila* que se destinava à defesa da integridade física.

Na Idade Média a noção de pessoa se desvincula da força atrativa das instituições, ganhando unicidade e individualidade, graças à influência do Cristianismo. O homem passa a ser a personificação da imagem do Criador. A influência cristã retira o homem da condição de objeto, colocando-o na qualidade de sujeito dotado de valores intrínsecos à sua própria humanidade.

A mudança nos padrões filosóficos lança as bases para o desenvolvimento da noção de pessoa e dos direitos da personalidade, que vão se consolidar na idade Moderna.

“O pensamento moderno, que começa com o Humanismo, apresenta, desde o começo, acentuada preocupação pelo problema dos limites e das possibilidades do conhecimento e, de maneira particular, do conhecimento científico.”<sup>84</sup>

“Essa preocupação pelos fundamentos das verdades científicas, em uma atitude de reserva contra meros argumentos de autoridade, acentua-se ainda mais ao se constituírem as duas grandes correntes, cujo diálogo assinala o sentido dos novos tempos: o racionalismo de René Descartes e o empirismo de Francis Bacon, o primeiro considerando o problema do conhecimento a partir da razão; e o segundo, a partir dos fatos, isto é, da experiência.”<sup>85</sup>

René Descartes construiu sua filosofia como uma sequência de intuições evidentes a partir do *cogito, ergo sum* (“penso, logo existo”), entendido como a apreensão intuitiva e imediata: e uma verdade.

A pessoa humana passa a ser a fonte e o centro de todo o saber.

“O homem moderno, antes de filosofar sobre a natureza ou sobre o ser, indagou das possibilidades de seu próprio pensamento.”<sup>86</sup>

Mais tarde, a filosofia de Kant marcaria a cultura ocidental, juntando os elementos do racionalismo de Descartes e do empirismo de Bacon.

---

<sup>84</sup> REALE, Miguel. Introdução à filosofia. 4.ed. São Paulo: Saraiva, 2002. p. 31

<sup>85</sup> Idem

<sup>86</sup> Ibidem

“Na Crítica da Razão Pura, o que Kant se propõe realizar é uma nova síntese, capaz de albergar os elementos do racionalismo de Descartes e do empirismo de Bacon. [...]”

“... apesar das diversidades de interpretação e de casos isolados aparentemente discordantes, parece-nos justificada a afirmação feita de que a Filosofia clássica e a medieval deram maior importância ou relevo à *teoria do ser*, enquanto a Filosofia moderna se distingue por ter dado importância maior ao *problema do conhecer*.”<sup>87</sup>

A pessoa passa a ser entendida como sujeito autônomo, que age segundo a determinação de vontade ao invés de agir guiado por leis da natureza, seguindo a própria vontade e, portanto, sendo livre.

“Em 2002 o Código Civil introduz um capítulo para os chamados Direitos da Personalidade, regulados do art. 11 ao art. 21, onde se prevêem as linhas gerais da proteção ao uso do nome, à dignidade e à honra, à boa fama e à respeitabilidade. Os dispositivos constituem uma inovação que trouxe em linhas de expressa positividade, para a disciplina das relações entre as pessoas em sua versão primária, uma construção que já se consolidava no plano da doutrina e da jurisprudência, assentada no conteúdo principiológico fixado em dispositivos da própria Constituição e de uma interpretação integradora do sistema jurídico.”<sup>88</sup>

A Declaração Universal dos Direitos Humanos, promulgada pela Organização das Nações Unidas em 10 de dezembro de 1948 foi uma resposta às atrocidades cometidas nas duas guerras mundiais. Na sua concepção visava “garantir para qualquer ser humano, em qualquer país e sob quaisquer circunstâncias, condições mínimas de sobrevivência e crescimento em ambiente de respeito e paz, igualdade e liberdade”<sup>89</sup>

A aplicação “universal” do que estabelece a DUDH ainda não é uma realidade, porém é um desejo de todas as pessoas que não ainda não alcançam seus direitos. Muitas vezes a ficção suscita debates sobre temas que permaneciam dormentes até então. Um deles é lembrado por Mônica Sette Lopes, citando Laura Palazzani:

“Como uma questão contingente que se presta à exposição da perplexidade que o tema enseja e que percorre esta cena de um mundo de novas realidades até aqui projetadas apenas pela imaginação (relembrem-se os filmes *Blade Runner*, *AI - Inteligência Artificial* ou *Minority Report* para nomear apenas alguns dos vários que foram produzidos), situam-se as definições e o debate filosófico em torno de bioética e o biodireito. Palazzani afirma, em capítulo que intitula *À procura dos confins da pessoa (Alla ricerca dei “confini” della persona)*, que a dificuldade do conceito de pessoa aumenta quando se ultrapassa o plano meramente conceitual para o estatuto axiológico-

<sup>87</sup> Ibidem, p. 32

<sup>88</sup> LOPES, op. cit., p. 208-209

<sup>89</sup> CARTA de Direitos Humanos completa 70 anos em momento de incertezas. 2018. Fonte: Agência Senado. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2018/12/70-anos-da-declaracao-universal-dos-direitos-humanos>. Acesso em: 25 ago. 2022.

normativo, da “definição de princípio e da identificação de fato, para a determinação da norma ética e jurídica de comportamento no confronto do sujeito reconhecido (teórica e factualmente) como pessoa”, ou seja, quando se tenta responder à pergunta: *Como se deve tratar a pessoa*”?<sup>90</sup>

Portanto, como conclui Mônica Sette Lopes (2002, p.207), a ficção científica “não se presta apenas para compor um cenário de devastação a partir das perspectivas de interação das várias frentes da globalidade com seus conflitos macroscópios. Aquilo que para ser humano é valor está além dos bens de consumo imediato, ainda que, às vezes, se confunda com eles.”

A criação de sujeitos reais passa pela definição de pessoa em cada momento, em consonância com a realidade imposta pelos interesses dominantes na sociedade.

Vejamos o que diz Mônica Sette Lopes citando Arnaldo Afonso Barbosa:

“Mais uma vez cabe a visão humanista de Arnaldo Afonso Barbosa, fundada em Teilhard de Chardin:

*“As Pessoas em direito, Humanas e Coletivas, são Pessoas vivas, o que não é senão consequência das premissas da realidade do direito e da realidade das Pessoas em direito. Integram o Mundo em que tudo ascendeu à Vida a qual, então, passou a tudo impregnar, subindo em limiar seguinte à Consciência, tornando a Pessoa a sua mais sublime expressão: substância viva e consciente é a Pessoa e a Pessoa em direito”*.<sup>91</sup>

Continuando com Mônica Sette Lopes, agora citando Luis Legaz Lacambra:

“Lacambra percebe na ideia de sujeito de direito um conteúdo ético no objeto que lhe é contraposto e não apenas um sentido lógico gramatical oposto a um predicado, assim como a presença de uma dignidade: *“o objeto é um meio, o sujeito um fim que ordena todo meio, todo objeto. Esta dignidade a possui o homem, mas também certo grupos humanos possuem um valor maior do que utilitário, maior do que instrumental para os fins do homem — ao menos para seus ‘particulares’ e não essenciais — ou, o que é o mesmo, têm uma dignidade, uma condição de fim com respeito aos objetos e, neste sentido, são igualmente sujeitos de direito, isto é, pessoas”*.<sup>92</sup>

Viajamos pela história e pudemos identificar, em cada momento, que os interesses dominantes ditam a visão que se deve ter da “pessoa” que, em alguns momentos é colocada como fonte do poder, em outros como protagonista, em outros ainda como mero espectador ou também totalmente alijada de qualquer participação.

Como pretendíamos demonstrar a evolução dos conceitos de pessoa ou sujeito no âmbito do Direito, do Direito Natural ao Direito Positivo buscamos conhecer as principais correntes filosóficas, identificando suas divergências e suas mudanças; acompanhamos as

<sup>90</sup> Cf. PALAZZANI, (1996, p. 29) apud Mônica Sette Lopes, 2002, p. 206

<sup>91</sup> Cf. BARBOSA, (2001, p. 758 apud Mônica Sette Lopes, 2002, p. 207

<sup>92</sup> LEGAZ LACAMBRA (1953, p. 527-8 apud Mônica Sette Lopes, 2002, p. 207)

mudanças políticas, econômicas e sociais no decorrer da história; e chegamos às discussões acerca dos direitos de propriedade e da personalidade até a constitucionalização do código civil.

Deprendemos que, para a criação dos sujeitos reais, primeiro é necessário que seja a pessoa reconhecida como “titular” de sua própria dignidade, e não somente de direitos ou obrigações.

### **Relação Entre Sociedade, Sociologia e Identidade**

Neste tópico vamos discorrer sobre o desenvolvimento da sociedade ao longo da história, o surgimento de uma ciência que estuda os movimentos desta sociedade e ainda sobre a evolução dos conceitos de identidade.

De forma resumida, buscamos trazer os conceitos de cada um desses elementos, montando um painel, através da história, principiando com a sociedade pós-industrial, nascida das grandes revoluções, até a sociedade pós-moderna, dos dias atuais.

O conceito de Sociedade pressupõe a convivência e atividade conjunta do homem, ordenada ou organizada conscientemente e, portanto, a associação entre indivíduos que compartilham valores culturais e éticos, que estão sob um mesmo regime político e econômico, em um mesmo território e sob as mesmas regras de convivência.<sup>93</sup>

Como ciência que estuda a sociedade em que vivemos, bem como as sociedades antigas, a Sociologia surge na primeira metade do século XIX, sob o impacto da Revolução Industrial e da Revolução Francesa. Esses acontecimentos, que trouxeram grandes transformações econômicas, políticas e culturais, trouxeram também a impressão generalizada de que a Europa vivia o alvorecer de uma nova sociedade. Portanto, a Sociologia surge a partir de uma intensa tentativa dos indivíduos em interpretar essa sociedade que passava por grandes mudanças.

Considerado o fundador da sociologia, pelo fato de ter sido o primeiro a criar um método sociológico que distinguiu a sociologia das demais ciências humanas, Émile Durkheim, psicólogo e sociólogo francês, baseou seu método no reconhecimento e estudo do que ele chamou de fatos sociais.

Segundo Durkheim, *“se existe uma ciência das sociedades, é de desejar que ela não consista simplesmente numa paráfrase dos preconceitos tradicionais, mas nos faça ver as*

---

<sup>93</sup> Significados. **O que é uma Sociedade.** [S.I.]. Disponível em: <https://www.significados.com.br/filosofia/>. Acesso em: 22 de agosto de 2022.

*coisas de maneira diferente da sua aparência vulgar; de fato, o objeto de qualquer ciência é fazer descobertas, e toda descoberta desconcerta mais ou menos as opiniões herdadas.*"<sup>94</sup>

O conceito de Identidade refere-se ao conjunto de significados que define alguém enquanto desempenha algum papel em particular em uma sociedade. Esse conceito atravessa as áreas da sociologia e da antropologia e está ligado às características do grupo social no qual o indivíduo está inserido. Para que um grupo compartilhe elementos identitários, são importantes os fatores tais como a cultura, a história, o local e o idioma. No âmbito da Sociologia, identidade é o compartilhamento de ideias e ideais.

A sociedade sofreu um processo gradual de transformação ao longo do tempo e o tipo mais primitivo de organização social conhecido é a ordem comunal ou tribal, na qual os indivíduos viveram juntos para garantir a sobrevivência de todos.

Os grupos se instalavam, de forma provisória, em cavernas e acampamentos e ali permaneciam em busca de alimentos. Quando se esgotavam as reservas naturais, diminuíam as fontes de alimentos ou as condições climáticas se tornassem inapropriadas, os grupos se mudavam para outros locais mais favoráveis.

A primeira revolução tecnológica foi deflagrada pelo domínio do fogo, que permitiu o aperfeiçoamento dos utensílios e sua transformação em armas para a caça que, junto à extração de alimentos vegetais, era a fonte de alimentação.

O momento da transição de um estado nômade para uma forma de vida sedentária foi marcado pela domesticação de animais. A partir daí surgiram as tribos, que eram agrupamentos de indivíduos ligados por laços de parentesco. Mais uma etapa da evolução foi alcançada a partir da necessidade de garantir maiores quantidades de alimentos, o que levou à atividade agrícola, com a conversão do pastoreio e da agricultura nas principais fontes de subsistência. Surgiram então, os primeiros proprietários da terra, dominadores da economia tribal.

Depois disso, quando a propriedade sobre os objetos e a terra se amplia para a posse de outros seres humanos, prisioneiros de guerra, surge a sociedade escravista, cujo fundamento econômico residia na possibilidade de cada indivíduo ser capaz de produzir mais do que o necessário para a própria sobrevivência, gerando um excedente passível de ser apropriado por outrem. Muitas famílias se tornaram ricas nesse período devido ao aumento no processo de acumulação de riqueza, proporcionado pela mão-de-obra escrava, barata e abundante. Esse modelo atingiu seu limite quando funções mais complexas passaram a ser exigidas dos trabalhadores escravizados, sem que estes tivessem qualquer motivação para realizá-las. Com

---

<sup>94</sup> DURKHEIM, E. **As Regras do Método Sociológico**. Tradução de Margarida Garrido Esteves. In: DURKHEIM, E. *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1983, p. 73.

o aperfeiçoamento das técnicas de produção que resultavam em maior produtividade, mudam as relações de produção: o trabalho livre, recompensado de forma proporcional ao esforço despendido pelo trabalhador.

Chegamos, então, ao sistema feudal que se baseava na existência de três classes: no topo da pirâmide social ficavam a nobreza e o clero; em um segmento intermediário ficavam artesãos e comerciantes; e, na base, ficavam os servos que eram, em sua maioria, descendentes dos antigos escravos ou camponeses arruinados.

Nesse sistema havia uma hierarquia rígida. A posição dentro da hierarquia social era determinada pelos costumes e leis, que davam à classe dominante enormes privilégios políticos, econômicos e sociais.

Esse sistema também encontrou seu limite e a transição do feudalismo para o capitalismo começou a partir do século XIV. Fatores como a ascensão da burguesia nas cidades medievais, a crise no campo, as revoltas camponesas, a Peste Negra, entre outros, levaram o sistema feudal a uma profunda crise, que forçou tanto os senhores feudais quanto a burguesia em ascensão a traçarem estratégias de desenvolvimento de suas estruturas econômicas.

O declínio do feudalismo e a origem do capitalismo, apesar de se desenrolarem simultaneamente, foram, em grande parte, dois fenômenos históricos independentes. As bases materiais para a indústria nasceram do campo, sobretudo no caso inglês. Ao mesmo tempo, a experiência do comércio nas cidades criou a sofisticada relação de troca monetária, que foi a base do crédito e do sistema financeiro que se desenvolveu posteriormente.<sup>95</sup>

A Revolução Inglesa do século XVII foi uma das primeiras revoluções burguesas que limitaram o poder de um rei absolutista dando início à formação de uma monarquia constitucional na Inglaterra. Ela vai ser decisiva na criação de um ambiente favorável ao surgimento das primeiras indústrias algumas décadas à frente, e para a consolidação do capitalismo inglês, em consequência do fim do absolutismo, da ascensão da burguesia como classe social dominante e da instalação do Parlamento como centro político.

Com a desintegração do feudalismo começa a surgir então, um novo sistema econômico, social e político: O Capitalismo. A característica essencial desse novo sistema é o fato de que nele o trabalho passa a ser assalariado e não mais servil como no feudalismo.

Com a indústria, o sistema capitalista passou a ser imperativo e complexo, gerando a divisão acentuada do trabalho nas cidades e o aumento significativo da massa de operários.

---

<sup>95</sup> SILVA, Daniel Neves. "Idade Média"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/idade-media.htm>. Acesso em 01 de novembro de 2022.



Outros elementos típicos do capitalismo são: Economia de mercado, trocas monetárias, grandes empresas e preocupação com o lucro.

Portanto, o capitalismo, que nasceu da crise do sistema feudal e cresceu com o desenvolvimento comercial depois das Primeiras Cruzadas, formou-se aos poucos durante o período final da idade média, se expandiu por toda a Europa ocidental a partir do século XVI, somente se consolidou após a revolução industrial iniciada no século XVIII na Inglaterra.<sup>96</sup>

Estavam lançadas as bases para toda a complexa rede industrial e comercial, a nível mundial, que vemos hoje.

Inicialmente limitadas à Inglaterra, em meados do século XVIII, as transformações tecnológicas, econômicas e sociais vividas na Europa Ocidental tiveram alguns desdobramentos que podemos chamar de fases, as quais correspondem ao processo evolutivo das tecnologias desenvolvidas e as consequentes mudanças socioeconômicas. São elas: Primeira Revolução Industrial, Segunda Revolução Industrial e Terceira Revolução Industrial, às quais passaremos a tratar separadamente.

A Primeira Revolução Industrial representou uma nova organização no modo de produção capitalista. Refere-se ao processo de evolução tecnológica vivido a partir do século XVIII na Europa Ocidental, entre 1760 e 1850, estabelecendo uma nova relação entre a sociedade e o meio, possibilitando a existência de novas formas de produção que transformaram o setor industrial, dando início a um novo padrão de consumo. Nesse período houve um aumento significativo de indústrias, bem como o aumento significativo da produtividade.<sup>97</sup>

Essa fase foi marcada especialmente pela substituição da energia produzida pelo homem por energias como: a vapor, eólica e hidráulica, substituição da produção artesanal pela indústria, e pela existência de novas relações de trabalho.

Esse período foi profícuo em invenções que modificaram todo o cenário vivido na época, quais sejam: a utilização do carvão como fonte de energia com o consequente desenvolvimento da máquina a vapor e da locomotiva, e a invenção e desenvolvimento do telégrafo como um dos primeiros meios de comunicação quase instantânea.

Houve ganho de produtividade com a mudança no modo de produção, diminuindo o tempo necessário à fabricação de produtos e aumentando o volume produzido. As invenções

---

<sup>96</sup> FERNANDES, Cláudio. "Idade Moderna"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/idade-moderna.htm>. Acesso em 01 de novembro de 2022.

<sup>97</sup> RESUMO - Revolução Industrial. *Só História, Virtuosa Tecnologia da Informação*, 2009. Disponível em: <http://www.sohistoria.com.br/resumos/revolucaoindustrial.php>. Acesso em: 1 nov. 2022.

facilitaram o escoamento das matérias-primas e dos bens produzidos, bem como da movimentação dos próprios indivíduos consumidores.

O homem, ao ser substituído pela máquina, saiu da zona rural e foi para as cidades em busca de novas oportunidades, dando início ao processo de urbanização. Processo esse que culminou no crescimento desenfreado das cidades, na marginalização de boa parte da população e em problemas de ordem social, como miséria, violência, fome.

Foi nessa fase que a sociedade passou a se organizar em dois polos: de um lado a burguesia e do outro o proletariado.

A Segunda Revolução Industrial refere-se ao período entre a segunda metade do século XIX até meados do século XX, terminando durante a Segunda Guerra Mundial.

A industrialização extrapolou os limites geográficos da Europa Ocidental e do próprio continente europeu, expandindo-se por países como Estados Unidos, Japão e demais países da Europa. Muitos países passaram a se industrializar, especialmente os mais ricos, e com isso passaram a dominar economicamente os países mais pobres.

A Segunda Revolução Industrial traz como uma de suas principais características a utilização de novas fontes de energia como a eletricidade e o petróleo. O petróleo utilizado, principalmente no motor à combustão, uma das invenções mais impactantes na sociedade; e a eletricidade, até então utilizada apenas para desenvolvimento de pesquisas e experimentos em laboratórios, passando a ser usada também para o funcionamento de motores, com destaque para os motores elétricos.

O ferro foi substituído pelo aço, que passou a ser utilizado como matéria-prima, dando origem a grandes metalúrgicas e siderúrgicas. A logística e os transportes foram amplamente beneficiados com essa inovação, sobretudo a partir da construção de estradas de ferro, navios, estruturas portuárias e do surgimento da indústria automobilística.

O aperfeiçoamento dos meios de transporte facilitou o escoamento de mercadorias e a movimentação de pessoas.

Nesta fase, as principais consequências foram o aumento da produção em massa, decorrente dos avanços tecnológicos ainda maiores que os vivenciados na primeira fase, bem como o aperfeiçoamento das tecnologias já existentes e, por conseguinte, o aumento do comércio e a mudança nos padrões de consumo.<sup>98</sup>

Portanto, a utilização da energia elétrica e do petróleo como fontes de energia, além de possibilitar o aperfeiçoamento em uma série de setores industriais, também abriu espaço para o

---

<sup>98</sup> SILVA, Daniel Neves. Revolução Industrial. In: **História Geral: Revolução Industrial**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/revolucao-industrial-2.htm>. Acesso em: 20 set. 2022.

surgimento de novas indústrias, e isto refletiu de forma direta no sistema econômico, no ordenamento territorial e na vida cotidiana.

Foi neste período que surgiram as grandes cidades e com elas todos os problemas associados, tais como superpopulação, aumento das doenças, desemprego, aumento da oferta de mão de obra barata e novas relações de trabalho.

O mundo pode usufruir das diversas novas criações, que proporcionaram o aumento da produtividade e dos lucros das indústrias, por consequência. Mas também houve, nesse período, um grande incentivo às pesquisas, especialmente no campo da medicina.

Conhecida como Revolução Tecnológica, a Terceira Revolução Industrial iniciou-se na metade do século XX, após a Segunda Guerra Mundial. Nessa fase ocorreu o maior avanço tecnológico, que alcança não só o sistema produtivo, mas também se volta para o campo científico, transformando as relações sociais e o dia a dia da sociedade.

O surgimento da eletrônica foi um dos pontos marcantes dessa fase. Com investimentos nessa área e na área de robótica por meio de computadores, satélites, softwares e robôs, o modo de produzir, bem como a produtividade alcançada foram definitivamente transformados.

Quando foi criada essa ponte entre o conhecimento científico e o sistema produtivo, também foram criadas mudanças no modo de produção que passa a produzir mais em menos tempo, além de produzir novos bens e produtos. A mão de obra, nessa fase, qualifica-se e passa a liderar as etapas de produção, comercialização e a gestão das empresas.

Com a integração entre ciência, tecnologia e produção foram viabilizados diversos avanços na medicina, que contribuíram para melhorar a qualidade de vida das pessoas.

A introdução da biotecnologia, robótica, avanços na área da genética, telecomunicações, eletrônica, transporte, entre outras áreas, transformaram não só a produção, como também as relações sociais, o modo de vida da sociedade e o espaço geográfico.

Com o aparecimento dos novos meios de comunicação se favorece à integração entre pessoas e povos, em razão da maior propagação de notícias e informações. Todos esses avanços contribuem para a diminuição do tempo e das distâncias, ligando pessoas, lugares, transmitindo informações instantaneamente, superando desafios e obstáculos que passam pela localização geográfica ou pelas diferenças culturais, físicas e sociais.

Nessa fase o capitalismo financeiro se consolida, com a união de bancos e empresas para obtenção de maiores lucros. Surgem, a partir daí, as empresas multinacionais e transnacionais, e se fortalecem as práticas monopolistas.

A chamada "era moderna" teria se iniciado a partir da Revolução Francesa, no século XVIII, quando houve o rompimento com os pensamentos que vigoravam no período medieval

para ascensão dos ideais iluministas, segundo os quais predominava a razão e a ciência como meios exclusivos de conquistar a verdade absoluta de todas as coisas.

Durante a era moderna também teve início da Revolução Industrial, que se desenvolvia enquanto a sociedade vivia em meio a um grande conflito ideológico. Naquela época prevalecia a ideia da existência de uma verdade extrema e definitiva. A sociedade se reunia em torno de um propósito comum: os "planos" em prol de construir estruturas sociais utópicas.

“Podemos aqui compreender a modernidade como a época em que o homem, entendido como ser dotado de razão, passa a ser a medida de todas as coisas. A partir do seu advento, os fenômenos da natureza, a legitimidade da ordem social, do mundo humano, e os sentidos da história devem ser explicados à luz de princípios racionais e não míticos e religiosos. Cabe à razão dar conta de uma tarefa outrora atribuída ao mito, à religião e à metafísica clássica, a saber: assegurar a unidade e a estabilidade do mundo humano, fundamentar a ordem, buscar e garantir um sentido e uma verdade para a vida e a própria história humanas.” BEZERRA (2007, p. 181)<sup>99</sup>

Existem vários pontos de vista sobre a formação e significado da pós-modernidade, o que torna sua definição bastante complexa. Diversos filósofos, sociólogos, estudiosos e críticos buscam a explicação para esse fenômeno que se colocou no lugar dos princípios que marcaram a modernidade.

O fim da Segunda Guerra Mundial encontra a sociedade diante de uma profunda crise, quando essa sociedade começa a abandonar os antigos "planos" fracassados da era moderna. Então, emergiram aos poucos, todas as características que definem a atual sociedade pós-moderna: o individualismo, o predomínio do capitalismo, o consumismo, a valorização do prazer individual etc.

A pós-modernidade se caracteriza pelo rompimento com os ideais iluministas defendidos durante a era moderna, tais como a utopia da construção de uma sociedade perfeita com base em princípios aceitos, até então, como verdadeiros e únicos.

Podemos dividir a pós-modernidade em duas fases, sendo a primeira contida no período que vai do final da Segunda Guerra Mundial, se estendendo até o declínio da União Soviética, com o fim da Guerra Fria, enquanto a segunda etapa teria seu início no fim da década de 1980, com a ruptura da polarização que havia no mundo durante a Guerra Fria, até os dias atuais.

De modo geral, a pós-modernidade representa a ruptura com o antigo modelo de pensamento linear defendido na era moderna pelos iluministas, que valorizava a razão em

---

<sup>99</sup> BEZERRA, Teresa C. E. MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE: Uma Abordagem Preliminar. Revista Textos & Debates: Revista de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Roraima, Roraima, ed. 13<sup>a</sup>. Disponível em: <https://revista.ufr.br/textosedebates/article/viewFile/892/737>. Acesso em: 13 out 2022, p. 181

detrimento da fé afirmando que a razão era o meio para garantir o progresso da humanidade e, criticando o absolutismo, acreditava ser necessário limitar o poder real.

Em virtude dos horrores testemunhados durante a Segunda Guerra Mundial, desenvolveu-se, na sociedade, um forte sentimento de insatisfação e decepção, visto que todo o "*plano*" baseado nos ideais iluministas havia falhado.

Para Lyotard, o pós-moderno pode ser explicado por uma incredulidade perante o *metadiscorso* filosófico metafísico, que possui pretensões atemporais e universalizantes.

“[...]considera-se “pós-moderna” a incredulidade em relação aos metarrelatos. [...] A função narrativa perde seus atores (*functeurs*), os grandes heróis, os grandes périplos e o grande objetivo. Ela se dispersa em nuvens de elementos de linguagem narrativos, mas também denotativos, prescritivos, descritivos etc., cada um veiculando consigo validades pragmáticas *sui generis*.” (LYOTARD 2009, p. xvi)<sup>100</sup>

O filósofo José Renato Salatiel explica que Lyotard, quando fala em “metarrelatos”, estaria se referindo principalmente ao Iluminismo (que valorizava a razão em detrimento da fé, afirmando que a razão era o único meio de garantir o progresso da humanidade) e ao Marxismo (que buscava a luta de classes entre burguesia e proletariado).

"Um exemplo de metanarrativa é a filosofia iluminista, que acreditava que a razão e seus produtos - o progresso científico e a tecnologia - levariam o homem à felicidade, emancipando a humanidade dos dogmas, mitos e superstições dos povos primitivos. O marxismo é outro exemplo de metanarrativa. Para os marxistas, a história era impulsionada pelo confronto entre duas classes contraditórias, a burguesia e o proletariado, que resultaria, ao fim da revolução do proletariado, numa sociedade sem classes, de plena liberdade e igualdade: o comunismo."<sup>101</sup>

A pós-modernidade contesta as ideias utópicas da sociedade perfeita defendida pelos iluministas, bem como suas antigas certezas, passando a considerar tudo como um conjunto de meras hipóteses ou especulações.

O final da década de 1980 trouxe consigo o fim da polarização imposta ao mundo pela Guerra Fria. A partir daí, quando o mundo passou a viver sob uma Nova Ordem baseada na ideia de pluralidade e globalização entre a maior parte das nações, muitos estudiosos consideram ter havido a consolidação definitiva da Pós-Modernidade como uma estrutura social, política e econômica no mundo.

<sup>100</sup> LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-moderna**. 12<sup>a</sup>. ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio Ltda, 2009. p. xvi

<sup>101</sup> SALATIEL, José Renato. Filosofia pós-moderna: Jean-François Lyotard - O fim das metanarrativas. UOL: Pedagogia & Comunicação, 2022. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/filosofia/filosofia-pos-moderna---jean-francois-lyotard-o-fim-das-metanarrativas.htm>. Acesso em: 14 out. 2022.

Os avanços tecnológicos nos meios de comunicação, o *boom* da internet e o monopólio do sistema capitalista são algumas das características que ajudaram a consolidar os princípios que definem a sociedade pós-moderna.

Como características marcantes da pós-modernidade podemos ressaltar:

- A ausência de regras e valores.
- A substituição radical do pensamento coletivo pelo sentimento de **individualismo**, aqui representado pelo narcisismo, hedonismo e consumismo, que se traduz pela afirmação do indivíduo como único princípio sustentável, quando são questionadas todas as *metanarrativas* e, portanto, os princípios éticos universais.

O individualismo, enquanto corrente filosófica e fenômeno sociocultural cheio de ambiguidades, é questionado pelas correntes filosóficas que problematizam a ideia do indivíduo como última referência ética e sociopolítica, levantando questões tais como a da relação do indivíduo com a sociedade, da existência de valores éticos universais ou dos limites do tolerável, onde a tolerância significa respeito inquestionável às diferenças.<sup>102</sup>

- A valorização do "**aqui e agora**", num imediatismo quase inconsequente, onde o indivíduo é compelido a buscar a satisfação no mesmo instante. Esta é uma característica muito presente na atualidade e pode ser confirmada no fato de que as pessoas encontram dificuldades em tecer planos para o futuro, investir em relacionamentos afetivos duradouros ou ainda para prestar atenção aos sentimentos de amigos e familiares.
- A **hiper-realidade** que é um termo descrito pela situação na qual se misturam o real e o imaginário, principalmente com o auxílio das tecnologias e ambientes online. Por exemplo, um filme de ficção e uma reportagem sobre uma guerra chegam ao indivíduo através do mesmo canal, comprometendo a percepção do que seja a ficção e do que seja a realidade e, por vezes, trazendo à normalidade situações que, em outros tempos, causariam escândalo e revolta.

O hiper-realismo é uma condição ilusória e não necessariamente real, responsável por iniciar uma situação de choque, conflito e confronto entre a imaginação e a realidade concreta.

De acordo com o filósofo Jean Baudrillard:

---

<sup>102</sup> INDIVIDUALISMO. In: INFOPÉDIA: Dicionários Porto Editora. [S. l.], 2022. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$individualismo](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$individualismo). Acesso em: 14 out. 2022.

“O imaginário era o alibi do real, num mundo dominado pelo princípio de realidade. Hoje em dia, é o real que se torna alibi do modelo, num universo regido pelo princípio de simulação.” (BAUDRILLARD, 1981, p. 153)<sup>103</sup>

- A **subjetividade**, onde as ideias tidas antes como verdadeiras passam a ser interpretadas como apenas mais uma hipótese do conjunto.

Para LIPOVETSKY, o modernismo é também o instrumento, o código do Novo da sociedade, novo como instrumento de libertação. No modernismo, a realidade é experimentada no interior do eu e a inspiração parte das experiências pessoais do indivíduo.

“[...] enquanto a obediência às prescrições antigas é antinômica à afirmação do indivíduo autônomo, o culto das novidades favorece o sentimento de ser uma pessoa independente, livre em suas escolhas, determinando-se não mais em função de uma legitimidade coletiva anterior, mas em função dos movimentos de seu coração e de sua razão. Com o individualismo moderno, o Novo encontra sua plena consagração: por ocasião de cada moda, há um sentimento, ainda que ténue, de libertação subjetiva, de alforria em relação aos hábitos passados. A cada novidade, uma inércia é sacudida, passa um sopro de ar, fonte de descoberta, de posicionamento e de disponibilidade subjetiva. Compreende-se por que, numa sociedade de indivíduos destinados à autonomia privada, o atrativo do Novo é tão vivo: ele é sentido como instrumento de “libertação” pessoal, como experiência a ser tentada e vivida, pequena aventura do Eu. A sagração do Novo e o individualismo moderno caminham de comum acordo” (LIPOVETSKY, 1987)<sup>104</sup>

- O **multiculturalismo** que, enquanto conceito da sociologia, traz a seguinte premissa: um grupo multicultural pressupõe que os grupos culturais estariam interligados, em função do contato que as culturas têm entre si.

A globalização propiciou o crescimento das migrações e a travessia legal das fronteiras, colaborando para essa mistura de culturas e sociedades.

- A **fragmentação**, produzida pelo multiculturalismo resultante da globalização, bem como pela hiper-realidade. O indivíduo busca se adaptar ao caos, juntando vários fragmentos de diferentes estilos, tendências, culturas etc. O pensamento fragmentado, bem diferente do pensamento linear e cartesiano da modernidade, quando a sociedade se reunia sob o manto de um propósito comum, surge com o

<sup>103</sup> BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e Simulação. Tradução: Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. p. 153

<sup>104</sup> LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero**: A moda e seu Destino nas Sociedades Modernas. Tradução: Maria Lúcia Machado. São Paulo: EDITORA SCHWARCZ LTDA, 1987. E-book p. 156.

fracasso dos "planos" em prol da construção de estruturas sociais utópicas que motivavam a humanidade durante esse período.

Segundo Santos (1986), a revolução tecnológica que reduziu a computação a uma escala pessoal, permitiu que o indivíduo fosse bombardeado com informações aleatórias e divididas.

“O mundo se pulveriza em signos, o planeta é uma rede pensante, enquanto o sujeito fica um nó de células nervosas a processar mensagens fragmentárias. [...] O que foi processado em bit (real) é difundido em blip — pontos, retalhos, fragmentos de informações (para o sujeito). O indivíduo na condição pós-moderna é um sujeito blip, alguém submetido a um bombardeio maciço e aleatório de informações parcelares, que nunca formam um todo, e com importantes efeitos culturais, sociais e políticos.” (SANTOS, 1986, p. 27)<sup>105</sup>

O sociólogo polonês Zygmunt Bauman desenvolveu o conceito de *modernidade líquida* que diz respeito a uma nova época na qual as relações sociais, econômicas e de produção são frágeis, fugazes e maleáveis, como os líquidos.

Bauman definiu como "*modernidade líquida*" o período que se iniciou após a Segunda Guerra Mundial e se tornou mais evidente a partir da década de 1960, período esse conhecido como pós-modernidade.

Na obra de Bauman, esse conceito opõe-se ao conceito de modernidade sólida, caracterizada pela rigidez e solidificação das relações humanas, das relações sociais, da ciência e do pensamento, ou seja, as relações eram solidamente estabelecidas, tendendo a serem mais fortes e duradouras. O que se queria das relações sociais e familiares era o cuidado com a tradição.

O sociólogo faz uma analogia entre as propriedades físicas dos materiais sólidos, cujas características são ter volume e forma definidos e, portanto, resistente à deformação, e dos líquidos, que não possuem forma própria assumindo o formato do recipiente que os contém, comparando-as aos movimentos sociais observados nas sociedades moderna e pós-moderna.

Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo, mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas “por um momento”. Em certo sentido, os sólidos suprimem o tempo; para os líquidos, ao contrário, o tempo é o que importa. [...] A extraordinária mobilidade dos fluidos é o que os associa à idéia de “leveza” [...]. Essas são razões para considerar “fluidez” ou “liquidez”

<sup>105</sup> SANTOS, Jair Ferreira. **O que é Pós-Moderno**. 1. ed. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1986. E-book, p. 27



como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, nova de muitas maneiras, na história da modernidade. (BAUMAN, 2001, p. 8)<sup>106</sup>

Para ele, as relações sociais na pós-modernidade são transitórias, ou seja, tendem a ser destruídas com a mesma facilidade com que são construídas. Como exemplo da fluidez das relações contemporâneas podemos citar os relacionamentos mantidos através de redes sociais na internet.

Algumas das principais características da pós-modernidade como a instabilidade, fragmentação, descentralização e multipluralidade, ajudam a entender o motivo para se usar a palavra "líquida" na definição do estado da atual "modernidade", de acordo com Bauman.

Assim como os líquidos que não possuem uma forma e podem "deslizar" com mais facilidade de um lado para outro em um jarro, por exemplo, também podem ser descritos os comportamentos e valores humanos da sociedade globalizada.

Na modernidade líquida, a exploração capitalista deixa de ser vista como exploração e passa a ser vista como uma relação natural em que o sujeito, empreendedor de si mesmo, vende a sua força de trabalho ao sujeito empreendedor que possui o capital. O emprego torna-se um empreendimento completamente individual tornando o indivíduo um "empreendedor" de si mesmo.

A lógica do consumo substitui a lógica da moral, o sujeito é objetificado pelo capitalismo, tornando-se apenas o que ele consome, e não mais o que ele é. Na lógica da modernidade líquida, o sujeito é aquilo que ele consome.

A modernidade líquida acompanha a moda e o pensamento de época, de forma ágil. Tudo o que é criado pelo homem para compor a sociedade é submetido à lógica capitalista de consumo, como a ciência, a técnica, a educação, a saúde, as relações humanas etc.

Até a identidade passa a ser mais um produto disposto nas prateleiras para ser consumido. As identidades são expostas e o indivíduo escolhe em qual se encaixa e que exemplos de outros indivíduos quer seguir, em detrimento da construção da sua própria identidade, que agora muito pouco tem de nacional.

“a situação presente emergiu do derretimento radical dos grilhões e das algemas que, certo ou errado, eram suspeitos de limitar a liberdade individual de escolher e de agir.” (BAUMAN, 2001, p. 11)<sup>107</sup>

---

<sup>106</sup> BAUMAN, Zygmunt. MODERNIDADE LÍQUIDA. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editor Ltda, 2001, E-book, p. 8

<sup>107</sup> BAUMAN, op. cit., p. 11

A sociologia, enquanto ciência que estuda o comportamento humano em função do meio e os processos que interligam os indivíduos em associações, grupos e instituições, surge e começa a se desenvolver no século XX, a partir da necessidade de analisar os elementos reais extraídos das ações pessoais, políticas e econômicas.

No contexto da modernidade líquida, segundo Bauman “*a primeira ocupação da sociologia feita sob medida para a modernidade líquida deve ser a promoção da autonomia e da liberdade*”.<sup>108</sup>

A modernidade, que permitiu ao homem viver experiências mais seguras e gratificantes, se recusa a aceitar o paradigma da simplificação para ser enfrentado.

Atualmente, a sociedade encontra-se dominada pela presença potencial de ameaças que geram um sentimento de crescente insegurança e de incerteza face à imprevisibilidade de suas consequências. Qualquer coisa desconhecida ou incerta, que possa impedir o sucesso de um projeto é, pela própria definição, um risco.

O risco encontra-se presente em todas as esferas da existência humana. Quanto maiores são os progressos científicos e tecnológicos alcançados, maior é a rapidez com que são criadas novas modalidades de risco.

O momento de ruptura histórica pela qual vem passando a modernidade, se assemelha ao que ocorreu na passagem da sociedade feudal para a industrial.

Vivemos um momento de transformação da sociedade industrial clássica, caracterizada pela produção e a distribuição de riquezas, em uma chamada “sociedade (industrial) de risco” (BECK, 2011, p. 12)<sup>109</sup>, na qual a produção dos riscos domina a lógica da produção de bens, segundo Ulrich Beck. É um processo contínuo e, em plena progressão.

[...] o conceito de sociedade de risco sustenta a incompatibilidade da distribuição de riqueza e de riscos e a concorrência entre suas “lógicas”<sup>110</sup>

Essa ruptura, porém, não representa o fim da sociedade moderna, e sim sua reconfiguração.

O início desta nova modernidade traz consigo transformações na política, na economia e no comportamento, ao mesmo tempo em que a produção social de riquezas passa a ser

---

<sup>108</sup> Idem, p. 243

<sup>109</sup> BECK, Ulrich. **SOCIEDADE DE RISCO**: rumo a uma outra modernidade. Tradução: Sebastião Nascimento. 2ª. ed. São Paulo: Editora 34 Ltda, 2011, p. 12

<sup>110</sup> Idem, p. 232

acompanhada, cada vez mais, de uma produção social de riscos (da instabilidade dos mercados, catástrofes ambientais, terrorismo).

Para Beck, “[...] os riscos surgidos atualmente distinguem-se de todos os anteriores, [...] em primeiro lugar por conta de seu alcance em termos de transformação social [...] e em segundo lugar por conta de sua peculiar constituição científica.” 111

Ulrich Beck apresenta cinco teses para o que chama de auto “*ameaça civilizatória*”<sup>112</sup>:

- 1) Riscos são completamente diferentes das riquezas, pois as riquezas são possuídas, mas os riscos afetam; eles desencadeiam danos, ocasionalmente irreversíveis e, muitas vezes, permanecem invisíveis.
- 2) A distribuição e o aumento dos riscos provocam o surgimento de “situações sociais de ameaça”<sup>113</sup>. O risco contém “um *efeito bumerangue* que implode o esquema de classes”<sup>114</sup>. Nem mesmo os ricos e poderosos podem estar seguros diante deles.
- 3) Os riscos se tornam mercadorias à venda. “A fome pode ser saciada, necessidades podem ser satisfeitas, mas os riscos civilizatórios são um barril de necessidades sem fundo, interminável, infinito, autoproduzível”<sup>115</sup>.
- 4) A consciência dos riscos é determinante para a existência e adquire nova relevância política.
- 5) Riscos são socialmente reconhecidos, já que discussões como a defesa do meio ambiente começaram a emergir e exigem o combate às causas da degradação no próprio processo de industrialização.

“A sociedade de risco é uma sociedade catastrófica. Nela, o estado de exceção ameaça converter-se em normalidade”.<sup>116</sup>

A teses de Beck consideram as mudanças ocorridas na estrutura da sociedade, sob as perspectivas da lógica de distribuição dos riscos na modernização e sob os aspectos relativos a classes sociais, formas familiares, questões de gênero, casamento, paternidade e profissão.

A família e o casamento deixam de ser o centro das biografias pessoais. A necessidade de fazer escolhas entre a família e o trabalho impõem ao homem e à mulher profundas mudanças no que diz respeito às questões de gênero, se arriscando à possibilidade de fazer as escolhas erradas. O indivíduo passa a ocupar lugar de destaque em todas as esferas da organização social.

---

<sup>111</sup> Ibid., p. 233

<sup>112</sup> BECK, op. cit., p. 27.

<sup>113</sup> Idem

<sup>114</sup> Ibid.

<sup>115</sup> Ibid. p. 28

<sup>116</sup> Id., Ibid.

Segundo o sociólogo:

“na virada para o século XXI, o processo de modernização desencadeado não apenas superou a suposição de uma natureza contraposta à sociedade, como também fez desmoronar o sistema intrassocial de coordenadas da sociedade industrial: sua compreensão da ciência e da tecnologia, os eixos entre os quais se estende a vida das pessoas: família e profissão, a distribuição e a separação entre política democraticamente legitimada e subpolítica (no sentido de economia, tecnologia e ciência).” (BECK, 2011, p. 107)<sup>117</sup>

Beck afirma que na “*modernidade desenvolvida, [...], emerge um novo tipo de destino adscrito em função do perigo, do qual nenhum esforço permite escapar*”<sup>118</sup>. Em suas teses Beck demonstra que os sistemas concebidos para proteger e racionalizar convertem-se em forças destrutivas. Puxados pelo consumo cotidiano, surgem as ameaças infiltradas na água, em alimentos, nas roupas, nos objetos domésticos. O processo de modernização volta-se para si mesmo, mediante discussão, elaboração, troca de informações, que voltam a turbinar o circuito.

“A sociedade de risco é [...] também a sociedade da ciência, da mídia e da informação. Nela, escancaram-se assim novas oposições entre aqueles que produzem definições de risco e aqueles que as consomem”<sup>119</sup>

O conceito de identidade tem sua origem na filosofia. Este conceito é utilizado para descrever algo que é diferente dos demais, porém idêntico a si mesmo. A esse respeito, Habermas propõe que o autorreconhecimento de suas próprias características é condição para que a pessoa possa ser identificada genérica e numericamente por outras pessoas.

“[...] por meio da autoidentificação predicativa, o nível de pretensão que a identidade do eu representa, implica ao responder ao “eu” (nos contextos apropriados) que ele pode ser identificado genericamente como um sujeito capaz de agir autonomamente e que pode ser identificado numericamente, por meio de dados que iluminam a continuidade de uma biografia que ele assume ao se responsabilizar por ela.” (*tradução nossa*) (HABERMAS, 1987, p. 153)<sup>120</sup>

Identidade é o conjunto de atributos que caracterizam uma pessoa, ou seja, é a soma de caracteres que individualizam uma pessoa, distinguindo-a dos demais.

Para o Direito, identidade é o conjunto de características (nome, sexo, impressões digitais, filiação, naturalidade etc.) de um indivíduo consideradas para o seu reconhecimento.

---

<sup>117</sup> BECK, op. cit., p. 107

<sup>118</sup> Idem, p. 8

<sup>119</sup> Ibid., p. 56

<sup>120</sup> HABERMAS, Jürgen. **Teoría de la acción comunicativa, II: Crítica de la razón funcionalista**. Madrid: Taurus Ediciones, E-book, p. 153

A identidade individual é importante na vida em sociedade para a realização de atos tanto no foro civil como no criminal.

Avançando mais chegamos aos conceitos da identidade subjetiva ou pessoal e da identidade objetiva ou física. A identidade subjetiva é o resultado da consciência que cada pessoa tem de si mesma, enquanto a identidade objetiva é baseada na análise física e mostra que um indivíduo vai apresentar as mesmas características que possuía no passado, no momento em que foi submetido a uma identificação originária.

Atravessando para as áreas da sociologia e da antropologia temos identidade como um conceito que está ligado às características do grupo social no qual o indivíduo está inserido.

A Sociologia considera que toda e qualquer identidade é construída. Diversos pensadores das ciências sociais compreendem a identidade em nossos dias como fluida e fragmentada.

Segundo Castells, a forma como se dá esse processo de construção, sua origem, finalidade e peculiaridades, é que deve ser a questão.

“A construção de identidades vale-se da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que organizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados em sua estrutura social, bem como em sua visão tempo/espaço.” (CASTELLS, 1999, p. 23)<sup>121</sup>

Para Habermas, o indivíduo, responsável pela condução de sua própria biografia, constrói sua identidade integrando identidades fragmentadas ou superadas às identidades antigas, formando uma unidade que lhe permite se reconhecer como indivíduo e como ator em suas interações sociais.

“A identidade do eu adulto é creditada com a capacidade de construir novas identidades a partir de identidades quebradas ou superadas e integrá-las de tal forma às antigas que o tecido de suas próprias interações se organize na unidade de uma biografia insubstituível e que, por poder responder por isso, pode ser atribuída a ele como sua. Tal identidade de si possibilita tanto a autodeterminação quanto a autorrealização, dois momentos que na relação de tensão estabelecida entre o eu e o mim já operam no nível em que a identidade ainda está ligada aos papéis sociais. Na medida em que o adulto assume sua própria biografia, responsabilizando-se por ela, ele pode retornar a si mesmo percorrendo os rastros, recuperados narrativamente, de suas próprias interações.” (*tradução nossa*) (HABERMAS, 1987, p. 142)<sup>122</sup>

---

<sup>121</sup> CASTELLS, MANUEL. **O Poder da Identidade**. São Paulo: Editora Paz e Terra S.A., 1999. v. 2., p. 23.

<sup>122</sup> HABERMAS, op. cit., p. 142

E, por fim, como explica Hall, a identidade do sujeito pós-moderno é formada e transformada continuamente em função da diversidade cultural que o cerca. Inexiste uma identidade fixa ou permanente, muito menos uma identidade que parta de uma essência. Essa identidade então, é definida pela história e não pela biologia.

“O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um "eu" coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. [...] A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar - ao menos temporariamente.” (HALL, 2006, p. 13)<sup>123</sup>

Chegando ao final de nossa exposição e, conforme proposto inicialmente, apresentamos neste tópico um painel histórico sobre a sociedade, iniciando com a sociedade tribal; passamos pela sociedade escravista chegando ao feudalismo e, caminhamos dos primórdios do capitalismo até a sua consolidação, com as grandes revoluções. Chegamos à Revolução Inglesa e à Primeira, Segunda e Terceira Revolução Industrial. Dissertamos sobre a modernidade e descobrimos duas fases na pós-modernidade. Encontramos a *Modernidade Líquida* e em seguida a *Sociedade de Risco*. Vimos o surgimento da ciência que estuda os movimentos desta sociedade e acompanhamos a evolução no conceito de identidade, conduzindo-o até os dias atuais.

Enfim, sintetizando, a identidade do indivíduo pós-moderno é moldada pela modernidade líquida, dentro de *recipientes* produzidos na sociedade de risco, sob os olhares das ciências sociais.

### **Localizando o *Cyberpunk* no Direito**

O fluxo de dados informatizados é infinito. Para Zuboff, “A trajetória tecnológica é bastante clara: mais e mais dados serão produzidos sobre indivíduos; a manutenção desses dados, porém, ficará sob o controle de outros”<sup>124</sup>

A autora alerta para o fato de que:

<sup>123</sup> HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11ª. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006, p. 13

<sup>124</sup> ZUBOFF, Shoshana. **Big Other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização da informação**. In: BRUNO, Fernanda; CARDOSO, Bruno; KANASHIRO, Marta; GUILHON, Luciana; MELGAÇO, Lucas (org.). **Tecnopolíticas da Vigilância: Perspectivas da Margem**. Rio de Janeiro: Boitempo, 2018. p. 17.

O Big Other é o poder soberano de um futuro próximo que aniquila a liberdade alcançada pelo Estado de direito. É um novo regime de fatos independentes e independentemente controlados que suplanta a necessidade de contratos, de governança e o dinamismo de uma democracia de mercado. O Big Other é a encarnação, no século XXI, do texto eletrônico que aspira abranger e revelar os amplos fatos imanentes de comportamentos econômicos, sociais, físicos e biológicos”<sup>125</sup>

Na atualidade, “o monitoramento de rastros pessoais na internet é de interesse comum a diferentes domínios: segurança, entretenimento, saúde, gestão do trabalho e recrutamento de pessoal, consultoria e propaganda política, desenvolvimento de produtos e serviços, vigilância e controle, inspeção policial e estatal, etc.”<sup>126</sup>

De acordo com Anderson e outros (2018), se por um lado alguns podem ver na inteligência artificial um aumento das capacidades humanas, outros preveem o oposto: “[...] a dependência cada vez maior das pessoas em redes acionadas por máquinas irá corroer suas habilidades de pensar por si mesmas, agir independentemente de sistemas automatizados e interagir de forma eficaz com os outros”<sup>127</sup>

No capitalismo de vigilância, a experiência humana se transforma em metadado, um insumo gratuito para práticas de perfilamento do consumidor e venda de produtos correlacionados. As grandes plataformas, após o refinamento/tratamento daqueles dados iniciais, conseguem prever os próximos passos dos usuários, bem como modular o seu comportamento futuro e ainda podem se beneficiar da venda subsequente desses mesmos dados para possíveis anunciantes.<sup>128</sup>

Assim, por meio da combinação de processos conhecidos como *dataveillance* (vigilância de dados), *data mining* (mineração de dados) e *profiling* (perfilagem), monitoram e classificam os dados, constroem-se saberes que sustentam e viabilizam uma vigilância proativa sobre indivíduos e populações.<sup>129</sup>

No mesmo sentido, Zuboff: “Em vez de muitas pessoas possuindo alguns direitos de privacidade, esses direitos foram concentrados no interior do regime de vigilância. Os

<sup>125</sup> Idem, p. 18

<sup>126</sup> BRUNO, Fernanda. **Rastrear, classificar, performar**. Cienc. Cult, São Paulo, v.68, n.1, 2016. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v68n1/v68n1a12.pdf>. Acesso em: out. 2022, p. 34-38

<sup>127</sup> ANDERSON, Janna; RAINIE, Lee; COHN, Shawnee. Artificial Intelligence and the Future of Humans. Pew Research Center, 10 dez. 2018. Disponível em: [https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/2018/12/PI\\_2018.12.10\\_future-of-ai\\_FINAL1.pdf](https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/2018/12/PI_2018.12.10_future-of-ai_FINAL1.pdf). Acesso em: out. 2022. p. 3

<sup>128</sup> FERREIRA, Lucia Marina Teixeira. A esfera na era digital e a democracia em risco. Brasília: IDP. 2021, p. 4

<sup>129</sup> BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre: EDITORA MERIDIONAL LTDA, 2013. p. 127.

capitalistas de vigilância possuem amplos direitos de privacidade e, portanto, muitas oportunidades para segredos”<sup>130</sup>

O que se pretende aqui é demonstrar que a existência do *cyberpunk* deve ser considerada no universo do direito, que são sujeitos de direitos que ditam a sociedade em forma de ficção, bem como podem ser elemento de política de segurança informática.

Na atualidade, muito se fala sobre segurança da tecnologia e sobre a existência de uma infinidade de fluxo de dados pela Internet. Para Manuel Castels, a informação é matéria-prima, isso porque as tecnologias vão se desenvolvendo e permitindo o manejo do homem sobre a informação, o contrário do que era antes.<sup>131</sup>

Sendo assim, com a utilização mais iminente da sociedade com informação rápida e maior fluxo de dados, é evidente que a segurança da informação fique vulnerável ante tantos instrumentos à disposição do manejo de todos.

Para tanto, surge a figura do *hack back*, também chamado de *ethical hacking* ou *counter-hack*, é composto por três etapas, segundo Ramos Neto:

A primeira fase se dá por meio de sistemas de detecção de invasão (em inglês, *intrusion detection systems*, ou IDS), cujo exemplo mais comum são os *firewalls*. A segunda fase, também chamada de *trace-back*, é mais perigosa, ainda que mais veloz, posto que o dispositivo de um terceiro inocente também invadido pelo criminoso pode ser empregado para confundir o rastreamento. Por fim, a terceira fase consiste no emprego de técnicas similares às do invasor para cessar o ataque e eventualmente recuperar informações subtraídas, envolvendo a exploração de vulnerabilidades e manipulação de códigos maliciosos.<sup>132</sup>

Sabe-se que os Estados devem fornecer resposta a este problema, inclusive de forma transnacional, que possa ser utilizado em nível mundial. Neste sentido, a figura dos *cyberpunk* com os *hack back*, que outrora era marginalizada, pode se tornar imprescindível para o combate à criminalidade na era da informação, tendo em vista que poderá entrar no banco de dados dos hackers criminosos e identificar tentativa ou consumação de crime digital.

No Brasil já existe a tentativa de legitimação do *hack back*, na tentativa de enquadrá-lo em uma legítima defesa informática, se enquadram no artigo 154-A do Código Penal:

<sup>130</sup> ZUBOFF, Shoshana. Op. cit.p. 47.

<sup>131</sup> CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. In: **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 2000. v. 1, p. 54

<sup>132</sup> RAMOS NETO, Isaac Rodrigues. **A prática do Ethical Hacking pelos times de resposta a incidentes de segurança computacional como conduta de legítima defesa**. 2013. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Direito). Faculdade de Direito da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2013. p. 47-49.



Art. 154-A. Invadir dispositivo informático alheio, conectado ou não à rede de computadores, mediante violação indevida de mecanismo de segurança e com o fim de obter, adulterar ou destruir dados ou informações sem autorização expressa ou tácita do titular do dispositivo ou instalar vulnerabilidades para obter vantagem ilícita. Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa (BRASIL, 2017).

É como se a informática exercesse uma autotutela, controlando seus próprios atos e trazendo segurança jurídica à sociedade da informação.

Ramos Neto afirma que “é pouco provável a configuração de legítima defesa em relação ao tipo penal em análise quando a vítima é um usuário comum, visto não possuir, em regra, aparato e conhecimentos técnicos para repelir a agressão no tempo adequado”.<sup>133</sup>

Já Ariadnée Abreu de França aduz que apenas os ambientes corporativos se beneficiem da aplicação da excludente de ilicitude, para a autora:

Sendo assim, por merecer uma maior habilidade técnica e operacional, esta ação responsiva [i.e., o *hack back* amparado pela legítima defesa] deverá ser ampliada aos poucos, restringindo-se inicialmente aos ambientes corporativos, para que no futuro possa atingir o meio social em sua totalidade, pois, a comunidade em geral ainda não está preparada para a utilização deste instituto, de modo que, devemos restringir o uso da legítima defesa digital à atuação de profissionais competentes.<sup>134</sup>

William Gibson aduz sobre ficção científica distópica<sup>135</sup>, em que a informatização viabilizou diferenças econômicas e sociais na sociedade que se tornaram mais agudas.

Conforme aduz Adriana Amaral,

A visão *cyberpunk* reconhece o enfraquecimento do espaço público e o aumento da privatização da vida social, na qual os laços sociais fortes não existem mais. Para os autores, nesse espaço público as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, sendo que a tecnologia media nossas vidas sociais.<sup>136</sup>

Gibson traz à tona também a figura dos *ICEs*, que em sua ficção tratam-se de *softwares* corporativos que assim como os firewalls atuais, entretanto, os *ICEs* além de impedir os hackers de entrar no sistema, criam um fluxo de informação que são mais amplos do que a capacidade de processamento neurológica dos hackers.

<sup>133</sup> Idem, p. 56

<sup>134</sup> FRANÇA, Ariadnée Abreu de. **Legítima Defesa Digital: uma estratégia de governança corporativa e de criminal compliance para a preservação das empresas**. 2019. 83 f. Dissertação (Mestrado em Direito Digital). Faculdade de Direito do Recife da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019. p. 62

<sup>135</sup> GIBSON, op. cit., p. 240

<sup>136</sup> AMARAL, op. cit.

Para o autor, “*Black ICE* é parte da mitologia. *ICE* que mata. Ilegal, mas não somos também todos nós? Um tipo de arma que cria um *feedback* neural, e você se conecta a ela uma vez só.”

Sandra Mônica Martins Reis Pinto entende que:

Efetivamente, a ficção científica desafia todas as assunções, todos os pressupostos que nos habituámos a tomar como dados adquiridos, e deriva daqui a sua potencialidade enquanto meio para a discussão de questões éticas. Não se limitando de forma alguma a uma forma de puro entretenimento escapista, a ficção científica tampouco se reduz à exploração das implicações sociais das novas tecnologias. Ela é, antes de qualquer outra coisa, o desenvolvimento especulativo de alternativas políticas, legais, ideológicas, sociais— que nos permitem uma compreensão mais profunda da nossa situação efetiva e atual.<sup>137</sup> (PINTO, 2003, p. 7-8)

Defende-se no presente estudo, portanto, a potencialidade da ficção científica nos estudos do direito, vez que a sociedade da informação pode ser avassaladora, tanto para o bem, quanto para o mal. Compreender que o direito brasileiro deve abranger também a ideia de autotutela informatizada, por meio do *cyberpunk*, pode ser a forma mais ideal de combater crimes digitais e trazer à tona uma maior segurança jurídica à sociedade.

Como assevera Britz:

O advento da tecnologia reduziu as barreiras tradicionais e, em verdade serviu como um convite informal a visitantes desconhecidos. Muitos perceberam tarde demais os perigos de sua desatenção e se tornaram vítimas de furto, da perda de dados privados e similares. Outros permanecem ignorantes de sua vulnerabilidade, prestes a sofrerem as consequências negativas de sua postura.<sup>138</sup>

Em escala transnacional, os crimes digitais são efeitos da globalização, da sociedade da informação e da forma como o Estado fica vulnerável aos ataques criminosos, vez que não possui elementos reguladores atuais, que permitem coibir ou combater a prática dos Cibercrimes.

<sup>137</sup> PINTO, Sandra Monica Martins Reis. **Ficção Científica, Direito e Ética**. Disponível em: <https://docgo.net/ficcao-cientifica-direito-e-etica-sandra-monica-martins-reis-pinto>. Acesso em: 26 mai. 2020. p. 7-8.

<sup>138</sup> Livre tradução. No original: “However, the advent of technology has lowered traditional barriers and actually served as an informal invitation for unknown visitors. Many have recognized only too late the dangers of their inattentiveness – victims of theft, stolen privacy, and the like; while others, yet to suffer negative consequences, remain blissfully unaware of their own vulnerability.” BRITZ, Marjie T. **Computer forensics and cybercrime: an introduction**. New Jersey: Prentice Hall, 2009, p. 4.

Estudos da McAfee<sup>139</sup>, colacionando números de 2016 de diversas fontes, como o FBI (Federal Bureau of Investigations), o APWG (Anti-phishing Working group) e grandes provedores de internet, resumiram no seguinte quadro o número de atividades ciberdelitivas por dia:

<b>Cibercrime</b>	<b>Atividade Diária Estimada</b>
Varreduras maliciosas	80 bilhões
Novos malware	300 mil
<i>Phishing</i>	33 mil
<i>Ransomware</i>	4 mil
Dados perdidos em virtude de ataques	780 mil

Afora as questões relacionadas ao cibercrime, o eixo temático em torno do qual toda a produção *cyberpunk* se desenvolve é a ideia do “*high tech, low life*”: a justaposição e contraste de tecnologias avançadas frente a sociedades em colapso, abordando simultaneamente o potencial e as consequências desse avanço tecnológico tanto nos indivíduos quanto na própria estrutura social<sup>140</sup>.

A palavra *cyberpunk* começou a ser usada para a literatura do "movimento" quando Gardner Dozois, editor da *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, cunhou o termo em 1983, a partir de uma história homônima escrita por Bruce Bethke.<sup>141</sup>

O “*high tech, low life*” tem raízes políticas e um teor fortemente anticapitalista, que remonta ao contexto histórico-social no qual o *cyberpunk* se originou: os Estados Unidos sob a gestão de Ronald Reagan, que durou de 1981 até 1989 e teve políticas econômicas - apelidadas de “reaganomics” - marcadas pela flexibilização das regulamentações sobre empresas privadas, uma postura que instigou certo medo em determinados setores da população estadunidense acerca da possibilidade de essas corporações passarem a “dominar” o Estado e priorizarem seus próprios interesses em detrimento do bem-estar da população<sup>142</sup>.

Para a cultura *cyberpunk*, aquela concepção de “Herói contra Bandido”, é subvertida para “anti-herói, contra sistema”. Trata-se de uma sociedade em que o conhecimento e a ciência

<sup>139</sup> Disponível em: <http://tinyurl.com/y4ejl5pp>. Acesso em: 20/09/2022. In: BARRETO, Alesandro Gonçalves. Et. Al. **Cibercrimes e seus reflexos no direito brasileiro**. 3. Ed. Ver., atual. E ampl. - São Paulo: Editora Juspodum, 2022, p. 64.

<sup>140</sup> LEMOS, op. cit., p. 12.

<sup>141</sup> DOZOIS, G., Isaac Asimov Magazine. Disponível em: [http://www.clark.net/pub/edseiler/WWW/asimov\\_home\\_page.html](http://www.clark.net/pub/edseiler/WWW/asimov_home_page.html). Acesso em: set. 2022.

<sup>142</sup> HOLLINGER, op. cit., p. 30.

já estão no cotidiano da sociedade. Os cidadãos já foram reduzidos a meros dados e commodities em potencial de consumo- As relações sociais, financeiras e de classe continuam massacrando

A cidade *cyberpunk* é um amontoado entre realidade e simulação. Enquanto arte, Barroco e futurismo, é melancólico claustrofóbico, vertical e praticamente infinito, praticamente como é a sensação trazida nas redes sociais.

O *cyberpunk* escancara que o apesar do avanço da tecnologia pelo mundo não só não foi possível acabar com o caos e a pobreza, com a guerra e as desigualdades, como de fato, foi isso que gerou ainda mais desigualdades e pobreza, em um mundo destruído pela guerra e doença, comandado pelas grandes corporações.

Na perspectiva *cyberpunk*, o Estado já foi comprado e vendido para as grandes corporações, tornando-se monopolizado.

O objetivo do *cyberpunk* é através do caos, inspirar a sociedade a construir novos mundos, o impulso de uma utopia nem sempre deve ser otimista, mas identifica o problema para que seja combatido no presente.

A perspectiva distópica do *cyberpunk*, portanto, identifica a raiz do problema social e econômico. O objetivo é reduzir o controle do monopólio e os efeitos da indústria de mídia, tentando reestabelecer o conhecimento, a transparência e a sabedoria do presente onde o consumidor está inserido. Ou seja, um produto que critica o uso da tecnologia e do grande fluxo de informação informatizada.

Timothy Leary<sup>143</sup> advoga pelo *cyberpunk* como um piloto da realidade. Segundo ele, o *cyberpunk* pode ser uma das últimas formas de imaginar um novo futuro.

Entretanto, como o gênero foi absorvido pelo senso comum, hoje é utilizado de forma que se destoa do objetivo principal quando da criação do *cyberpunk*.

Esse sentimento “anti-establishment” permeia a construção de mundo das mais variadas histórias pertencentes ao *cyberpunk* até nos dias de hoje, com o gênero se adaptando para refletir as perspectivas e medos que predominam em cada época.<sup>144</sup> Tipicamente, a ambientação *cyberpunk* é uma distopia urbana onde grandes corporações são onipresentes no cotidiano das pessoas e a sociedade no geral é tomada por um caos generalizado que o Estado é incapaz de aplacar por completo, com altos índices de criminalidade e um profundo abismo entre as classes sociais<sup>145</sup>.

---

<sup>143</sup> McCAFERRY, L., (Timothy Leary - The cyberpunk in McCaffery 1991: 249, in <http://project.cyberpunk.ru/>

<sup>144</sup> AMARAL, op. cit., p. 16.

<sup>145</sup> LEMOS, op. cit., p. 12.

Nesse contexto de colapso social, o progresso científico e tecnológico se dá de forma desenfreada quase como se estivesse existindo em um vácuo. Esse futurismo traz uma perspectiva crítica acerca do conceito de “transhumanismo”, que já se fazia presente na ficção científica previamente. Originalmente, o termo se refere a uma corrente filosófica que prega a superação das limitações humanas através do emprego de tecnologias de ponta, e desde sempre tem sido um objeto de inspiração para autores de ficção científica especularem e discutirem as possibilidades e potenciais consequências do uso da ciência para “evoluir” os seres humanos artificialmente<sup>146</sup>.

No *cyberpunk*, o transhumanismo é apresentado como uma ideia ampla cujas vertentes abrem margem para diferentes facetas do debate acerca da ressignificação da própria identidade e das relações interpessoais em um ambiente onde o cotidiano tornou-se inseparável das diversas aplicações da tecnologia de ponta: em obras *cyberpunk*, as histórias lidam com tópicos que vão desde implantes cibernéticos até inteligência artificial, passando por engenharia genética e realidades virtuais<sup>147</sup>.

Em todos esses casos, explora-se a maneira como o “culto” à tecnologia pode alterar fundamentalmente como um indivíduo confere significado a si mesmo e às relações interpessoais que cultiva ao longo da vida, acrescentando uma dimensão existencial às preocupações inerentes ao *cyberpunk* acerca de um colapso socioeconômico<sup>148</sup>.

Como exemplos da amplitude da questão transhumanista no *cyberpunk*, podemos citar tanto *The Ghost in the Shell*<sup>149</sup> e sua exploração da robótica de maneira imparcial como forma de libertar os indivíduos de suas limitações biológicas e identitárias, quanto a trilogia *Sprawl*<sup>150151152</sup> de William Gibson, que frequentemente equipara o uso constante da informática ao vício em drogas, visto que ambos são vistos pela população de seu mundo devastado pela guerra como uma válvula de escape para a realidade miserável na qual eles vivem.

A construção do mundo *cyberpunk* parte da premissa de que, embora a ciência e tecnologia tenham potencial para tornar a sociedade mais evoluída como um todo, elas são igualmente capazes de se tornarem perigosos instrumentos de limitação das liberdades dos indivíduos e favorecimento dos mais poderosos. Quando essas ferramentas se encontram nas

---

<sup>146</sup> CAVALLARO, op. cit., p. 35.

<sup>147</sup> Ibidem, p. 44-72.

<sup>148</sup> Ibidem, p. 65.

<sup>149</sup> SHIROW, op. cit.

<sup>150</sup> GIBSON, William. **Neuromancer**, op. cit.

<sup>151</sup> GIBSON, William. **Count Zero**, op. cit.

<sup>152</sup> GIBSON, William. **Mona Lisa Overdrive**, op. cit.

mãos de quem prioriza as próprias ambições em detrimento do bem comum, a segunda possibilidade é a mais provável<sup>153</sup>.

Tendo isso em vista, não se pode negar a influência do *cyberpunk* na nossa realidade contemporânea. Os avanços tecnológicos presentes nos clássicos do *cyberpunk* estão bem próximos de se tornar uma realidade - isso quando já não se tornaram - e os problemas socioeconômicos sobre os quais aquelas obras nos alertaram estão passando a ser considerados uma possibilidade tangível.<sup>154</sup>

Nos encontramos no período conhecido como “a era da informação”<sup>155</sup>, onde as tecnologias de informação propiciaram um cenário onde infinitos pontos ao redor do mundo estão todos conectados entre si através da internet, e as tecnologias da informação se tornaram uma constante nos mais diversos momentos da vida cotidiana de uma maioria considerável da população mundial.

Na era da informação, a dependência pelos instrumentos fornecidos pela informática se tornou um pré-requisito para a sobrevivência nessa sociedade globalizada<sup>156</sup>. Redes sociais se tornaram o principal veículo através do qual os indivíduos consolidam e cultivam relações interpessoais<sup>157</sup>; empresas de publicidade e propaganda usam essas redes para trazer aos usuários anúncios feitos sob medida para o perfil de cada um<sup>158</sup>; bolsas de valores e instituições financeiras de todo o mundo são interligadas por um único sistema financeiro internacional, onde o impacto de cada acontecimento político no plano nacional ou internacional é imediatamente sentido através dos índices em constante flutuação<sup>159</sup>.

Quanto à questão do mercado financeiro, ainda se pode ver também uma manifestação contracultural frente ao domínio dos sistemas bancários e bolsas de valores que ganhou força na presente década: a *Blockchain*, que fora originalmente criada por um “*hacker*” anônimo em 2008 e consiste em uma rede totalmente descentralizada de transações financeiras através de moedas virtuais sem lastro físico e totalmente independentes do sistema financeiro internacional<sup>160</sup>.

---

<sup>153</sup> AMARAL, Adriana. *Cyberpunk e Pós-modernismo*. op. cit., p. 4

<sup>154</sup> LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. op. cit., p. 15.

<sup>155</sup> VAN DIJK, op. cit., p. 1.

<sup>156</sup> *Ibidem*, p. 1.

<sup>157</sup> *Ibidem*, p. 12.

<sup>158</sup> BARBIER, Geoffrey; LIU, Huan. Data mining in social media. In: **Social network data analytics**. Springer, Boston, MA, 2011. p. 327-352.

<sup>159</sup> OCAMPO, José Antonio. International asymmetries and the design of the International Financial System 1. In: **Critical Issues in International Financial Reform**. Routledge, 2018, p. 45-74.

<sup>160</sup> CROSBY, Michael et al. Blockchain technology: Beyond bitcoin. **Applied Innovation**, v. 2, n. 6-10, p. 71, 2016, p. 10.

As possibilidades de integração proporcionadas pela internet deram voz àqueles que antes não a tinham, permitindo às pessoas um meio mais direto de externalizar as próprias insatisfações e, também, uma chance de se organizar e se mobilizar em prol de causas nas quais acreditam. Por outro lado, essa integração também abriu uma nova fronteira para que indivíduos maliciosos (chamados “*hackers*”) passassem a cometer novas modalidades de crimes dentro desses ambientes virtuais: roubo de dados, chantagem, espionagem, terrorismo, “ciberguerras”, assédio virtual, distribuição ilegal de conteúdo pornográfico, entre outros. A terminologia utilizada para descrever tanto os crimes virtuais em si quanto os responsáveis pelos mesmos é inegavelmente uma herança cultural da literatura *cyberpunk*, visto que o próprio termo “ciberespaço” fora utilizado pela primeira vez no livro *Neuromancer* (primeiro volume da trilogia *Sprawl*)<sup>161</sup>.

A existência desses “cibercrimes” foi reconhecida por um tratado internacional vigente desde 2004 conhecido como “Convenção de Budapeste”<sup>162</sup>, que estabelece diretrizes a fim de aperfeiçoar a cooperação entre os países signatários e proporcionar a cada um as ferramentas necessárias para combater tais crimes de forma mais eficiente.

Enquanto isso, pode-se notar grandes companhias multinacionais atraindo atenção para si mesmas tanto no que tange às suas intrusões no cotidiano quanto às ações delas no plano geopolítico internacional<sup>163</sup>. Como fora dito anteriormente, da mesma forma que a tecnologia traz possibilidades para a integração e expressão dos indivíduos, ela também fornece aos poderosos - tanto o estado quanto as corporações - instrumentos para que eles fortaleçam seu controle e vigilância sobre a vida desses indivíduos.<sup>164</sup>

Além disso, a presença cada vez maior dos interesses corporativos é visível tanto por meio dos lobbies instituídos pelas empresas com o fim de persuadir estados e governantes a atenderem seus anseios<sup>165</sup>, quanto pelo crescente número de instituições governamentais recorrendo ao setor privado para obter financiamento<sup>166</sup>. O cenário atual também torna mais evidente a existência de oligopólios industriais compostos por essas grandes corporações, que são indiretamente incentivados pelo próprio Estado através de regulações que dificultam a atuação de empresas menores<sup>167</sup>.

---

<sup>161</sup> GIBSON, William. *Neuromancer* (1984). Aleph, 2015. P. 15.

<sup>162</sup> A **Convenção sobre o Cibercrime**, também conhecida como **Convenção de Budapeste**, se encontra disponível em pdf através do link: [http://www.mpf.mp.br/atuacao-tematica/sci/normas-e-legislacao/legislacao/legislacoes-pertinentes-do-brasil/docs\\_legislacao/convencao\\_cibercrime.pdf](http://www.mpf.mp.br/atuacao-tematica/sci/normas-e-legislacao/legislacao/legislacoes-pertinentes-do-brasil/docs_legislacao/convencao_cibercrime.pdf)

<sup>163</sup> VAN DIJK, op. cit., p. 89.

<sup>164</sup> *Ibidem*, p. 3.

<sup>165</sup> HOJNACKI, op. cit.

<sup>166</sup> SAVAS, op. cit.

<sup>167</sup> MOLLGAARD, op. cit.

A hipótese apresentada parte da premissa de que esse quadro contemporâneo, marcado pela onipresença das tecnologias de informação e pela primazia dos interesses corporativos em detrimento do bem-estar dos indivíduos no plano geopolítico internacional, é um cenário que já vinha sendo alertado pela literatura *cyberpunk* desde a década de 80.

Muito da linguagem atualmente empregada ao se tratar das interações mediadas pela tecnologia de informação se deve aos termos cunhados pela literatura *cyberpunk*, assim como vários costumes e traços culturais desenvolvidos na era da informação são diretamente análogos a elementos presentes na ficção.<sup>168</sup>

Tendo em vista a influência que um movimento de expressão artística de trinta anos atrás consegue exercer na identidade cultural dos dias de hoje, pode-se considerar o subgênero *cyberpunk* da ficção científica como o ponto de partida perfeito para se realizar uma análise sobre a conjuntura jurídica e social na Era da Informação, e também sobre como é possível, a partir dessa conjuntura, evitar a concretização de um futuro distópico como aqueles retratados na ficção.

### 3. IDENTIDADE E CYBERPUNK

Conforme se vislumbra da presente pesquisa, é possível perceber que o *cyberpunk* denuncia o sistema de desigualdade que veio à tona com a era digital e globalização, bem como traz à tona a importância de que a sociedade de consumo esteja atenta quanto a segurança de seus dados e de sua identidade enquanto ser humano.

*A contrário sensu*, enquanto o *cyberpunk* narra de forma depreciativa e pessimista, também existe a visão otimista da ficção, a chamada *steampunk*.

A união dessa “nostalgia cultural e social do mundo moderno” a uma visão crítica das “fantasias vitorianas” seria central ao *steampunk* enquanto modo narrativo. E talvez, essa seja uma das razões de ele ter tamanho apelo junto a audiências contemporâneas. Diferente de narrativas idealizadas e um tanto simplistas alocadas num passado que denega classes, gêneros e outras ansiedades sociais e culturais, o *steampunk* é uma revisão crítica, ácida e por vezes irônica das nossas visões do passado e do quanto elas ainda moldam, infelizmente, nosso presente.<sup>169</sup>

O chamado “Capitalismo de vigilância”, é um conceito criado pela acadêmica norte-americana Shoshana Zuboff, e se trata da apropriação da imensa quantidade de dados fornecidos

<sup>168</sup> VIANNA, op. cit., p. 390.

<sup>169</sup> TAVARES, Enéias. Marginais de um passado futurista: o nascimento do gênero steampunk nos eua e sua primeira recepção no brasil. **Revista Abusões**, ano 06, v. 11, n. 11, p. 193-228, 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/46466>. Acesso em: 20 set. 2022.



gratuitamente às empresas de tecnologia pelos próprios usuários das redes sociais e buscadores, e a transformação desses mesmos dados em matéria prima e produto final altamente lucrativos.

Para Zuboff, “os capitalistas de vigilância têm acumulado uma riqueza enorme a partir dessas operações comerciais, uma vez que muitas companhias estão ávidas para apostar no nosso comportamento futuro”<sup>170</sup>.

No entanto, a figura do *cyberpunk* até hoje é “marginalizada”, tendo em vista que, por trazer à tona a verdade de forma ironizada, as grandes corporações, que atualmente monopolizam o Estado, impedem que a prática *cyberpunk* seja difundida.

### O Problema da Resistência ao Direito

De acordo com Lawrence Person:

Os personagens do cyberpunk clássico são seres marginalizados, distanciados, solitários, que vivem à margem da sociedade, geralmente em futuros distópicos onde a vida diária é impactada pela rápida mudança tecnológica, uma atmosfera de informação computadorizada ambígua e a modificação invasiva do corpo humano.<sup>171</sup>

Os protagonistas da literatura *cyberpunk* geralmente são colocados em situações de não-escapismo social, moldados frequentemente na ideia de herói solitário que combate a injustiça. Normalmente são pessoas desprivilegiadas, colocadas em situações extraordinárias, que mais se adaptam ao perfil de pessoa marginalizada, porém brilhante ou os anti-heróis mercenários do que aos de verdadeiros "heróis" da história.

Um dos personagens protótipo do gênero cyberpunk é Case, do romance *Neuromancer* escrito por William Gibson. Case é um "cowboy do PC", um *hacker* brilhante, que vive um mundo onde as pessoas se conectam a redes virtuais, por intermédio de entradas que todos adquirem próximo a nuca, mas ele trai seus sócios do crime organizado. E após isso, ele é incapacitado de se reconectar a rede virtual, porque seus antigos sócios danificam a sua "entrada para o mundo virtual".

Assim como Case, muitos protagonistas *cyberpunk* são manipulados, postos em situações em que têm pouca ou nenhuma opção, e ainda que eles possam superar isso, não necessariamente melhoram suas vidas com sua superação. Estes anti-heróis não vivenciam a

---

<sup>170</sup> ZUBOFF, Shoshana. **A Era do Capitalismo de Vigilância**: A luta por um futuro humano na nova fronteira de poder. Tradução: George Schlesinger. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca Ltda, 2021, p. 23

<sup>171</sup> PERSON, Lawrence. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. In: **Slashdot**. 9 out. 1999. Disponível em: <https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>. Acesso em: 25 set. 2022.

"jornada do herói"<sup>172</sup> sugerida por Campbell<sup>173</sup>, como um protagonista de uma "história padrão".

O escritor Bruce Sterling diz: “Qualquer coisa que se possa fazer a um rato pode-se fazer a um humano. E podemos fazer quase tudo aos ratos”<sup>174</sup>. É uma visão rígida da realidade, mas não vai desaparecer se o Estado e a sociedade continuarem aceitando e ignorando, isto é *cyberpunk*.

Filosoficamente o *cyberpunk* discute muitas coisas, desde o que se pode fazer com a tecnologia, como a tecnologia influencia e influenciará a sociedade, e também quais as consequências do uso desregulado da tecnologia.

Conforme aduz a professora Rosa Maria Zaia Borges, as relações humanas estão cada vez mais mediadas e parametrizadas por avançadas tecnologias. Ao mesmo tempo que essa realidade nos projeta em um aparente mundo de distâncias encurtadas e fronteiras amplamente alargadas – em um sentido concreto e ao mesmo tempo metafórico – [...] não estamos seguros<sup>175</sup>. Aliás, a segurança é um dos problemas mais urgentes e graves do mundo contemporâneo.

Fromm, no posfácio de “1984”, abre seu texto dizendo que a obra é “[...] a expressão de um sentimento, e é uma advertência. O sentimento que expressa é a de quase desespero acerca do futuro do homem, e a advertência é que, a menos que o curso da história se altere, os homens do mundo inteiro perderão suas qualidades mais humanas, tornar-se-ão autômatos sem alma, e nem sequer terão consciência disso”<sup>176</sup>.

Sendo assim, a relação do homem com a tecnologia é um dos alicerces do *cyberpunk*. A literatura *cyberpunk* é utilizada como uma metáfora<sup>177</sup> para as preocupações atuais sobre os efeitos e o controle das grandes corporações sobre as pessoas, a corrupção nos governos, a alienação e a vigilância tecnológica.

---

<sup>172</sup> CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 10ª. ed. São Paulo: Editora Pensamento Ltda, 1997, p. 39.

<sup>173</sup> Jornada do herói, ou monomito, é a estrutura de storytelling mais utilizada em mitos, lendas, romances e obras narrativas em geral, criada em 1949 pelo antropólogo Joseph Campbell.

<sup>174</sup> STERLING, Bruce (2011). “**The User’s Guide to Steampunk**”. In: VANDERMEER, Jeff; CHAMBERS, S. J. **The Steampunk Bible – an illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad scientists, and strange literature**. New York: Abrams Image, p.12-13.

<sup>175</sup> BORGES, Rosa Maria Zaia; BRASIL, Paula Zambelli Salgado. Era da informação, sociedade de controle e colonialismo de dados: um museu de grandes novidades. In: SARLET, Ingo Wolfgang; WALDMAN, Ricardo Libel (org.). **Direitos fundamentais e novas tecnologias na era da informação**. Porto Alegre: Editora Fundação Fênix, 2022. v. 2, p. 184-185

<sup>176</sup> FROMM, Erich. Posfácios: 1961. In: ORWELL, George. **1984**. Tradução: Alexandre Hubner, Heloisa Jahn. 1ª. ed. São Paulo: EDITORA SCHWARCZ S.A., 2009. p. 307.

<sup>177</sup> ARANHA, Glaucio. O Movimento Literário Cyberpunk: a estética de uma sociedade em declínio. **VIA ATLÂNTICA: Conflitos e convergências - vida literária e intelectual em Goa**, São Paulo, v. 1, ed. 36, 29 dez. 2019. *E-book*, p. 16

Resumidamente, o que restou entendido até aqui, foi que os *cyberpunks* são uma realidade, porém, apesar de serem sujeitos de direitos, são marginalizados pela sociedade e principalmente pelas grandes corporações.

Fugindo do senso comum, os *cyberpunks* são minoria em uma sociedade em que se predomina o já conceituado “capitalismo de vigilância”.

Muito se fala atualmente em *Big Data*, Algoritmo, plataforma, ciência de dados, *Machine Learning*, inteligência artificial e dados.

Todas essas expressões reúnem um conjunto de fenômenos que modificam a ação humana na face da terra. Neste sentido, Shoshana Zuboff tenta desmistificar a palavra Big data, aduzindo que a referida expressão é produto de desenvolvimento e pressões sociais que são tecidas e estabelecidas pela humanidade que não são neutras, não são imparciais, pelo contrário, são expressões de interesse de grandes corporações.<sup>178</sup>

Por meio da extração e armazenamento de dados individuais (*small data*), elas realizam análise preditiva, passando a prever os comportamentos deste mesmo usuário, via análise de grandes agrupamentos de dados (*big data*)<sup>179</sup>.

Rosa Maria Zaia aduz ainda que “se, por um lado, portanto, temos um alargamento de nossas possibilidades de comunicação e acesso à informação, parece-nos que o outro lado dessa realidade nada virtual é que as novas mediações culturais reproduzem/reinventam padrões de controle social”.<sup>180</sup>

A *big data* seria então uma técnica humana para coleta e armazenamento de dados.

Para a Shoshana Zuboff, as ações humanas são mediadas por computadores. Com o maior aumento da mediação de computadores no cotidiano da sociedade, surge a textualização eletrônica, em que as ações humanas são transferidas para computadores em forma de texto e passa a influenciar a coletividade com aquela forma já mediada pelo computador.

Zuboff, menciona ainda sobre a empresa *Google*, sendo uma das principais organizações que possui um monopólio infinito de dados. Para a autora, “Na nossa era, o *Google* tornou-se o pioneiro, descobridor, desenvolvedor, experimentador, principal praticante, exemplo e centro de difusão do capitalismo de vigilância”.<sup>181</sup>

Neste sentido, disserta Parrara:

Se, por um lado, a internet permitiu a interação sincrônica entre pessoas e objetos distantes fisicamente, criando uma situação de ‘superação’ do espaço

<sup>178</sup> SHOSHANA, Zuboff. op. cit.p. 26

<sup>179</sup> BORGES, Rosa Maria Zaia; BRASIL, Paula Zambelli Salgado. op. cit.p. 190.

<sup>180</sup> Idem. p. 191

<sup>181</sup> Idem, p. 80

físico (desterritorialização) e nutrindo novas experiências e categorias espaciais, os dispositivos GPS, por sua vez, permitiram novamente ‘territorializar’ as entidades comunicantes. Pode-se interrogar que esta mesma possibilidade de territorialização também está presente, sob certas condições, na arquitetura (física e lógica) da internet, na medida em que tanto sua infraestrutura física como a gestão global da rede respeitam uma certa ordem geopolítica, com expressão nos Estados nacionais.<sup>182</sup>

Para o referido autor, “O uso constante das redes digitais pelos indivíduos conectados combina as dinâmicas de desterritorialização (através da comunicação em tempo real) com as dinâmicas de reterritorialização (comunicação geolocalizada)”<sup>183</sup>

Ou seja, a cultura cyberpunk poderia ser uma forma fictícia de denunciar o capitalismo de vigilância, que se torna perigoso vez que as pessoas viraram dados, números e suas informações pessoais trafegam em uma infinidade de sistemas que possuem acesso a todas as informações, dados estes que são fornecidos gratuitamente pelo usuário, mas rendem uma considerável fortuna para os que compartilham os dados informatizados com as grandes corporações que detêm o poder da informação.

Neste sentido, inevitável aduzir sobre as premissas teóricas sob a órbita do tema do poder.

Foucault desenvolve uma analítica do poder que parte de distintos esboços dos seus delineamentos essenciais, seus mecanismos e funcionamento, em síntese, o “como” do poder.<sup>184</sup>

O que o autor pretendia era entender os efeitos e relações do poder, seus tipos variados.

O poder não é algo que se partilhe entre aqueles que o têm e os que o detêm exclusivamente, e aqueles que não o têm e que são submetidos a ele (...). O poder funciona. O poder se exerce em rede e, nessa rede, não só os indivíduos circulam, mas estão sempre em posição de ser submetidos a esse poder e também de exercê-lo. Jamais eles são o alvo inerte ou consentidor do poder, são sempre seus intermediários. Em outras palavras, o poder transita pelos indivíduos, não se aplica a eles (...). O indivíduo é um efeito do poder e é, ao mesmo tempo, na mesma medida em que é um efeito seu, seu intermediário: o poder transita pelo indivíduo que ele constituiu.<sup>185</sup>

Foucault, procurando focar como se dá na prática o que denominou de “microfísica do poder” e desenvolver, para esta, a sua genealogia, verifica que, depois do séc. XIX, a grande estratégia das relações de poder não é ser negativa, mas positiva, quando tira desses termos

<sup>182</sup> PARRA, Henrique. Controle social e prática hacker: tecnopolítica e ciberpolítica em redes digitais. **Sociedade e Cultura**: Revista de Ciências Sociais, Goiânia, v. 15, n. 1, p. 109-120, janeiro-junho 2012. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70324609011>. Acesso em: 21 set. 2022. p. 110

<sup>183</sup> Idem. p. 112

<sup>184</sup> FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. Tradução: Maria Ermantina Galvão. 1ª. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1999, p. 32

<sup>185</sup> Idem

qualquer juízo de valor moral ou político e passa a ser pensada unicamente como uma tecnologia empregada.<sup>186</sup>

Ou seja, o poder segundo o autor é precursor de individualidade. Isso faz com que o poder é alvo das corporações, justamente para adestrá-lo.

Para Foucault, a disciplina não pode ser identificada com uma instituição nem com um aparelho; ela é um tipo de poder, uma modalidade para exercê-lo, que é composta de todo um conjunto de instrumentos, de técnicas, de procedimentos, de níveis de aplicação, de alvos. Ela é uma ‘física’ ou uma ‘anatomia’ do poder, uma tecnologia.<sup>187</sup>

O referido autor, ensina que as disciplinas não se fundamentam numa relação de apropriação de corpos (escravidão) ou na relação de dominação constante, global, maciça, não analítica, ilimitada e estabelecida sob a forma da vontade singular do patrão (domesticidade).<sup>188</sup>

Foucault, inspirado no panóptico de Bentham, descreve a arquitetura circular das instituições, com viés na disciplina e com objetivo de adestramento, assim o poder se torna invisível.

Conforme analisa Deleuze (1992), os trabalhos de Foucault estão voltados à compreensão de como as sociedades disciplinares, sucessora das sociedades de soberania, procedem à organização dos grandes meios de confinamento, pelos quais o indivíduo moderno não cessa de circular<sup>189</sup>.

Entretanto, o autor ressalta que:

As disciplinas, por sua vez, também conheceriam uma crise, em favor de novas forças que se instalavam lentamente e que se precipitariam depois da Segunda Guerra mundial: sociedades disciplinares é o que já não éramos mais, o que deixávamos de ser. [...] Os indivíduos tornaram-se ‘dividuais’, divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou ‘bancos’. É o dinheiro que talvez melhor exprima a distinção entre as duas sociedades, visto que a disciplina sempre se referiu a moedas cunhadas em ouro [...] ao passo que o controle remete a trocas flutuantes, modulações que fazem intervir como cifra uma percentagem de diferentes amostras de moeda. A velha toupeira monetária é o animal dos meios de confinamento, mas a serpente é o das sociedades de controle”<sup>190</sup>

---

<sup>186</sup> FOUCAULT, op. cit., p. 172

<sup>187</sup> Idem, 196.

<sup>188</sup> Idem

<sup>189</sup> DELEUZE, Giles. **Post-scriptum: sobre as sociedades de controle. In: Conversações: 1972-1990. Trad. de Peter Pál Pelbart.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. p. 219-226. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/81001/mod\\_resource/content/1/TC%20Post%20scripm%20sobre%20as%20sociedades%20de%20controle.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/81001/mod_resource/content/1/TC%20Post%20scripm%20sobre%20as%20sociedades%20de%20controle.pdf). Acesso em: ago. 2022.

<sup>190</sup> Idem

Lazzarato, analisando o conceito de sociedade de controle de Deleuze, deduz que, a partir de tecnologias de comunicação de massa, como o rádio e a televisão em primeira instância, e a internet e as demais formas de tecnologias comunicacionais a partir dos anos 2000, há um incremento do controle, que agora passa a incidir sobre a mente das pessoas, utilizando-se de determinados mecanismos de influência, modulando os cérebros, constituindo hábitos e, sobretudo, a memória mental e as atenções dos indivíduos<sup>191</sup>.

Nas palavras de Deleuze, “[o] *marketing* é agora o instrumento de controle social e forma a raça impudente dos nossos senhores”<sup>192</sup>.

Cassino define o [o] *marketing* nos seguintes termos:

[o] *marketing* seria o centro estratégico das empresas, pois a prática mercadológica seria a de reduzir as possibilidades das criações e das escolhas, com foco em forças as opções sob o jugo de decisões pré-definidas pelas corporações. Tais opções são limitadas, mas se mostram como liberdade de escolha aos compradores, mas a liberdade de escolher se resume ao que as empresas ofertam.<sup>193</sup>

No que tange a reconhecer que os *cyberpunks* são sujeitos de direito e que por muitas vezes são marginalizados pela sociedade, ainda há quem reconheça que eles são detentores de direitos individuais e coletivos, assim como todos os outros sujeitos de direito.

Roberto Gargarella aduz em sua obra “*El Derecho a Resistir al Derecho*”, sobre os grupos marginalizados pela sociedade que, segundo o autor, possuem direito de se rebelar contra o sistema desde que a rebelião siga alguns critérios<sup>194</sup>.

Para o autor, os critérios são:

“Em primeiro lugar, só é legítimo quando se verificam simultaneamente as duas condições que definem a alienação jurídica e, em segundo lugar, esse direito não permite romper todo o sistema institucional”<sup>195</sup> (tradução livre).

Lawrence Person, em “*Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*”, trouxe à tona a forma como seriam os habitantes desse novo mundo futurista (*cyberpunk*):

A vida diária foi impactada pela rápida mudança tecnológica, uma esfera de dados onipresente de computadores informação e modificação invasiva do corpo humano. [...] Personagens Cyberpunk frequentemente procuram

<sup>191</sup> LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: EDITORA CIVILIZAÇÃO BRASILEIRA, 2006, p. 84

<sup>192</sup> DELEUZE, Gilles. op. cit.

<sup>193</sup> CASSINO, João Francisco. **Modulação deleuziana, modulação algorítmica e manipulação midiática**. In: SOUZA, Joice; AVELINO, Rodolfo & SILVEIRA, Sergio Amadeu (orgs). *A sociedade de controle: Manipulação e modulação nas redes digitais*. São Paulo: Hedra, 2018, p. 79

<sup>194</sup> GARGARELLA, Roberto et al. **El derecho a resistir el derecho**. Madrid: Miño y Dávila editores, 2005, p. 49

<sup>195</sup> Idem, p. 50

derrubar ou explorar ordens sociais corruptas. [...] No cyberpunk, a tecnologia facilita a alienação da sociedade.<sup>196</sup>

O direito à resistência aqui é trazido sob perspectiva inicial dos modelos jurídico-políticos clássicos (jusnaturalismo e positivismo), primeiramente para entender qual o sentido de justiça, após, para traçar aspectos inerentes ao direito à resistência advindo da justiça.

Amartya Sen, destaca que:

O objetivo é esclarecer como podemos proceder para enfrentar questões sobre a melhoria da justiça e a remoção da injustiça, em vez de oferecer soluções para questões sobre a natureza da justiça perfeita. Isso se diferencia claramente das teorias da justiça predominantes na filosofia moral e política contemporânea.<sup>197</sup>

Amartya Sen argumenta que uma abordagem comparativa, embora não oportunize o alcance de instituições justas, é uma forma de alcançar consenso sobre a injustiça de certas práticas sociais. Dessa forma, ela busca neutralizar e amenizar injustiças, já que busca sempre uma perspectiva que melhore a situação anterior.

O autor visa a demonstrar que, nem sempre, o desenvolvimento humano se relaciona com o crescimento econômico. Por isso, se faz necessária uma abordagem de viés comparativo para a formulação de sua ideia de justiça. A temática é explorada com o objetivo de identificar os pressupostos de sua ideia de justiça, bem como o pensamento que serve de base a essa formulação: a teoria de justiça de John Rawls<sup>198</sup>.

Além disso, pretende-se observar, também, como essa concepção “Seniana” que justiça pode ser aplicada, em termos práticos, na solução de problemas globais.

A teoria de John Rawls baseava-se em uma situação hipotética, a posição original, na qual os indivíduos, reunidos hipoteticamente, escolheriam os princípios que guiarão a sociedade.

Amartya Sen busca ao desenvolver a própria ideia de justiça é uma justiça que enfatize a realização concreta da sociedade, bem como uma interdependência de funções, seja das instituições, seja de comportamentos. Ainda assim, a natureza objetiva da razão prática é vista como um ponto positivo na perspectiva do autor, visto que, com isso, a teoria de Rawls garante a imparcialidade, imprescindível à justiça<sup>199</sup>.

<sup>196</sup> PERSON, Lawrence. op. cit. p. 2

<sup>197</sup> SEN, Amartya. **A ideia de justiça**. Tradução: Ricardo Doninelli Mendes, Denise Bottmann. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda, 2009, p. 10

<sup>198</sup> RAWLS, John. **Uma Teoria da Justiça**. Tradução: Almiro Pisetta, Lenita M. R. Esteves. 1ª. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1997.

<sup>199</sup> Idem, p. 62

Sen propõe, portanto, uma ideia de justiça baseada em liberdades reais, que são representadas pelas capacidades de escolha entre alternativas de funcionamento. Não se trata de uma teoria da justiça, como o fez Rawls, senão uma forma de avaliar e verificar a eficácia da questão distributiva e do modo em que se realizam os juízos de liberdade e desigualdade.

Verificou-se que o autor não apenas buscou trazer concepções que ajustem a teoria de justiça de Rawls, mas também explicitou quais pontos eram relevantes a uma discussão sobre a justiça, que, para Amartya Sen, não se pode prescindir da busca pela ampliação de liberdades substantivas.

Nesse sentido, depreendeu-se que o autor não pretendeu trazer uma concepção fechada de justiça, senão uma ideia de justiça que possibilitasse avaliar situações para alcançar posições mais justas.

Pode-se arguir que a reflexão em torno do direito, em Rawls, faz necessário ter ciência da discussão desenvolvida na primeira metade do século XX concernente à teoria do direito, matizada, por um lado, no positivismo jurídico, vertente na qual se alinha, de certo modo Weber, assim como as figuras mais expressamente representativas como Kelsen e Hart, e por outro, na teoria jurídica de Fuller, defensor de um jusnaturalismo processual.

Partindo-se do pressuposto já analisado no presente trabalho de que os Cyberpunk são sujeitos marginalizados, solitários, que necessitam do direito ao reconhecimento, é possível compará-los com as minorias já reconhecidas e existentes na atualidade.

Tomando como exemplo as políticas feministas como objeto de comparação, Nancy Fraser, propõe uma abordagem bidimensional da justiça de gênero, válida, entretanto, para todos os movimentos sociais. Suas primeiras preocupações foram expor os dilemas entre as políticas econômicas de redistribuição e as políticas culturais de reconhecimento<sup>200</sup>.

Fraser, afirma que as lutas sociais contemporâneas têm apresentado uma forte tendência ao “fortalecimento de movimentos sociais comprometidos com a defesa de grupos historicamente injustiçados sob o ponto de vista cultural e simbólico”.<sup>201</sup>

A autora refere-se, principalmente, aos movimentos feministas, negros e LGBTs, já existentes anteriormente, mas que se fortaleceram a partir da derrocada do sistema socialista soviético, quando assume, progressivamente, a bandeira da luta pelo reconhecimento da

---

<sup>200</sup> FRASER, Nancy. A justiça social na globalização: redistribuição, reconhecimento e participação. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, n. 63, p. 7-20, out. de 2002. Disponível em <https://www.ces.uc.pt/publicacoes/rccs/artigos/63/RCCS63-Nancy%20Fraser-007-020.pdf>. Acesso em: 6 abr. 2021.

<sup>201</sup> Idem.



“diferença”, como proposta autônoma de ação social, muitas vezes, deixando de lado ou obscurecendo a antiga problemática da desigualdade econômica”

Fraser observa que essa nova forma assumida pelos movimentos sociais emergentes, desencadeou muitas tensões no interior da própria esquerda política, fazendo aparecer um vigoroso, polêmico e ideológico debate sobre “igualdade versus diferença”, cuja tentativa de superação se tornou um encargo importante e imprescindível ao pensamento e às práticas sociais progressistas.

Para Fraser, nos dias atuais, a justiça precisa considerar tanto a dimensão da redistribuição de bens e riquezas sociais como o reconhecimento valorativo cultural.

No seu entendimento, a injustiça econômica passa por mudanças estruturais do tipo: distribuição de renda, reorganização da divisão social e técnica do trabalho, submissão das decisões de investimento ao controle democrático e transformação fundamental do funcionamento da economia.

Esse conjunto de elementos ou parte deles dependeria da “Redistribuição”. Por outro lado, a solução para a injustiça cultural exigiria mudanças culturais e simbólicas do tipo: reavaliação de identidades desprezadas, reconhecimento e valorização da diversidade cultural, ou, mais amplamente, alteração geral dos modelos sociais de representação.<sup>202</sup>

Tudo isso dependeria do “Reconhecimento” do direito das culturas desprezadas, como as do Cyberpunk.

Como dito, por se tratar de cultura marginalizada, os cyberpunks poderiam se encaixar na chamada hermenêutica distópica, que sob a ótica de Joaquim Herrera Flores, trata-se de construção de direitos humanos frente à problemas.<sup>203</sup>

Há quem defenda que o direito à resistência é um direito fundamental implícito na Constituição federal, isto porque é direito do cidadão, se opor às ordens injustas do soberano ou do sistema.

Inseridas das teorias contratualistas, mormente sobre o pensamento de John Locke, é reconhecido o direito de resistência como um dos direitos fundamentais do indivíduo, no século XVIII.

O direito de resistência a partir das teorias contratualistas, é no sentido de resistir à opressão.

---

<sup>202</sup> Idem.

<sup>203</sup> FLORES, Joaquín Herrera. **A (re)invenção dos direitos humanos**. Tradução: Carlos Roberto Diogo Garcia, Antônio Henrique Graciano Suxberger, Jefferson Aparecido Dias. Florianópolis: Editora Fundação Boiteux, outubro 2009. p. 107

Para Miguel Reale, “liberdade e propriedade são dois elementos nucleares do pensamento de Locke e as duas colunas do majestoso edifício liberal-democrático, cuja consolidação assinala, no início do século XIX, a maturidade de uma Política ciosa de garantias individuais”<sup>204</sup>.

O motivo de mencionar o contratualismo, é que conforme expõe Miguel Reale, “o homem passa a ser em sua verdadeira essência, orgulhoso de sua força racional e de sua liberdade, capaz de constituir sozinho a regra de sua conduta. Foi aí que surgiu a ideia do contrato social”<sup>205</sup>.

O contratualismo então é a alavanca do Direito na época moderna.

As questões sobre o surgimento da sociedade, da anuência dos homens de viver em comum, bem como sobre a existência do Direito são respondidas pelos jusnaturalistas como sendo o resultado final de um pacto firmado entre os homens viverem segundo regras delimitadoras dos arbítrios.

No entanto, na medida em que os homens são limitados em sua liberdade, igualdade e dignidade, o contrato pode ser resistido, por isso o direito à resistência.

No que tange ao direito de resistência nos dias atuais, Celso Lafer também chama atenção para o desprezo ao direito de resistência no pensamento jurídico-filosófico no século XIX. O autor atribui o desinteresse como sendo consequência do processo de identificação da justiça com a lei<sup>206</sup>.

Ou seja, na atualidade, o que se discute é sobre o direito à resistência ser ou não um direito fundamental.

### **Sujeito virtual: um Novo Vulnerável? A Tutela e Promoção dos Cyberpunk como sujeito de direito**

Além do direito de resistência como direito fundamental, o presente estudo tem o cunho de abordar sobre vulnerabilidade e se o Cyberpunk como sujeito reconhecidamente de direito poderia ser um novo vulnerável na sociedade atual, tendo em vista que são marginalizados e muitas vezes excluídos pela sociedade e desprezados pelos grandes monopólios.

Portanto, a partir desse pressuposto que o estudo passa a avaliar sobre a possibilidade de o Cyberpunk como prática cultural, estar submetido à uma vulnerabilidade cultural, social

---

<sup>204</sup> REALE, Miguel. **Filosofia do Direito**. 19ª. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2002, p. 649

<sup>205</sup> Idem.

<sup>206</sup> LAFER, Celso. **A reconstrução dos Direitos Humanos: um diálogo com o pensamento de Hannah Arendt**. São Paulo. Companhia das letras, 1988, Capítulo VII, p. 191-192

ou digital, ou se somente como sujeito de direito, possui condições iguais a todos, inclusive o direito à resistência.

Nas franjas da lógica do mercado, de uma sociedade sempre disposta a reforçar e reinventar hierarquias, e disposta igualmente a multiplicar os preconceitos correlatos, um repertório de ações às vezes minúsculas, mas constantes, nos dá notícias da existência material e simbólica dessas coletividades e subjetividades caladas à força.<sup>207</sup>

Ayres, França Júnior, Calazans e Saletti Filho, ressaltam que o conceito de vulnerabilidade atenta para os diferentes contextos sociais como determinantes de variadas suscetibilidades<sup>208</sup>.

Esta definição traz à tona o fato de que os contextos sociais criam grupos diferentes, identidades diferentes que assumem uma forma nova a cada dia, e que estes seguimentos são identificados pelo lugar ocupado na sociedade.

O Cyberpunk é uma cultura provocada por contextos sociais que criaram grupos diferentes, virtuais, como forma de se expressar na sociedade.

Ademais, os autores dialogam no sentido de que:

O termo vulnerabilidade já assumiu várias conotações, entre estas, designando grupos ou indivíduos fragilizados, juridicamente ou politicamente, que necessitam de auxílio e proteção para a garantia de seus direitos como cidadãos. O vulnerável carrega, nesse sentido, a ideia do mais fraco, ou seja, aquele que está em desvantagem quanto ao critério de distribuição (renda, serviços, qualidade de vida, educação e saúde) e que é alvo de políticas públicas específicas de auxílio e de busca de garantia de direitos.<sup>209</sup>

O Cyberpunk é uma cultura provocada por contextos sociais que criaram grupos diferentes, virtuais, como forma de se expressar na sociedade.

Importante ressaltar que “O termo exclusão social foi ainda utilizado por um longo tempo, sendo posteriormente substituído pelo conceito de "vulnerabilidade social"<sup>210</sup>.

Como já mencionado no presente trabalho, Zuboff, descreve os Cyberpunk como sendo marginalizados e excluídos da sociedade.

<sup>207</sup> NERY, Laura; CARVALHO, Marina. Vulnerabilidades: pluralidade e cidadania cultural. **REVISTA TRANSVERSOS**, Rio de Janeiro, n. 9, 9 abr. 2017. DOI <https://doi.org/10.12957/transversos.2017.28390>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos/article/view/28390/20232>. Acesso em: 20 out. 2022. p. 1.

<sup>208</sup> Ayres, J. R., França Júnior, I., Calazans, G. J. & Saletti Filho, H. C. (2009). **O conceito de vulnerabilidade e as práticas de saúde: novas perspectivas e desafios**. In D. Czeresnia (Org.). *Promoção da saúde: conceitos, reflexões, tendências*. (2a ed.), Rio de Janeiro: Fiocruz

<sup>209</sup> Idem.

<sup>210</sup> BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego (2007). *Aspectos conceituais da vulnerabilidade social*. Brasília: MTE. Disponível em: [http://www3.mte.gov.br/observatorio/sumario\\_2009\\_TEXTOV1.pdf](http://www3.mte.gov.br/observatorio/sumario_2009_TEXTOV1.pdf). Acesso em: 22 ago. 2022.

Ainda sobre o contexto e conceito da vulnerabilidade social, importante ressaltar o que dizem Pedersen e Silva:

Afirmam que atualmente o conceito de vulnerabilidade social tem sido usado para caracterizar uma parcela da população, cada vez maior, que se encontra em uma situação desfavorável em relação a outros grupos populacionais. Essa conceituação surge, principalmente, a partir do fim do século XX e início do século XXI devido às modificações trazidas pelo mercado de trabalho. Dessa forma, aqui são abordados tanto os desempregados como aqueles que se encontram em situações desfavoráveis de emprego e geração de renda.<sup>211</sup>

De acordo com Morais, Raffaelli e Koller (2012), o conceito de vulnerabilidade social pode ser aplicado a pessoas que vivenciam situações de adversidade em seu cotidiano, ou seja, a vulnerabilidade social pode estar associada a fatores de risco que afetam negativamente as pessoas e seu cotidiano.

São considerados fatores de risco aqueles cujas condições ou variáveis provocam efeitos negativos ou indesejáveis, ou até mesmo comportamentos que comprometam a saúde e o bem-estar do indivíduo. Entre os fatores de risco, estão os comportamentos de risco que podem ser igualmente prejudiciais.

Para Paulino e Lopes, comportamento de risco pode ser definido como ações ou atividades que aumentam a probabilidade de consequências adversas para o desenvolvimento psicossocial<sup>212</sup>.

O capitalismo de vigilância, pode ser de certa forma nocivo para a sociedade, caso não haja um controle Estatal com regulamentações para controle do excessivo fluxo de dados e informações existentes, algumas variáveis podem ocorrer afetando o bem-estar do indivíduo ou até mesmo da coletividade.

Diante desta perspectiva, no Brasil, uma resposta do Estado a esta demanda, como uma primeira, porém tímida iniciativa foi a promulgação da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (**LGPD**), Lei nº 13.709/2018, criada com o objetivo de proporcionar ao cidadão brasileiro um controle maior sobre o tratamento de seus dados pessoais. Para isso, a **LGPD** estabelece princípios e cria regras que devem ser observados tanto por organizações privadas quanto públicas, além de criar entidade reguladora específica para o tema.

---

<sup>211</sup> PEDERSEN, Jaina Raqueli; SILVA, Jorge Alexandre da. A exploração sexual de crianças e adolescentes e sua relação com a vulnerabilidade social das famílias: desafios à garantia de direitos. In: OLIVEIRA, Catielle Flores; KRUGER, Kelly Berti (org.). **Violência Intrafamiliar**: discutindo facetas e possibilidades. 1ª. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2013.

<sup>212</sup> PAULINO, Janaina Aparecida; LOPES, Renata Ferrarez Fernandes. Relação entre percepção e comportamento de risco e níveis de habilidades cognitivas em um grupo de adolescentes em situação de vulnerabilidade social. **Psicologia: Ciência e Profissão**, São Paulo, v. 30, n. 4, Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-98932010000400007>. Acesso em: 22 ago. 2022.

Sob o ponto de vista da Política Nacional de Assistência Social, a vulnerabilidade social pode ser entendida como:

Não está, necessariamente, ligado à pobreza ou a questões econômicas. As próprias características do Estado interferem nessa definição, pois as desigualdades características de uma dada estrutura social interferem no grau de vulnerabilidade dos grupos a ela pertencentes. Isso faria com que a vulnerabilidade surgisse de um resultado negativo entre a "disponibilidade de recursos materiais e simbólicos dos atores, sejam eles indivíduos ou grupos, e o acesso à estrutura de oportunidades sociais, econômicas, culturais que preveem do Estado, do mercado e da sociedade"<sup>213</sup>

Para Rubens de Camargo Ferreira Adorno: “a expressão vulnerabilidade social sintetiza a ideia de uma maior exposição e sensibilidade de um indivíduo ou de um grupo aos problemas enfrentados na sociedade”<sup>214</sup>

Afora à vulnerabilidade social, a cultura cyberpunk também pode estar exposta à vulnerabilidade cultural, sobretudo digital, isso porque estão inseridos no contexto de monopólio de informações, como por exemplo da empresa google, do capitalismo de vigilância e também estão à mercê das grandes organizações.

Da passagem da modernidade para a contemporaneidade, no surgimento da civilização técnico científica, os riscos associados a novas tecnologias, produtos e serviços, são incertos e abrem espaço a vulnerabilidades de contornos ainda indefinidos, em variados tipos de sistemas sociais<sup>215</sup>,

Aqueles que culturalmente se expõe através da ficção científica, utilizando a distopia como forma de protesto ou demonstração da realidade presente ou futura, nada mais são do que vítimas do sistema, vítimas do capitalismo e agora são vítimas também da era digital.

Como já mencionado, a discussão sobre informatização e algoritmos não é nova, já em 1917, Zamiatin, descreveu uma realidade do futuro no qual a matemática era regra, e essa “matematização” do ser humano de certa forma atinge o indivíduo de forma inteligente.<sup>216</sup> O adjetivo "inteligente" propõem soluções distópicas para os problemas enfrentados.

---

<sup>213</sup> FIGUEIREDO, Ivanilda; NORONHA, Rodolfo Liberato de. A vulnerabilidade como impeditiva/restritiva do desfrute de direitos. **Revista de Direitos e Garantias Fundamentais**, jul./dez. 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.18759/rdgf.v0i4.10>. Acesso em: 22 ago. 2022, p. 131

<sup>214</sup> ADORNO, Rubens de Camargo Ferreira. **Capacitação solidária: um olhar sobre os jovens e sua vulnerabilidade social**. São Paulo: Associação de Apoio ao Programa Capacitação Solidária, 2001. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001228132>. Acesso em: 26 out. 2022.

<sup>215</sup> A expressão “tipos de sistemas sociais” foi empregada no sentido exposto por BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008, p. 39

<sup>216</sup> ZAMYATIN, Yevgeny. **Nós**. escrito em Petrogrado, em 1920. A primeira edição do livro é uma tradução inglesa, publicada em Nova Iorque em 1924, p. 68

Alan Turing, com o chamado “teste de Turing”, se indagando se os robôs poderiam ou não pensar, e se poderiam se equiparar à seres humanos, publicou um artigo em 1950<sup>217</sup>. Na primeira parte desse artigo ele propõe o *Jogo da Imitação*<sup>218</sup>, em que uma máquina inteligente criada para ter emoções humanas. Porém, errou ao pensar que a máquina seria perfeita como um ser humano.

O *Jogo da Imitação* já demonstrava que chegaria um momento em que a ciência algorítmica evoluiria tanto, que um robô poderia ser capaz de emular sensações humanas.

Ao romper com a categorização tradicional do tempo segundo as ideias de passado, presente e futuro, Beck<sup>219</sup> discute os fundamentos do conceito “sociedade de risco” orientado pela ideia de que o passado e o futuro fazem parte do presente da sociedade capitalista.

Para o referido autor,

O risco tem um caráter sociológico, e obedece a lei do tudo ou nada. O destinatário do risco final residual da sociedade mundial de risco é o indivíduo. A desigualdade social na sociedade de risco mundial, gera um questionamento, quem temo poder para desviar a perigosidade dos riscos.<sup>220</sup>

Dentro dessa nova concepção, os riscos seriam mais democráticos e globalizados e equânimes. Sendo assim, ninguém, estaria imune às ameaças produzidas e agravadas pelo progresso, seria um risco.

Isso pressupõe que os riscos tenham sido bem-sucedidos num processo de reconhecimento social. A legitimação diferenciaria a distribuição das novas “riquezas”.

A realidade vivenciada pela sociedade vulnerável pode ser retratada em “a sociedade de consumo”, retratada por cientistas sociais e filósofos como Jean Baudrillard<sup>221</sup>, Zygmunt Bauman<sup>222</sup> e Gilles Lipovetsky<sup>223</sup>; e também o capitalismo de vigilância, cujos reflexos sobre o direito à privacidade são alvo de preocupações expostas também por Stefano Rodotà<sup>224</sup>.

<sup>217</sup> TURING, A.M. Computing Machinery and Intelligence. **Mind - A Quarterly Review of Psychology and Philosophy**, São Paulo, v. LIX, n. 236, p. 433-460, out. 1950. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>. Acesso em: 18 ago. 2022.

<sup>218</sup> O Jogo da Imitação, filme produzido pela Black Bear Pictures, lançado em 2014, com Benedict Cumberbatch no papel de Alan Turing. O filme foca mais no papel desempenhado por Turing para descriptar a máquina Enigma.

<sup>219</sup> BECK, Ulrich. Critical Theory of World Risk Society: A Cosmopolitan Vision. **Constellations**, [s. l.], v. 16, n. 1, p. 3-22, 2009. Disponível em: <https://www.e-skop.com/images/UserFiles/Documents/Editor/urlich-beck-cosmopolitan-view.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2021. p. 9

<sup>220</sup> Idem.

<sup>221</sup> BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Tradução: Artur Morão. 1ª. ed. Lisboa: Edições 70, 1995.

<sup>222</sup> BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2008, p. 63.

<sup>223</sup> LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal: Ensaio Sobre a Sociedade de Hiperconsumismo**. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

<sup>224</sup> RODOTÀ, Stefano. **A Vida na Sociedade da Vigilância: a privacidade hoje**. Tradução: Danilo Doneda, Luciana Cabral Doneda. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Editora Renovar, 2008, p. 142-143.

Importante ressaltar também sobre o chamado *metaverso*.

Sobre o tema, Géssica Brandino disserta que: “plataformas que oferecem ao usuário experiências imersivas em um ambiente virtual que busca replicar a realidade, com foco na interação social, tecnologia disponível para expandir-se em variados campos, inclusive no Poder Judiciário”<sup>225</sup>.

No *metaverso* com experiências imersíveis, realidade aumentada, realidade virtual, hologramas e o que mais vier, a sociedade, de certa forma, completará sua migração fundamentalmente para o ambiente digital<sup>226</sup>.

As vulnerabilidades podem ser classificadas como: *técnica, jurídica, fática e informacional*<sup>227</sup>, à *vulnerabilidade agravada*<sup>228</sup>, ou *hipervulnerabilidade*<sup>229</sup>, o que se verifica de forma enfática, como já mencionado no presente estudo, é o fomento do monopólio das organizações que se beneficiam com comportamentos padrões, algoritmos e do grande fluxo de informações sobre as pessoas, tanto físicas quanto jurídicas, dos grupos, das comunidades, o que provoca a vulnerabilidade em quase todos os sentidos.

Sobre o assunto, estabelece Ana Frazão:

Essa vulnerabilidade algorítmica ocorre pela ausência de transparência e *accountability*, e propicia um ambiente em que o uso da inteligência artificial pode se dar mediada por vieses de programação que levam a equívocos diagnósticos e discriminatórios. Igualmente, através de mecanismos como o da aprendizagem de máquina ou redes neurais artificiais (*machine learning*), é possível reconhecer o desenvolvimento autônomo de algoritmos, que aprimoram a si mesmos. Todo esse ambiente caracteriza uma expressão de poder que, mais do que controlar, é capaz de moldar identidades e desconsiderar individualidades por meio de padronizações etárias, raciais, de gênero, classe social, entre outras<sup>230</sup>.

Ademais, conforme aduz Alberto Pasqualotto:

<sup>225</sup> BRANDINO, Géssica. Metaverso chega ao Judiciário com avatares, emojis e promessa de ampliar interação. **Folha de São Paulo**, 24 maio 2022. Folhajes - Inteligência artificial. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2022/05/metaverso-chega-ao-judiciario-com-avatares-emojis-e-promessa-de-ampliar-interacao.shtml>. Acesso em: 23 out. 2022.

<sup>226</sup> Expressão originária do ministro do STJ Herman Benjamin (veja: REsp 1721669/SP, relator ministro HERMAN BENJAMIN, 2ª Turma, julgado em 17/04/2018, DJe 23/05/2018).

<sup>227</sup> BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Cláudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**. 9. ed. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2020, p. 116.

<sup>228</sup> MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6ª. ed. rev. atual. e aum. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2016. p. 81.

<sup>229</sup> MARQUES, Cláudia Lima; MIRAGEM, Bruno. **O novo direito privado e a proteção dos vulneráveis**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2012, p. 188

<sup>230</sup> FRAZÃO, Ana; GOETTENAUER, Carlos. Black Box e o Direito Face à Opacidade Algorítmica. In: BARBOSA, Mafalda Miranda; NETTO, Felipe Braga; SILVA, Michael César; FALEIROS JÚNIOS, José Luiz de Moura (org.). **DIREITO DIGITAL E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: Diálogos entre Brasil e Europa**. 1ª. ed. Indaiatuba - SP: Editora Foco, 2021. p. 29.

Se a utilização da inteligência artificial no cotidiano há muito tornou-se inafastável da existência humana, o risco de danos se faz igualmente presente nessa automação algorítmica, podendo ocorrer em decorrência da ausência de cuidado ou funcionalidade necessária (omissão), em razão da programação intencional do algoritmo para aplicações prejudiciais, como a prática de discriminação geográfica e dano informativo a consumidores – *geoblocking* e *geopricing*<sup>231</sup>.

Segundo Sergio Antônio Fabris:

O risco está relacionado com a *probabilidade* de que se produza um dano futuro que poderia ter sido evitado se a decisão tomada em certo momento pudesse ser outra, realizando, assim, uma conexão com o futuro, referente às certezas e incertezas que influem o processo de tomada de decisões na sociedade atual e que repercutem em sua estrutura, projetando suas consequências além do tempo presente.<sup>232</sup>

A Vulnerabilidade digital pode ser uma nova modalidade de vulnerabilidade, isso não é motivo de aplausos, mas de preocupação, tendo em vista que na medida em que a sociedade evolui e com o descontrole do ambiente digital, podem surgir cada vez mais novas espécies de vulnerabilidades, pessoas que deveriam ser tuteladas pelo Estado e ter seus direitos resguardados podem estar inseridas em uma sociedade de risco sem encontrar uma forma de se isentar e não se tornar vulnerável.

Inclusive, sobre o tema, aduz Keila Pacheco Ferreira:

Se, de um lado a par do desejável incremento do poderio tecnológico, os programas de inteligência artificial aprimoram a experiência humana, em contrapartida, o lado obscuro também se apresenta, como crescimento vertiginoso de efeitos colaterais e potenciais- os riscos.<sup>233</sup>

Por este motivo que a figura dos Cyberpunk é importante, apesar de ser um vulnerável digital que assim como qualquer outro sujeito de direito, está inserido em um contexto de capitalismo de vigilância, e quem possui o poder e monopólio são as grandes corporações e os portadores de dados informatizados.

---

<sup>231</sup> PASQUALOTTO, Adalberto; SCALZILL, Roberta. Desafios para regulação jurídica dos processos decisórios autônomos em sistemas de inteligência artificial: rumo ao desenvolvimento de novas competências humanas com olhar para o futuro das relações de consumo. **Revista Jurídica Luso-Brasileira**, Lisboa, ano 6, n. 5, p. 1-27, 2020.

<sup>232</sup> De GIORGI, Raffaele. **Direito, Democracia e Risco: vínculos com o futuro**. Porto Alegre: Sergio Antônio Fabris Editor, 1998, p. 14 e 86.

<sup>233</sup> FERREIRA, Keila Pacheco. Incerteza científica e gerenciamento proporcional de riscos: avaliação (risk assessment), gestão (risk management) e informação (risk communication) na alocação da responsabilidade civil em cenários de inteligência artificial. In: SQUEFF, Tatiana Cardoso; BIELSCHOWSKY, Raoni Macedo; BORGES, Rosa Maria Zaia (orgs.). **Anuário do Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade Federal de Uberlândia: Sociedade, Sustentabilidade e Direitos fundamentais**. 1ª ed. São Paulo: Tirant Lo Blanch, 2022. p. 16



Para preservar a identidade da pessoa humana faz-se necessário redimensionar os limites do corpo humano, visando a tutela de seus direitos.

O autor Stephano Rodotà, em seu livro *El Derecho a Tener Derechos*, propõe o conceito de corpo eletrônico da pessoa humana. Para o autor italiano:

[...] ele é constituído por um conjunto de informações que atingem um sujeito, mas que, ao sair, se transforma: distribui-se pelo mundo, está à disposição de uma multiplicidade de sujeitos que, por sua vez, contribuem para a definição da identidade do outro, construindo e divulgando perfis individuais, grupais e sociais.<sup>234</sup> (tradução nossa)

E prossegue:

O reconhecimento da importância da pessoa seria incompleto se se limitasse a corroborar e situar no contexto específico da inovação científica e tecnológica a condição indissociável entre corpo e alma, esquecendo a dimensão do «corpo eletrônico». [...]

Na dinâmica das relações sociais e também na percepção de si mesmo, a verdadeira realidade é a definida pelo conjunto das informações que nos afetam, organizadas eletronicamente. Este é o corpo que somos no mundo.<sup>235</sup> (tradução nossa)

Danilo Doneda, utiliza a expressão “avatar” para definir a estruturação de dados que representa virtualmente a pessoa humana.

Nossos dados, estruturados de forma a significarem para determinado sujeito uma nossa representação virtual – ou um avatar –, podem ser examinados no julgamento de uma concessão de uma linha de crédito, de um plano de saúde, a obtenção de um emprego, a passagem livre pela alfândega de um país, além de tantas outras hipóteses.<sup>236</sup>

Como se atribui tratamento jurídico às representações formadas a partir desses conjuntos de dados, e diante dessa preocupante denúncia emanada do cyberpunk, entendemos que seja função do Direito trazer à luz os mecanismos que possam garantir as mínimas condições para a proteção dos indivíduos, tendo em vista que a resolução de conflitos é sua função primordial, senão a própria razão de sua existência.

Com já citado, a legislação brasileira conta com a LGPD, mas está atrasada em comparação com as experiências de outros países.

---

<sup>234</sup> RODOTÀ, Stefano. *El derecho a tener derechos*. Tradução: José Manuel Revuelta. 1ª. ed. Madrid: Editorial Trotta, 2014. p. 34

<sup>235</sup> Idem, p.150

<sup>236</sup> DONEDA, Danilo. *Da privacidade à proteção de dados pessoais*. Rio de Janeiro: Renovar, 2006, p.2.

Nos Estados Unidos, sede das maiores empresas de tecnologia do mundo como Amazon, Apple, Facebook, Google, IBM e Microsoft, os americanos entendem que a autorregulação privada seja suficiente para resolver o problema dos algoritmos. Para tanto, em fevereiro de 2019 foi publicada a *Executive Order* (EO) 13.859 que estabelece os princípios estratégicos de apoio à inovação e uso responsável da inteligência artificial. No entanto, o estado da Califórnia estabelece legislação baseada em modelos de regulamentação básica da União Européia.

A Alemanha apresentou, em 2018, a *Nationale KI Strategie*, mais preocupado com a imposição de limites éticos que o modelo dos Estados Unidos. O teor dos projetos em andamento sinaliza que a Alemanha pretende ser competitiva na Europa e internacionalmente.<sup>237</sup>

O governo chinês lançou o “Plano de Desenvolvimento da Inteligência Artificial da Próxima Geração” em 2017, e tem como meta atingir a liderança mundial do setor por volta de 2030. Em maio de 2019 a Academia de Inteligência Artificial de Pequim publicou o “*Beijing AI Principles*”, que define os princípios para a pesquisa e desenvolvimento de inteligência artificial, elaborado em conjunto pelas universidades da China e três grandes empresas de tecnologia do país: Baidu, Alibaba e Tencent.<sup>238</sup>

Em relação à experiência brasileira, é importante ressaltar que, embora atrasada em relação aos outros países, tem dado importantes passos nos últimos anos. Em 2018 foi instituída a Estratégia Brasileira para Transformação Digital (E-Digital)<sup>239</sup>. Em maio de 2019, O Brasil aderiu aos princípios da OCDE<sup>240</sup> para a administração responsável da Inteligência Artificial.

Em 2020 o Brasil passou a integrar o GPAI (Global Partnership on Artificial Intelligence), ou Parceria Global para Inteligência Artificial, grupo de países que tem como objetivo facilitar a colaboração internacional e promover a adoção da IA confiável. Neste mesmo ano foi criado o C4AI (Center for Artificial Intelligence) em parceria com a IBM e a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).<sup>241</sup>

Nesse contexto passa a vigorar, em agosto de 2020, a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), criada com o objetivo de proteger o direito fundamental de personalidade das pessoas,

---

<sup>237</sup> FACCINI NETO, Eugênio; SCALZILLI, Roberta. PODE A ÉTICA CONTROLAR O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO?: O caso da Inteligência Artificial, à Luz do Direito Comparado. In: COLOMBO, Cristiano; ENGELMANN, Wilson; FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura (coord.). **TUTELA JURÍDICA DO CORPO ELETRÔNICO**: Novos Desafios ao Direito Digital. 1ª. ed. Indaiatuba - SP: Editora Foco, 2022. p. 664.

<sup>238</sup> Idem, p. 666.

<sup>239</sup> Disponível em: <https://www.gov.br/mcti/pt-br/centrais-de-conteudo/comunicados-mcti/estrategia-digital-brasileira/estrategiadigital.pdf>. Acesso em: 16/12/2022.

<sup>240</sup> FACCINI NETO, Eugênio; SCALZILLI, Roberta. op. cit. p. 666.

<sup>241</sup> Idem.

garantir transparência na captação de dados de pessoas físicas, estabelecendo regras de coleta, armazenamento, tratamento, transferência, compartilhamento e descarte, sejam eles dados digitais ou físicos.

A Portaria GM n. 4.617 do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações aprovou, em abril de 2021, a “Estratégia Brasileira de Inteligência Artificial”, contendo as mesmas preocupações identificadas em documentos similares de outros países, principalmente o risco dos vieses de algoritmos. O documento vem sofrendo duras críticas de especialistas, que julgam muito aquém dos apresentados por outros países.

Em 21 de agosto de 2020 o CNJ proferiu a resolução nº 332 a qual estabelece as disposições sobre a ética, a transparência e a governança na produção e no uso de Inteligência Artificial no Poder Judiciário.

O P.L. n. 21-A/2020 denominado Marco Legal da Inteligência Artificial, foi aprovado pela Câmara dos Deputados em setembro de 2021. O texto, que determina que a inteligência artificial deverá respeitar os direitos humanos e os valores democráticos.<sup>242</sup>

Existem outros Projetos de Lei (PL 5051/2019 e PL 872/2021) no Senado Federal, que tratam do mesmo tema e que devem seguir a tramitação em conjunto com o PL aprovado pela Câmara dos Deputados.

---

<sup>242</sup> VIANA, Cleia. **Projeto cria marco legal para uso de inteligência artificial no Brasil**: Texto determina que a inteligência artificial deverá respeitar os direitos humanos e os valores democráticos. [S. l.], 4 mar. 2020. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/641927-projeto-cria-marco-legal-para-uso-de-inteligencia-artificial-no-brasil/>. Acesso em: 16 dez. 2022.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O eixo temático em torno do qual toda a produção *cyberpunk* gira é a ideia de “*high tech, low life*”, contrastando tecnologias avançadas a sociedades em colapso, abordando, simultaneamente, o potencial e as consequências desse avanço tecnológico tanto nos indivíduos quanto na própria estrutura social.

Na era da informação, a dependência de instrumentos da informática é cada vez maior, de forma que estes se tornaram um requisito de sobrevivência na sociedade globalizada. A característica pervasiva das Tecnologias da Informação modernas aumenta a eficiência de todas as atividades humanas. As relações interpessoais, bem como a promoção de produtos e serviços pelas empresas, acontecem nas redes sociais.

Ao mesmo tempo em que a tecnologia possibilita a integração e expressão dos sujeitos, ela também fornece aos poderosos – Estado e grandes empresas - instrumentos para que eles fortaleçam seu controle e vigilância.

Esse cenário já vem sendo denunciado pela cultura *cyberpunk* desde a década de 1980. No mundo *Cyberpunk* as grandes corporações e a alta tecnologia fazem parte de todos os aspectos da vida humana, moldando as personalidades, dominando as ações e doutrinando os pensamentos. Os governos mundiais caíram ou apenas servem de fachada para grandes conglomerados industriais que seguram as rédeas do mundo, esses sim, os verdadeiros detentores do poder.

O jusnaturalismo nos apresenta um direito natural, imposto pela natureza, universal, imutável e inviolável, que existe antes mesmo do homem e está acima das leis humanas. Esse direito independe da vontade humana pois é algo natural, tem como pressupostos os valores do ser humano e busca sempre um ideal de justiça.

No positivismo jurídico, só há direito se este advir das leis criadas e impostas pelo Estado à coletividade. As regras possuem caráter formal, temporal e territorial e são definidas por elementos empíricos e mutáveis, onde a sociedade está em constante mutação.

Sujeito de direito é toda pessoa, física ou jurídica, capaz de exercer direitos e contrair deveres no ordenamento jurídico. O indivíduo é considerado sujeito, nas relações jurídicas, pelos direitos e obrigações que lhe podem ser atribuídos em virtude da lei.

Na pós-modernidade, o **individualismo**, que coloca o indivíduo particular no centro das atenções e atribui a ele a possibilidade de realização pessoal de forma independente daqueles que estejam à sua volta, está cada vez mais forte, em detrimento de valores coletivos e de solidariedade.

Vive-se, hoje, tempos imediatistas e inconsequentes, onde se perdeu a capacidade de planejar e de priorizar atividades, transformando o cotidiano em um verdadeiro caos. As relações sociais vão ficando superficiais para que se mantenha o ritmo acelerado de vida e o padrão de produção e funcionamento da sociedade que é imposto.

Na modernidade líquida, a exploração capitalista deixa de ser vista como exploração e passa a ser vista como uma relação natural em que o sujeito, empreendedor de si mesmo, vende a sua força de trabalho ao sujeito empreendedor que possui o capital. O emprego torna-se um empreendimento completamente individual tornando o indivíduo um “empreendedor” de si mesmo.

A lógica do consumo substitui a lógica da moral, o sujeito é objetificado pelo capitalismo, tornando-se apenas o que ele consome, e não mais o que ele é.

A visão *cyberpunk* aceita o enfraquecimento da esfera pública e o aumento da privatização da vida social. Diante das dificuldades no estabelecimento de laços sociais, não há mais laços sociais fortes.

Compreender, por meio do *Cyberpunk*, que o direito brasileiro deve abranger também a ideia de autotutela informatizada, pode ser a forma mais ideal de combater crimes digitais e trazer mais segurança jurídica para a sociedade.

A perspectiva distópica do *cyberpunk* identifica a raiz do problema social e econômico. O objetivo é reduzir o controle do monopólio e os efeitos da indústria de mídia, tentando reestabelecer o conhecimento, a transparência e a sabedoria do presente onde o consumidor está inserido. Ou seja, um produto que critica o uso da tecnologia e do grande fluxo de informação informatizada.

No *cyberpunk*, o transhumanismo é apresentado como uma ideia ampla cujas vertentes abrem margem para diferentes facetas do debate acerca da ressignificação da própria identidade e das relações interpessoais em um ambiente onde o cotidiano tornou-se inseparável das diversas aplicações da tecnologia de ponta.

Vive-se, hoje, cada vez mais, em um mundo de *high tech, low life*, ou seja, estamos muito próximos de um cenário *cyberpunk*. Ao mesmo tempo em que o termo *high tech, low life* implica o desenvolvimento avançado de tecnologias além da imaginação, o *cyberpunk* reflete crises sociais e a incapacidade de as pessoas se beneficiarem do progresso.

Para amenizar essa situação se faz necessário o reconhecimento da vulnerabilidade digital do consumidor e do cidadão em geral, dando-lhe proteção especial nessa sociedade cada vez mais guiada por algoritmos.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Rubens de Camargo Ferreira. **Capacitação solidária**: um olhar sobre os jovens e sua vulnerabilidade social. São Paulo: Associação de Apoio ao Programa Capacitação Solidária, 2001. 102 p. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001228132>. Acesso em: 26 out. 2022.

ALIEV, Bek. 30 Years of Total Recall, the Smartest Stupid Movie. **CBR.com**, 2 jun. 2020. Disponível em: <https://www.cbr.com/30-years-of-total-recall-the-smartest-stupid-movie/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

AMARAL, Adriana. Cyberpunk e Pós-modernismo. **BOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**. Disponível em: <http://bocc.ufp.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>, 2003. Acesso em: 01 out. 2019.

AMARAL, Adriana. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 6, 26 jun. 2006

AMERICAN CIVIL LIBERTIES UNION. Surveillance Under the Patriot Act. **ACLU.org**. Disponível em: <https://www.aclu.org/issues/national-security/privacy-and-surveillance/surveillance-under-patriot-act>. Acesso em: 7 Dezembro 2021.

ANDERSON, Janna; RAINIE, Lee; COHN, Shawnee. Artificial Intelligence and the Future of Humans. **Pew Research Center**, [S. l.], 123 p., 10 dez. 2018. Disponível em: [https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/2018/12/PI\\_2018.12.10\\_future-of-ai\\_FINAL1.pdf](https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/2018/12/PI_2018.12.10_future-of-ai_FINAL1.pdf). Acesso em: out. 2022.

ASIMOV, Isaac. **Eu, Robô**. Tradução: Aline Storto Pereira. 1ª. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2014. 320 p. ISBN 978-8576572008.

AYRES, José Ricardo de Carvalho Mesquita; FRANCA JUNIOR, Ivan; CALAZANS, Gabriela Junqueira; SALETTI FILHO, Haraldo César. O conceito de vulnerabilidade e as práticas de saúde: novas perspectivas e desafios (2003). In: CZERESNIA, Dina; FREITAS, Carlos Machado de (org.). **Promoção da Saúde**: conceitos, reflexões, tendências. [S. l.]: Editora FIOCRUZ, 2009. ISBN 9788575411834. Disponível em: <https://doi.org/10.7476/9788575413531>. Acesso em: 20 out. 2022.

ARANHA, Glaucio. O Movimento Literário Cyberpunk: a estética de uma sociedade em declínio. **VIA ATLÂNTICA: Conflitos e convergências - vida literária e intelectual em Goa**, São Paulo, v. 1, ed. 36, p. 251-271, 29 dez. 2019. *E-book*, 21 p.

BARBIER, Geoffrey; LIU, Huan. Data mining in social media. In: **Social network data analytics**. Springer, Boston, MA, 2011. p. 327-352.

BARRETO, Alesandro Gonçalves; KUFA, Karina; SILVA, Marcelo Mesquita. **Cibercrimes e seus Reflexos no Direito Brasileiro**. 3ª. ed. rev. atual. e aum. São Paulo: Editora Juspodivm, 2022. 304 p. ISBN 9788544236666.

BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Tradução: Artur Morão. 1ª. ed. Lisboa: Edições 70, 1995. 213 p. ISBN 972-44-0776-4.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradução: Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. ISBN Depósito legal n.º: 45675/91.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2001. ISBN 978-85-378-0772-9. *E-book*, 215 p.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2008. 200 p. ISBN 9788537800669.

BECK, Ulrich. Critical Theory of World Risk Society: A Cosmopolitan Vision. **Constellations**, [s. l.], v. 16, n. 1, p. 3-22, 2009. DOI <https://doi.org/10.1111/j.1467-8675.2009.00534.x>. Disponível em: <https://www.e-skop.com/images/UserFiles/Documents/Editor/urlich-beck-cosmopolitan-view.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2021.

BECK, Ulrich. **SOCIEDADE DE RISCO: Rumo a uma outra modernidade**. Tradução: Sebastião Nascimento. 2ª. ed. São Paulo: Editora 34, 2011. 384 p. ISBN 978-85-7326-450-0.

BENJAMIN, Antônio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**. 9ª. ed. rev. atual. e aum. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2021. 606 p. ISBN 9786556144399.

BERARDINELLI, James. Minority Report. **Reelviews.net**, 21 jun. 2002. Disponível em: [https://preview.reelviews.net/movies/m/minority\\_report.html](https://preview.reelviews.net/movies/m/minority_report.html). Acesso em: 9 dez. 2021.

BEZERRA, Juliana. Lei das Doze Tábuas. *In: Toda Matéria: História Antiga*. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/lei-das-doze-tabuas/>. Acesso em: 25 ago. 2022.

BEZERRA, Teresa C. E. **MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE: Uma Abordagem Preliminar**. Revista Textos & Debates: Revista de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Roraima, Roraima, ed. 13ª, p. 176-202, 2007. Disponível em: <https://revista.ufrb.br/textosedebates/article/viewFile/892/737>. Acesso em: 13 out 2022.

BOBBIO, Norberto. **O POSITIVISMO JURÍDICO: LIÇÕES DE FILOSOFIA DO DIREITO**. Tradução: Márcio Pugliesi, Edson Bini, Carlos E. Rodrigues. São Paulo: Ícone Editora, 1999.

BORGES, Rosa Maria Zaia; BRASIL, Paula Zambelli Salgado. Era da informação, sociedade de controle e colonialismo de dados: um museu de grandes novidades. *In: SARLET, Ingo Wolfgang; WALDMAN, Ricardo Libel (org.). Direitos fundamentais e novas tecnologias na era da informação*. Porto Alegre: Editora Fundação Fênix, 2022. v. 2, p. 183-210. ISBN 978-65-81110-81-9. *E-book*, 39 p.

BRANDINO, Gêssica. Metaverso chega ao Judiciário com avatares, emojis e promessa de ampliar interação. **Folha de São Paulo**, 24 maio 2022. Folhajes - Inteligência artificial. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2022/05/metaverso-chega-ao-judiciario-com-avatares-emojis-e-promessa-de-ampliar-interacao.shtml>. Acesso em: 23 out. 2022.

BRASIL. RASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2019]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 23 ago.2022.

BRASIL. [Governo Federal]. Ministério do Trabalho e Emprego. Convênio MTE - DIEESE - 2007. Projeto de Qualificação Social para Atuação de Sujeitos ou Grupos Sociais na Negociação Coletiva e na Gestão de Políticas Públicas. **Aspectos Conceituais da Vulnerabilidade Social**: Convênio MTE/SPPE/CODEFAT – nº. 075/2005 e Primeiro Termo Aditivo, Brasília, 2007. Disponível em: [http://www3.mte.gov.br/observatorio/sumario\\_2009\\_TEXTOV1.pdf](http://www3.mte.gov.br/observatorio/sumario_2009_TEXTOV1.pdf). Acesso em: 22 ago. 2022.

BRUNO, Fernanda. **Rastrear, classificar, performar**. Cienc. Cult, São Paulo, v.68, n.1, p. 34-38, 2016. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v68n1/v68n1a12.pdf>. Acesso em: out. 2022

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser**: vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre: EDITORA MERIDIONAL LTDA, 2013. 190 p. ISBN 978-85-205-0682-0. *E-book*, 194 p.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 10ª. ed. São Paulo: Editora Pensamento Ltda, 1997. 193 p. *E-book*, 193 p.

CARTA de Direitos Humanos completa 70 anos em momento de incertezas. Agência Senado, 2018. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2018/12/70-anos-da-declaracao-universal-dos-direitos-humanos>. Acesso em: 25 ago. 2022.

CASSINO, João Francisco. **Modulação deleuziana, modulação algorítmica e manipulação midiática**. In: SOUZA, Joice; AVELINO, Rodolfo & SILVEIRA, Sergio Amadeu (orgs). *A sociedade de controle: Manipulação e modulação nas redes digitais*. São Paulo: Hedra, 2018

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. In: **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 1ª. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra S.A., 2000. 698 p. v. 1. ISBN 8521903294.

CASTELLS, Manuel. *O Poder da Identidade*. In: **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Editora Paz e Terra S.A., 1999. 911 p. v. 2. ISBN 85-219-0336-7.

CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk and Cyberculture**: Science Fiction and the Work of William Gibson. Edimburgo: A&C Black, 2000. 258 p.

CHAVES DE FARIAS, Cristiano; ROSENVALD, Nelson. **Curso de Direito Civil: Parte Geral e LINDB**. 13ª. ed. rev. atual. e aum. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2015. 751 p. v. 1.

COOPER, Mark Garrett. The Contradictions of "Minority Report". **Film Criticism**, Allegheny College, v. 28, n. 2, p. 24-41, 2003.

CORPUS Juris Civilis. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <http://www.dicionariodelatim.com.br/corpus-juris-civilis/>. Acesso em: 25 ago. 2022.



COWLEY, Spencer. 5 Important Themes In Mr. Robot. **Odyssey**, 2016. Disponível em: <https://www.theodysseyonline.com/5-important-themes-in-mr-robot>. Acesso em: 21 mar. 2022.

CROSBY, Michael et al. Blockchain technology: Beyond bitcoin. **Applied Innovation**, v. 2, n. 6-10, p. 71, 2016.

De GIORGI, Raffaele. **Direito, Democracia e Risco**: vínculos com o futuro. Porto Alegre: Sergio Antônio Fabris Editor, 1998. 251 p. ISBN 9788588278138.

DELEUZE, Giles. **Post-scriptum: sobre as sociedades de controle. In: Conversações: 1972-1990. Trad. de Peter Pál Pelbart**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. p. 219-226. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/81001/mod\\_resource/content/1/TC%20Post%20scrip m%20sobre%20as%20sociedades%20de%20controle.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/81001/mod_resource/content/1/TC%20Post%20scrip m%20sobre%20as%20sociedades%20de%20controle.pdf). Acesso em: ago. 2022.

DICK, Philip K. **The Android and the Human**. Manuscrito original de um discurso dado na Vancouver SF Convention na Universidade da Columbia Britânica, em março de 1972. Disponível em [https://sporastudios.org/mark/courses/articles/Dick\\_the\\_android.pdf](https://sporastudios.org/mark/courses/articles/Dick_the_android.pdf), Acesso em: 24 nov. 2021.

DONEDA, Danilo. **Da privacidade à proteção de dados pessoais**. Rio de Janeiro: Renovar, 2006. 448 p.

DOZOIS, G., Isaac Asimov Magazine. Disponível em: [http://www.clark.net/pub/edseiler/WWW/asimov\\_home\\_page.html](http://www.clark.net/pub/edseiler/WWW/asimov_home_page.html). Acesso em: set. 2022.

DURKHEIM, E. **As Regras do Método Sociológico**. Tradução de Margarida Garrido Esteves. In: DURKHEIM, E. Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

EES. Psycho-Pass: Understanding Structural Violence. **The Artifice**, 2017. Disponível em: <https://the-artifice.com/psycho-pass-violence/>. Acesso em: 16 dez. 2021.

EES. Akira: An Analysis of the A-Bomb and Japanese Animation. **The Artifice**, 2018. Disponível em: <https://the-artifice.com/akira-analysis/>. Acesso em: 22 nov. 2021.

ELHEFNAWY, Nader. **Cyberpunk, Steampunk and Wizardry**: Science Fiction Since 1980. Estados Unidos, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.

FACCINI NETO, Eugênio; SCALZILLI, Roberta. PODE A ÉTICA CONTROLAR O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO?: O caso da Inteligência Artificial, à Luz do Direito Comparado. In: COLOMBO, Cristiano; ENGELMANN, Wilson; FALEIROS JÚNIOR, José Luiz de Moura (coord.). **TUTELA JURÍDICA DO CORPO ELETRÔNICO**: Novos Desafios ao Direito Digital. 1ª. ed. Indaiatuba - SP: Editora Foco, 2022. p. 647-672. ISBN 978-65-5515-566-2.

FERNANDES, Cláudio. "Idade Moderna"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/idade-moderna.htm>. Acesso em: 01 nov. 2022.

FERREIRA, Lucia Marina Teixeira. A esfera na era digital e a democracia em risco. Brasília: IDP. 2021

FERREIRA, Keila Pacheco. Incerteza científica e gerenciamento proporcional de riscos: avaliação (risk assessment), gestão (risk management) e informação (risk communication) na alocação da responsabilidade civil em cenários de inteligência artificial. In: SQUEFF, Tatiana Cardoso; BIELSCHOWSKY, Raoni Macedo; BORGES, Rosa Maria Zaia (orgs.). **Anuário do Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade Federal de Uberlândia: Sociedade, Sustentabilidade e Direitos fundamentais**. 1ª ed. São Paulo: Tirant Lo Blanch, 2022.

FIGUEIREDO, Ivanilda; NORONHA, Rodolfo Liberato de. A vulnerabilidade como impeditiva/restritiva do desfrute de direitos. **Revista de Direitos e Garantias Fundamentais**, Vitória, n. 4, p. 129-146, jul./dez. 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.18759/rdgf.v0i4.10>. Acesso em: 22 ago. 2022.

FLORES, Joaquín Herrera. **A (re)invenção dos direitos humanos**. Tradução: Carlos Roberto Diogo Garcia, Antônio Henrique Graciano Suxberger, Jefferson Aparecido Dias. Florianópolis: Editora Fundação Boiteux, outubro 2009. 232 p. ISBN 978-85-7840-012-5. *E-book*, 232 p.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. Tradução: Maria Ermantina Galvão. 1ª. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1999. 382 p. ISBN 85-336-1004-1.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão**. Tradução: Raquel Ramallete. 20ª. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1999. 288 p.

FRANÇA, Ariadnee Abreu de. **Legítima Defesa Digital: uma estratégia de governança corporativa e de criminal compliance para a preservação das empresas**. 2019. 83 f. Dissertação (Mestrado em Direito Digital). Faculdade de Direito do Recife da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019

FRASER, Nancy. A justiça social na globalização: redistribuição, reconhecimento e participação. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, n. 63, p. 7-20, outubro 2002. DOI <https://doi.org/10.4000/rccs.846>. Disponível em: <https://www.ces.uc.pt/publicacoes/rccs/artigos/63/RCCS63-Nancy%20Fraser-007-020.pdf>. Acesso em: 6 abr. 2021.

FRAZÃO, Ana; GOETTENAUER, Carlos. Black Box e o Direito Face à Opacidade Algorítmica. In: BARBOSA, Mafalda Miranda; NETTO, Felipe Braga; SILVA, Michael César; FALEIROS JÚNIOS, José Luiz de Moura (org.). **Direito Digital e Inteligência Artificial: Diálogos entre Brasil e Europa**. 1ª. ed. Indaiatuba - SP: Editora Foco, 2021. ISBN 9786555152531.

FROMM, Erich. Posfácios: 1961. In: ORWELL, George. **1984**. Tradução: Alexandre Hubner, Heloisa Jahn. 1ª. ed. São Paulo: EDITORA SCHWARCZ S.A., 2009. p. 307-318. ISBN 978-85-8086-445-8. *E-book*, 348 p.

GALVAN, Jill. Entering the Posthuman Collective in Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?. **Science Fiction Studies**, Greencastle, v. 24, n. 3, p. 413-429, Nov. 1997.

GARGARELLA, Roberto *et al.* **El derecho a resistir el derecho**. Madrid: Miño y Dávila editores, 2005. 191 p.

GIBSON, William. **Count Zero**. Tradução: Carlos ANGELO. 2ª. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2017. 312 p.

GIBSON, William. **Mona Lisa Overdrive**. Tradução: Carlos IRINEU, Candice SOLDATELLI. 2ª. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2017. 320 p.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução: Fábio FERNANDES. 5ª. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2016. 320 p.

GIBSON, William. The Future Perfect. **TIME**, 30 abr. 2001. Disponível em: <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html>. Acesso em: 16 nov. 2021.

GVARAMIA, S. Ghost in the Shell: In depth analysis of a Cyberpunk classic. **Medium**, 2020. Disponível em: <https://medium.com/@sandrogvaramia/ghost-in-the-shell-in-depth-analysis-of-a-cyberpunk-classic-648fd64fce46>. Acesso em: 26 nov. 2021.

HABERMAS, Jürgen. **Teoría de la acción comunicativa, II**: Crítica de la razón funcionalista. 1ª. ed. Madrid: TAURUS EDICIONES, 1987. 618 p. ISBN 84-306-1279-2. E-book, 619 p.

HALL, M. Time and the Fragmented Subject in Minority Report. **Rhizomes**, n. 8, Primavera 2004. ISSN 1555-9998.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. 11ª. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006. 104 p. ISBN 85-7490-402-3.

HOJNACKI, Marie; KIMBALL, David C. Organized interests and the decision of whom to lobby in Congress. **American Political Science Review**, v. 92, n. 4, p. 775-790, 1998.

HOLLINGER, Veronica. Cybernetic deconstructions: Cyberpunk and postmodernism. **Mosaic**, v. 23, n. 2, p. 29-44, 1990.

INDIVIDUALISMO. *In*: **INFOPÉDIA**: Dicionários Porto Editora. [S. l.], 2022. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$individualismo](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$individualismo). Acesso em: 14 out. 2022.

KELSEN, Hans. **Teoria Pura do Direito**. Tradução: João Baptista Machado. 8ª. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

KILKENNY, Katie. The Meaning of Life in 'Blade Runner 2049'. **Pacific Standard**, 2017. Disponível em: <https://psmag.com/news/meaning-of-life-blade-runner-2049>. Acesso em: 1 fev. 2021.

LAFER, Celso. **A Reconstrução dos Direitos Humanos**: um diálogo com o pensamento de Hannah Arendt. 1ª. ed. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda, 1991. 406 p. ISBN 85-7164-011-4.

LAMBI, Ryan. Ghost In The Shell: Why It's Still Disturbingly Relevant. **Den of Geek**, 10 nov. 2016. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/culture/ghost-in-the-shell-why-it-s-still-disturbingly-relevant/>. Acesso em: 1 dez. 2021.

LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: EDITORA CIVILIZAÇÃO BRASILEIRA, 2006. 268 p. ISBN 85-200-0736-8.

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

LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal**: Ensaio Sobre a Sociedade de Hiperconsumismo. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 408 p. ISBN 9788535910933.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero**: A moda e seu Destino nas Sociedades Modernas. Tradução: Maria Lúcia Machado. São Paulo: EDITORA SCHWARCZ LTDA, 1987. ISBN 978-85-438-0132-2. E-book, 254 p.

LOPES, Mônica Sette. OS SUJEITOS JURÍDICOS: CONCEPÇÕES TANGENCIADORAS DO NOVO CÓDIGO CIVIL. **Revista da Faculdade de Direito**: Universidade Federal de Minas Gerais, ano 2002, ed. 42, p. 191-217, 27 fev. 2014. Disponível em: <https://revista.direito.ufmg.br/index.php/revista/article/view/1255>. Acesso em: 23 ago. 2022.

LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-moderna**. 12ª. ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio Ltda, 2009. 131 p. ISBN 978-85-03-00638-5

MARQUES, Claudia Lima; MIRAGEM, Bruno. **O novo direito privado e a proteção dos vulneráveis**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2012. 239 p.

McCAFERRY, L., Timothy Leary - The cyberpunk in McCaffery 1991: 249, in <http://project.cyberpunk.ru/>

MEIRELLES, Jussara. O ser e o ter na codificação civil brasileira: do sujeito virtual à clausura patrimonial. In: Luiz Edson Fachin. (Org.). **Repensando fundamentos do Direito Civil Brasileiro Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Renovar, 1998, p. 87-114.

MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6ª. ed. rev. atual. e aum. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2016. 943 p. ISBN 978-85-203-6854-1.

MOLLGAARD, Peter. Competitive effects of state aid in oligopoly. **Centre of Industrial Economics**, p. 2-13, 2004.

NECESSARY BEHAVIOR. Ghost in the Shell: Exploring Gender Identity in Science Fiction. **Necessary Behavior**, 20 nov. 1995. Disponível em: <https://www.necessarybehavior.com/blogs/news/ghost-in-the-shell-exploring-gender-identity-in-science-fiction>. Acesso em: 27 nov. 2021.

NERY, Laura; CARVALHO, Marina. Vulnerabilidades: pluralidade e cidadania cultural. **REVISTA TRANSVERSOS**, Rio de Janeiro, n. 9, 9 abr. 2017. DOI <https://doi.org/10.12957/transversos.2017.28390>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos/article/view/28390/20232>. Acesso em: 20 out. 2022.

NEUROMANCER Themes. In: **LitCharts**. 13 nov. 2016. Disponível em: <https://www.litcharts.com/lit/neuromancer/themes>. Acesso em: 12 nov. 2021.

NPR STAFF. Hacking Is 'A Bit Of A Superpower,' Says Creator Of 'Mr. Robot'. **NPR**, 2016. Disponível em: <https://www.npr.org/2016/08/10/489492397/hacking-is-a-bit-of-a-superpower-says-creator-of-mr-robot>. Acesso em: 24 mar. 2022.

OCAMPO, José Antonio. International asymmetries and the design of the International Financial System 1. In: **Critical Issues in International Financial Reform**. Routledge, 2018. p. 45-74.

ORBAUGH, S. Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity. **Science Fiction Studies**, Depauw University, v. 29, n. 88, Novembro 2002.

PARKER, John R. 'News Worlds': One of The Most Influential SCI-FI Magazines Returns This Fall. *In: Comics Alliance*. 20 ago. 2021. Disponível em: <https://comicsalliance.com/news-worlds-magazine-returns/>. Acesso em: 11 set. 2021.

PARRA, Henrique. Controle social e prática hacker: tecnopolítica e ciberpolítica em redes digitais. **Sociedade e Cultura: Revista de Ciências Sociais**, Goiânia, v. 15, n. 1, p. 109-120, janeiro-junho 2012. DOI 10.5216/sec.v15i1.20677. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70324609011>. Acesso em: 21 set. 2022.

PASQUALOTTO, Adalberto; SCALZILL, Roberta. Desafios para regulação jurídica dos processos decisórios autônomos em sistemas de inteligência artificial: rumo ao desenvolvimento de novas competências humanas com olhar para o futuro das relações de consumo. **Revista Jurídica Luso-Brasileira**, Lisboa, ano 6, n. 5, p. 1-27, 2020.

PAULINO, Janaina Aparecida; LOPES, Renata Ferrarez Fernandes. Relação entre percepção e comportamento de risco e níveis de habilidades cognitivas em um grupo de adolescentes em situação de vulnerabilidade social. **Psicologia: Ciência e Profissão**, São Paulo, v. 30, n. 4, p. 752-765, 17 jun. 2011. DOI <https://doi.org/10.1590/S1414-98932010000400007>. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-98932010000400007>. Acesso em: 22 ago. 2022.

PEDERSEN, Jaina Raqueli; SILVA, Jorge Alexandre da. A exploração sexual de crianças e adolescentes e sua relação com a vulnerabilidade social das famílias: desafios à garantia de direitos. *In: OLIVEIRA, Catiele Flores; KRUGER, Kelly Berti (org.). Violência Intrafamiliar: discutindo facetas e possibilidades*. 1ª. ed. Jundiaí: Paco Editorial, 2013. cap. 3, p. 45-64. ISBN 9788581482934.

PERSON, Lawrence. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. *In: Slashdot*. [S. l.], 9 out. 1999. Disponível em: <https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>. Acesso em: 25 set. 2022.

PINTO, Sandra Monica Martins Reis. **Ficção Científica, Direito e Ética**. Disponível em: <https://docgo.net/ficcao-cientifica-direito-e-etica-sandra-monica-martins-reis-pinto>. Acesso em: 26 mai. 2020.

PLAYER, Mark. Post-Human Nightmares - The World of Japanese Cyberpunk Cinema. *In: Midnight Eye*. 13 maio 2011. Disponível em: <http://www.midnighteye.com/features/post-human-nightmares-the-world-of-japanese-cyberpunk-cinema/>. Acesso em: 16 nov. 2021.

Porto Editora – *Individualismo* na Infopédia [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2022-12-20 14:20:16]. Disponível em [https://www.infopedia.pt/\\$individualismo](https://www.infopedia.pt/$individualismo)

POWERS, John. Majority Report. **LA Weekly**, 19 jun. 2002. Disponível em: <https://www.laweekly.com/majority-report/>. Acesso em: 9 dez. 2021.

RAMOS NETO, Isaac Rodrigues. **A prática do Ethical Hacking pelos times de resposta a incidentes de segurança computacional como conduta de legítima defesa**. 2013. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Direito). Faculdade de Direito da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2013.

RAWLS, John. **Uma Teoria da Justiça**. Tradução: Almiro Pisetta, Lenita M. R. Esteves. 1ª. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1997. 708 p. ISBN 85-336-0681-8. *E-book*, 367 p.

REALE, Miguel. **Filosofia do Direito**. 19ª. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 2002. 750 p. ISBN 85-02-01855-8. *E-book*, 779 p.

REALE, Miguel. **Introdução à filosofia**. 4.ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

REALE, Miguel. **Lições Preliminares de Direito**. 22ª ed. São Paulo. Saraiva. 1995.

RESUMO - Revolução Industrial. Só História, Virtuosa Tecnologia da Informação, 2009. Disponível em: <http://www.sohistoria.com.br/resumos/revolucaoindustrial.php>. Acesso em: 1 nov. 2022.

RODOTÀ, Stefano. **A Vida na Sociedade da Vigilância**: a privacidade hoje. Tradução: Danilo Doneda, Luciana Cabral Doneda. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Editora Renovar, 2008. 381 p. ISBN 9788571476882.

RODOTÀ, Stefano. **El derecho a tener derechos**. Tradução: José Manuel Revuelta. 1ª. ed. Madrid: Editorial Trotta, 2014. 392 p. ISBN 978-84-9879-538-7.

SALATIEL, José Renato. Filosofia pós-moderna: Jean-François Lyotard - O fim das metanarrativas. **UOL: Pedagogia & Comunicação**, 2022. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/filosofia/filosofia-pos-moderna---jean-francois-lyotard-o-fim-das-metanarrativas.htm>. Acesso em: 14 out. 2022.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. 1ª. ed. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1986. ISBN 851101165X. E-book, 35 p.

SAVAS, Emanuel S. **Privatization and public-private partnerships**. Ensaio publicado em 2000.

SEN, Amartya. **A ideia de justiça**. Tradução: Ricardo Doninelli Mendes, Denise Bottmann. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda, 2009. 460 p. ISBN 978-85-8086-088-7. *E-book*, 460 p.

SHIROW, Masamune. **The Ghost in the Shell**. São Paulo: JBC, 2016. 350 p.

SIGNIFICADOS. **O que é uma Sociedade**. [S.I.], 2022. Disponível em: <https://www.significados.com.br/filosofia/>. Acesso em: 22 de agosto de 2022.

SIGNIFICADOS. **O que é Identidade**. [S.I.], 2022. Disponível em: <https://www.significados.com.br/identidade/>. Acesso em: 22 set. 2022.

SILVA, Daniel Neves. Idade Média. **Brasil Escola**, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://brasilescuela.uol.com.br/historiag/idade-media.htm>. Acesso em: 1 set. 2022.

SILVA, Daniel Neves. Revolução Industrial. *In: História Geral: Revolução Industrial*. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/revolucao-industrial-2.htm>. Acesso em: 20 set. 2022.

SINGH, Sonia. Unravelling the Major Themes in ‘Mr. Robot’ (2015–19). **Medium**, 2021. Disponível em: <https://medium.com/@medusalaughs99/unravelling-the-major-themes-in-mr-robot-2015-19-a8c8fe59c9a>. Acesso em: 3 mar. 2022.

SPARKNOTES. The Matrix Trilogy: Themes. **SparkNotes**, desconhecido. 10 nov. 2016. Disponível em: <https://www.sparknotes.com/film/matrix/themes/>. Acesso em: 2 dez. 2021.

STERLING, Bruce. “**The User’s Guide to Steampunk**”. In: VANDERMEER, Jeff; CHAMBERS, S. J. **The Steampunk Bible – an illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad scientists, and strange literature**. New York: Abrams Image, 2011.

STERRITT, David. 'Strange Days' Probes Import Of Vicarious Living. **The Christian Science Monitor**, 20 nov. 1995. Disponível em: <https://www.csmonitor.com/1995/1120/20132.html>. Acesso em: 25 nov. 2021.

TAVARES, Enéias. Marginais de um passado futurista: o nascimento do gênero steampunk nos eua e sua primeira recepção no brasil. **Revista Abusões**, ano 06, v. 11, n. 11, p. 193-228, 2020. DOI <https://doi.org/10.12957/abusoes.2020.46466>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/46466>. Acesso em: 20 set. 2022.

TURING, A.M. Computing Machinery and Intelligence. **Mind - A Quarterly Review of Psychology and Philosophy**, São Paulo, v. LIX, n. 236, p. 433-460, out. 1950. DOI <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>. Acesso em: 18 ago. 2022.

VAN DIJK, Jan A.G.M. **The Network Society: Social Aspects of New Media**. 2ª. ed. London: SAGE Publications Ltd, 2006. 291 p.

VEYNE, Paul. Do império romano ao ano mil. In: ARIÉS, Philippe; DUBY, Georges. **História da vida privada**. Trad. Hildegard Feist. 10 ed. São Paulo: Companhia das Letras. 1994. v. I, cap. I.

VIANA, Cleia. **Projeto cria marco legal para uso de inteligência artificial no Brasil**: Texto determina que a inteligência artificial deverá respeitar os direitos humanos e os valores democráticos. [S. l.], 4 mar. 2020. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/641927-projeto-cria-marco-legal-para-uso-de-inteligencia-artificial-no-brasil/>. Acesso em: 16 dez. 2022.

VIANNA, Túlio Lima. Hackers: um estudo criminológico da subcultura cyberpunk. **Revista do Centro Acadêmico Afonso Pena**, Belo Horizonte, ano VI, n. 10, ed. 1, p. 387-409, 2001.

WHEELER, Isaac L. The Early Life of the Word “Cyberpunk”. In: **Neon Dystopia**, 13 nov. 2016. Disponível em: <https://www.neondystopia.com/cyberpunk-books-fiction/the-early-life-of-the-word-cyberpunk/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

ZAMIÁTIN, Iêvgueni. **Nós**. 1ª. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2017. 344 p. ISBN 9788576573111.

ZUBOFF, Shoshana. **A Era do Capitalismo de Vigilância**: a luta por um futuro humano na nova fronteira de poder. Tradução: George Schlesinger. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca Ltda, 2021. 800 p. ISBN 978-65-5560-145-9. E-book, 823 p.

ZUBOFF, Shoshana. Big Other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização da informação. *In*: BRUNO, Fernanda; CARDOSO, Bruno; KANASHIRO, Marta; GUILHON, Luciana; MELGAÇO, Lucas (org.). **Tecnopolíticas da Vigilância**: Perspectivas da Margem. Rio de Janeiro: Boitempo, 2018. ISBN 9788575596623.