

Explorando a significância cultural do gênero *Cyberpunk* na economia: Abordagens socioeconômicas de uma distopia cibernética

Omar Barroso Khodr¹

AVISO LEGAL: Este artigo não é recomendado para menores de 18 anos.

“Sempre leve tudo ao seu limite, este é o estilo de vida
Cyberpunk”

Johnny Silverhand

INTRODUÇÃO

Cyber (de cibernético) + *Punk* (subcultura urbana com o princípio de autonomia e sarcasmo niilista) = *Cyberpunk*

Cyberpunk 2077 (CP 2077) foi o jogo de videogame mais esperado em 2020, porém, o lançamento prematuro do jogo trouxe muitas frustrações para os *gamers* de plantão. Os diversos ‘*bugs*’ no sistema desapontaram as projeções dos investidores que apostavam no plano ambicioso da empresa CD *Projekt red* (CDPR). A empresa polonesa conhecida por jogos com enredos envolventes como a série ‘*The Witcher*’, enfrentou um mês árduo seguido de muitas críticas, após o seu lançamento do *game* no dia 10 de dezembro de 2020.

Independentemente de todos os problemas gerenciais do CDPR, o *game* CP 2077 é mais do que apenas um jogo. O jogo retrata uma distopia no futuro próximo, no qual grandes corporações manipulam a ordem social em um mundo marcado por altos níveis de desigualdade social, violência urbana, uso abusivo de substâncias, dependência humana sobre a tecnologia e hedonismo tóxico. Este artigo será dedicado para analisar as origens socioeconômicas economia deste futuro sombrio e avaliar a desigualdade retratada nestas obras de ficção.

CYBERPUNK 101

O termo ‘*Cyberpunk*’ é muito maior do que apenas o jogo da CDPR baseado em um jogo de tabuleiro popular durante o final da década de 1987. Este universo é um subgênero da ficção científica popularizado por romancistas como Philip K. Dick, Bruce Sterling e William Gibson. ‘*Cyberpunk*’ retrata um futuro distorcido por ordens sociais e morais, que aborda temas filosóficos e socioeconômicos como:

¹ Possui graduação em Jornalismo pelo IESB (Instituto de Ensino Superior de Brasília), MBA in Global Banking & Finance pela European University Business School. Atualmente, é mestrando em Economia pelo IDP e Chefe de Serviços do Departamento de Estudos Econômicos do CADE (Conselho Administrativo De Defesa Econômica).

- a) altos níveis de desigualdade de renda causada por substituição humana por máquinas e/ou inteligência artificial;
- b) violência urbana;
- c) trans humanismo (modificações corporais cibernéticas e a emergência do ciborgue);
- d) aumento de economias 'ilegais' (tráfico de drogas, jogatinas e prostituição);
- e) aumentos em níveis de isolamento social, individualismo, suicídio e problemas psicológicos;
- f) consumismo;
- g) colonialismo corporativo (controle de grandes empresas sobre decisões políticas e sociais).

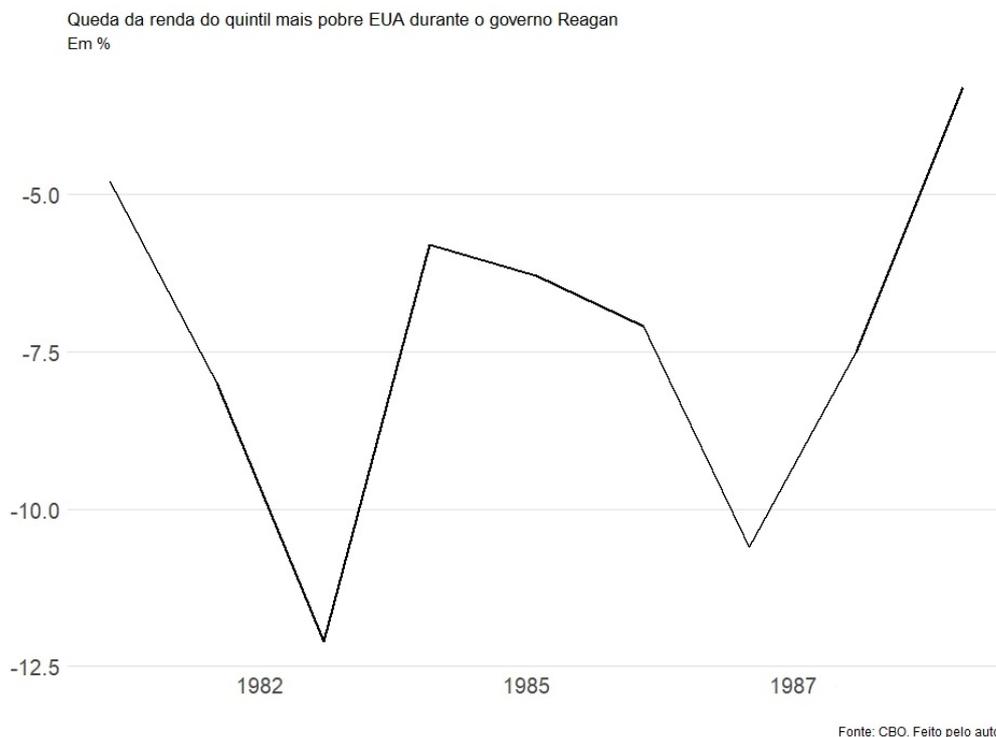
ORIGENS MODERNAS

É perceptível que o surgimento deste subgênero da ficção científica foi criado como uma crítica política sobre ordens neoliberais extremas. Porém, mais do que um vago criticismo sobre os lados ruins do capitalismo, a filosofia *Cyberpunk* se estende como uma abordagem existencial sobre a condição humana em sociedades futuristas. A filosofia *Cyberpunk* se intensificou durante os anos 1980 com os temores do surgimento de uma Plutocracia (uma sociedade diretamente governada por pessoas de maiores níveis de riqueza, renda e status). Esta preocupação surgiu com a ascensão de líderes como Ronald Reagan e Margaret Thatcher e suas propostas *laissez-faire* para um estado de mercado livre e pouca participação do estado. A queda do império Soviético no final dos anos 1980, trouxe mais garantia que talvez o capitalismo fosse de fato a melhor ordem econômica e política para sociedade humana. Porém, os autores *Cyberpunk* questionaram a sustentabilidade social de um sistema extremo *laissez-faire* seria benéfico para condição moral da civilização humana contemporânea no longo-prazo.

Nos EUA em 1981, começou a ser implementada a controversa política econômica do então presidente Ronald Reagan conhecido como 'Reaganomics' que se propagou até o final de seu mandato em 1989. De acordo com Niskanen (1992), os quatro pilares de Reagan focavam em: I) redução dos gastos governamentais; II) redução de impostos de renda federal e ganhos de capital; III) reduções nas regulações governamentais; e IV) contenção da oferta monetária com intuito para reduzir os níveis de inflação herdados da crise de petróleo. Apesar dos 'cortes gerais' de gastos governamentais, a administração de Reagan focou no aumento de gastos militares e o corte em planos de desenvolvimento social. Com isso, a economia de Reagan foi marcada pelo aumento dos níveis de desigualdade (ricos ficando mais ricos e pobres mais pobres). Sloan (1997), aponta que no final da década de 1980 o 1% da população americana (com cerca de 83,4 mil domicílios com cerca de 5,7 trilhões de patrimônio líquido) valiam mais do que o 90% com rendimento mais baixo (estimado entre 84 milhões de domicílios e cerca de US\$ 4,8 trilhões). De acordo com o censo americano, a parcela da renda total recebida pelos 1% mais ricos cresceu de -4,4% para 60,10%. Enquanto isso, o quintil do grupo mais pobre teve uma queda no nível da parcela de renda de -4,8% para -3,3%, todavia a década foi marcada por quedas vertiginosas da renda deste grupo durante 1982 e 1987.

Outro fator controverso da administração de Reagan foi a continuação política de combate à violência herdada do governo de seu precedente Richard Nixon (1971).

Regan facilitou a cooperação militar com as forças policiais em 1981 para o combate contra as drogas, a política permitiu o acesso das forças policiais a inventários militares, armas e estratégias de guerra. Com o estabelecimento da política de controle criminal em 1984, os planos do governo Reagan ampliaram o orçamento do FBI de US\$ 8 milhões para US\$95 milhões entre 1980 e 1984 (Beckett, 1985). O índice de Criminalidade do FBI extinto em 1994 aponta que durante o ano de 1980 para cada 100 mil habitantes, 5.353 sofriam crimes de propriedade (roubos e furtos) e 596 sofriam algum tipo de crime violento. Em 1985, os números de crimes caíram para 556 e 4.650, respectivamente. Apesar do efetivo controle criminal, a vigilância proposta por Reagan veio com custos sociais altos. Durante a década de 1980 o número de prisões por todos os crimes aumentou em 28%, enquanto os delitos por drogas tiveram um aumento de 126%. A militarização da força política e o aumento da demanda para serviços de segurança trouxe um desenvolvimento para privatização da indústria de lei e ordem com fins lucrativos.



Vimos que a década de 1980 nos EUA, que foi marcada por: i) um aumento da disparidade de renda; ii) militarização de privatização da lei e ordem; e iii) aumento dos números de prisões (no qual podemos subjetivamente correlacionar com aumento da patrulha policial). Estes fatores instigaram a mídia Cyberpunk durante a década de 1980, que buscaram prever um futuro sombrio marcado pelo extremismo político e o aumento da desigualdade de renda entre ricos e pobres. Filmes do gênero Cyberpunk da década de 1980 como Robocop (1987) demonstram este fenômeno, retratado em um futuro próximo distópico, a cidade de Detroit está à beira do colapso social e financeiro. Oprimida pelo crime e pela redução de recursos, a cidade então concede à megacorporação Omni Consumer Products (OCP) o controle sobre a força policial de Detroit. Outra obra interessante é retratada pelo HQ Judge Dredd (1977), passado no ano 2101 o sistema de lei e ordem é explicitamente conduzido pelos “juizes”, uma força policial militarizada com poder de julgar e executar infratores de forma violenta. O próprio *game* CP 2077 também demonstra este fenômeno com militarizada Polícia da metrópole Night-City (localizada na Califórnia atual), que age sobre a manipulação

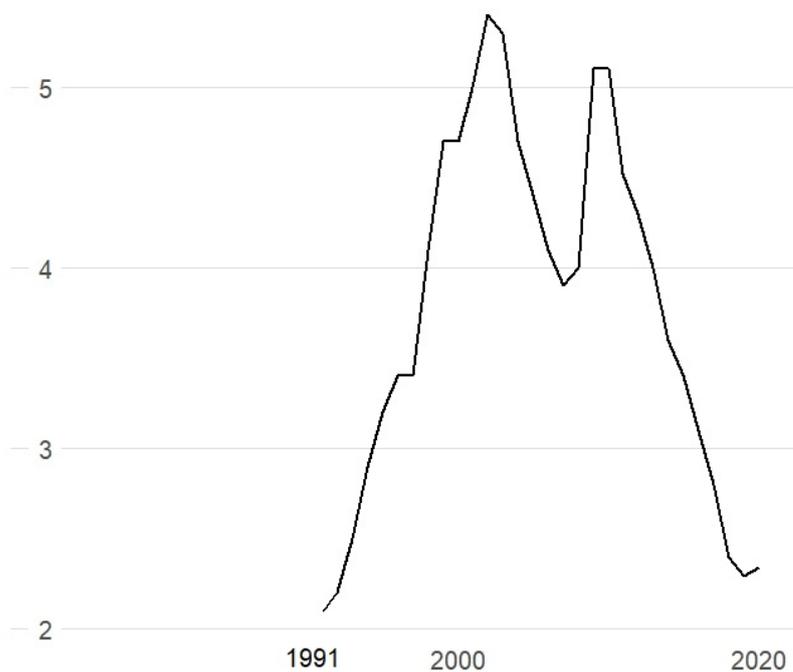
empresarial de megacorporações como Arasaka e Militech. Para ajudar conter as grandes ondas de violência geradas pelas diversas gangues, a polícia chega a contratar mercenários e assassinos que buscam de um salário rentável e maior reputação no submundo *de Night-City*.

ANOS 1990

O gênero *Cyberpunk* teve sua ascensão com as rápidas inovações tecnológicas e digitais durante a década de 1990. Isto veio devido a rápida evolução de *startups* como Apple e Microsoft que viraram grandes players no mundo dos negócios durante os anos 1990. As novidades na automatização e digitalização de sistemas desencadeou mudanças tectônicas nos hábitos dos consumidores, assim como mudanças de produção em toda a economia. Nos EUA o setor de tecnologia, teve uma expansão dinâmica com o crescimento alto entre 1990-200, com um aumento de 36% em empregos de tecnologia e um aumento robusto de 102% nos salários (Gascon et. al, 2017).

A década de 1990 também marcou o crescimento do gênero *Cyberpunk* no Japão (até então a segunda maior economia mundial), que lutava com o seu período de congelamento econômico (1945-1991). Em 1989, o preço do terreno em distritos comerciais em Tóquio estagnou, enquanto os preços em áreas residenciais caíram 4,2% ante 1988. Enquanto isso, os preços das áreas nobres em Tóquio atingiram um pico, com o distrito de Ginza registrando ¥30.000.000/ 1m² (ou equivalente a US\$ 218.978 em 1988). Com o final da bolha em 1991, Tóquio enfrentou uma catástrofe, com terrenos residenciais e comerciais (por 1 m²) caindo em cerca de 19% e 13%, respectivamente (MLITT, 2004). Com isso, o Japão que era motivo de inveja durante a década de 1980, (com uma taxa anual de crescimento médio de 3,89%) passou a crescer apenas 1,14% entre 1991 a 2003. As duras consequências da bolha trouxeram um impacto social enorme, o desemprego do Japão oscilou perto de 6% em 1987 com uma queda para cerca de 2,2% em 1991 e posteriormente um contínuo aumento do desemprego ao longo dos anos 1990 e 2000 (Horioka, 2006; Shiratsuka, 2003). O período de 'congelamento' do Japão rendeu diversos frutos para a mídia *Cyberpunk* Japonesa, com clássicos das animações como: *Bubblegum crisis* (1987), *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* e *Serial Experiments Lain* (1998). As animações abordam diversos temas como conspirações governamentais, planos gananciosos de megacorporações, digitalização da consciência humana e dilemas da convivência humana com a inteligência artificial avançada.

Taxa de desemprego anual do Japão (%)



Fonte: Banco Mundial. Feito pelo autor

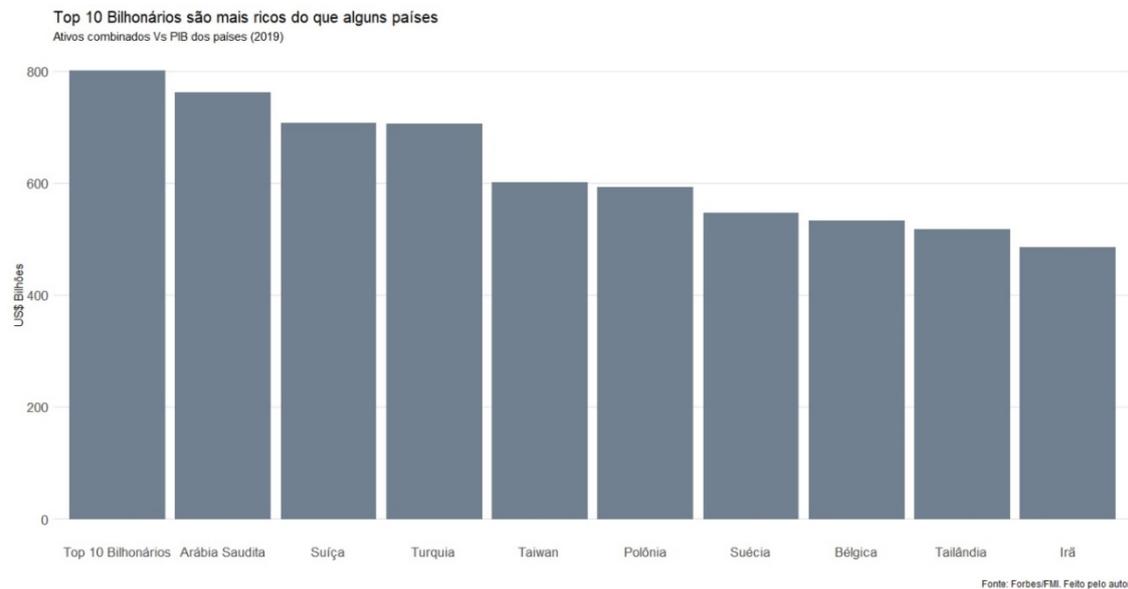
Os anos 1990 são considerados como a 'cereja no topo do bolo' para o gênero *Cyberpunk*, com as controversas políticas nas maiores economias e a popularização dos computadores pessoais, trouxeram diversos questionamentos sobre o futuro. Com isso, o gênero *Cyberpunk* passou a agregar a rápida evolução tecnológica com o aumento de desigualdade social e a violência urbana, eternizando o *slogan* mais conhecido deste gênero: '*High-Tech, Low Life*'.

DESIGUALDADE SOCIAL

O universo *Cyberpunk* explora diversos pontos interessantes; entretanto, muitos deles vão além do escopo econômico. Temas como Trans humanismo (modificações corporais cibernéticas) e digitalização da consciência, talvez sejam mais bem apropriados para os campos da filosofia, neurologia, antropologia, sociologia e psicologia social. Todavia, existem dois pontos de importantes para a análise econômica: automatização do mercado de trabalho e a desigualdade de renda radical. Ambos os temas geram diversas opiniões e pontos de vista que merecem o seu próprio espaço de reflexão. De todo modo, toda a mídia *Cyberpunk* (HQs, filmes, música e animações) contemplam sobre o empoderamento demasiado de grandes corporações em custo do bem-estar social. No *game Cyberpunk 2077*, a economia do futuro é dominada pelas megacorporações: i) Arasaka (Japonesa); ii) Militech (Norte-americana); e iii) Kang Tao (Chinesa). Além disto, neste futuro sombrio os próprios serviços de direito humanos como saúde são privatizados pela corporação 'Trauma Team' que conta com um atendimento médico armado de elite (só recebe atendimento quem tem plano, caso o contrário você é eliminado). Todas estas corporações buscam apenas um objetivo: as grandes recompensas de Eurodólares. No mundo de CP 2077, as próprias corporações criam pseudo nações, no qual as companhias contam com forças militares privadas e os

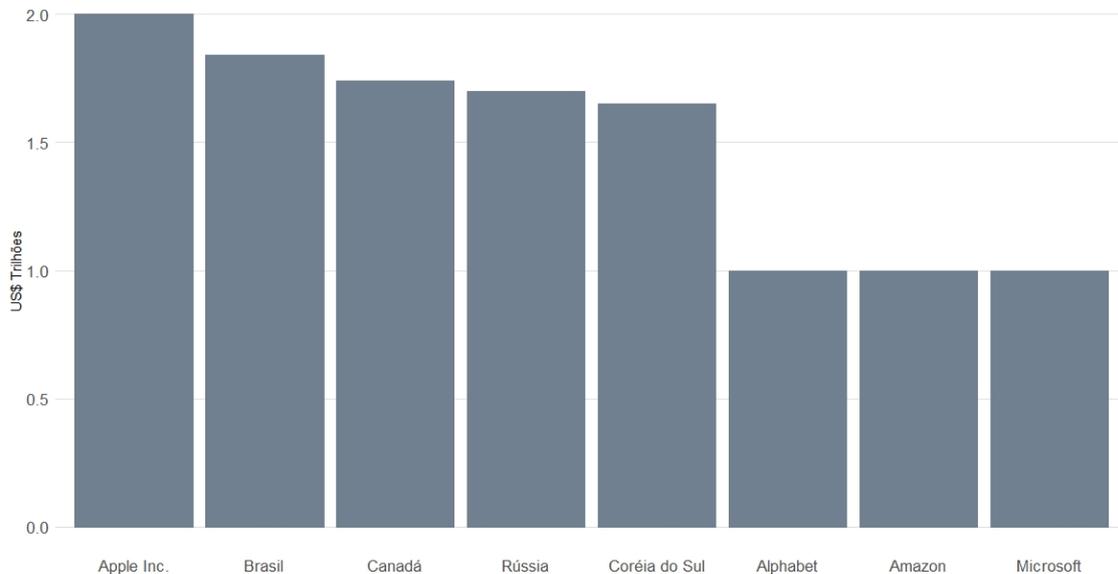
empregados devem usar passaportes e devem jurar fidelidade para suas empresas (CDPR 2020; Pondsmith, 1990).

Talvez a visão do *game* seja extrema, porém, os fatos não mentem sobre a grande lacuna existente nos tempos atuais entre a extrema riqueza e pobreza, além crescimento exorbitante de grandes empresas. Em 2020, evidenciamos CEO's como Jeff Bezos (Amazon) e Elon Musk (Tesla) faturando fortunas durante um ano de recessão global profunda. É estimado que, em 2020, o magnata Jeff Bezos tenha acumulado o equivalente a US\$ 182 bilhões em seu patrimônio líquido, enquanto isso, a fortuna de Elon Musk no mesmo ano foi estimada a US\$ 197 bilhões (BLOOMBERG, 2021; Yahoo Finance, 2021). Tudo isto ocorreu durante uma queda estimada de 4,4% do PIB global e com cerca de 305 milhões de empregos perdidos, ou uma taxa de desemprego global de 5,4% (ILO, 2020). Podemos ver no gráfico abaixo que a riqueza dos top 10 bilionários em 2019 já ultrapassava o PIB de diversos países desenvolvidos.



O sentimento alarmista da lacuna também se estende no valor de mercado de companhias privadas. Em agosto de 2020, a Apple Inc. atingiu a maior capitalização de mercado em comparação a qualquer negócio listado nas bolsas americanas, com o preço das ações atingindo US\$ 134,80 e um valor de mercado de US\$ 2 trilhões. A Apple Inc. não foi a única grande companhia que teve grandes ganhos, a Amazon.com, Microsoft Corp e o grupo Alphabet chegaram a patamares de US\$ 1 trilhão de mercado, ultrapassando o PIB (paridade poder de compra) de alguns países (BLOOMBERG, 2020; Banco Mundial, 2020).

Valor de mercado de grandes companhias em 2020 VS PIB países (PPP) em 2019



Fonte: Bloomberg/Yahoo Finance/Banco Mundial. Feito pelo autor

Estas figuras nos fazem questionar, o real poder destas grandes corporações, no qual muitas delas produzem produtos que utilizamos no dia a dia, como nossos celulares, computadores e ambiente digital. Será que com um crescimento destas proporções as megacorporações assumiram a proporção militar e nacionalista retratada no jogo *Cyberpunk*? São pontos de vista que devemos pensar, pois ainda vivemos em um mundo no qual 10% da população mundial vive em extrema pobreza (Banco Mundial, 2017).

CONCLUSÃO

O universo *Cyberpunk* é um gênero da ficção científica que existe para alarmar sobre os perigos de uma sociedade que busca o crescimento empresarial e tecnológico a qualquer custo. De todo modo, as ponderações deste gênero são de cunho político e filosófico, contemplando o estado de natureza do ser humano em um ambiente cibernético. Mais do que apenas uma fantasia, estamos cada dia evidenciando padrões similares com os filmes, HQs, *games* e livros. Já podemos observar manifestações de oposição de grupos dominantes com as eleições americanas de 2020 e marcando janeiro de 2021, assim como o “esquema anárquico” da página *Wall-Street bets* contra os fundos de *hedge* (que já tem muito o que falar). Ou talvez estejamos errados e seja uma tentativa ousada especular o futuro baseado em ficção. A realidade muitas vezes acaba agindo de maneiras diferentes (esperamos que seja para o melhor).

Todavia, toda obra de ficção deve servir para refletirmos sobre diversos problemas contemporâneos e buscar um bem-estar maior para sociedade. Esta fórmula existe desde os mitos gregos, no qual diversas fábulas metafóricas eram utilizadas para ensinar lições morais para a população. De qualquer modo, a reflexão do gênero *Cyberpunk* talvez deva ser levada mais a sério, na atualidade, já existem níveis de desigualdade exorbitantes. Podemos perceber este fator diariamente, basta parar em algum semáforo em uma área urbana movimentada ou andar em grandes centros onde

vemos pessoas ligadas em seus celulares sofisticados convivendo ao lado de pessoas vivendo nas ruas em condições sub-humanas. Infelizmente, este breve artigo é um esforço muito pequeno para aprofundar sobre este tópico, porém, talvez esse seja um tópico que o autor buscará investigar posteriormente em uma plataforma mais abrangente. Até lá, o autor continuará “sonhando em Neon”.

REFERÊNCIAS

Todos os dados referentes pelos seguintes foram respectivamente baixados por APIs pelo software R em seus domínios de origem: FBI; CBO – Congressional Budget Office; Yahoo Finance; ILO – International Labour Organisation; Banco Mundial; FMI; e Bloomberg.

BECKETT, K. Making Crime Pay: Law and Order in Contemporary American Politics. Oxford University (pp. 52-53); London, 1999.

CD Projekt Red - CDPR. Cyberpunk 2077 – Compendium do mundo, CD Projekt S.A, 2020.

GASCON, S. C.; KARSON, E. Growth in Tech Sector Returns to Glory Days of the 1990s. Federal Reserve Bank of St. Louis - The regional economist; St. Louis, 2017.

HORIOKA, Y.C. The causes of Japan's 'lost decade': The role of household consumption. National Bureau of Economic Research - NBER; Cambridge - MA, 2006.

NISKANEN, A.W. The Concise Encyclopedia of Economics - Reaganomics. Library of Economics and Liberty; Carmel - In, 1992.

PONDSMITH, M. Cyberpunk 2020. Berkley, California. Talsorian Games Inc., 1990.

SHIRATSUKA, S. The asset price bubble in Japan in the 1980s lessons for financial and macroeconomic stability. Bank for International Settlements - BIS/ International Monetary Fund - IMF; New York - NY, BIS papers nº 21, 2003.

SLOAN, W.J. The Reagan presidency, growing inequality, and the American dream. Policy Studies Journal, vol. 25, no 3 (p.371-386); San Francisco - CA, 1997.