I'm not a bot

Cyberpunk o que é

O que é Cyberpunk?Cyberpunk é um subgênero da ficção científica que se originou na década de 1980 e se tornou extremamente popular ao longo dos anos. Ele combina elementos de tecnologia avançada, distopia, sociedade corrupta e rebelião contra o sistema. O termo “cyberpunk” foi cunhado por Bruce Bethke em seu conto “Cyberpunk” em 1983, e desde então tem sido usado para descrever uma ampla gama de obras literárias, filmes, jogos e até mesmo estilos de vida.Origens do CyberpunkO cyberpunk tem suas raízes na literatura de ficção científica, especialmente nos trabalhos de autores como William Gibson, Bruce Sterling e Philip K. Dick. Esses escritores exploraram temas como a fusão entre humanos e máquinas, a realidade virtual, a inteligência artificial e a vigilância em uma sociedade futurista distópica. Suas histórias geralmente apresentam protagonistas marginais, hackers, mercenários e outros personagens que lutam contra o sistema opressivo.Características do CyberpunkO cyberpunk é conhecido por suas características distintas que o diferenciam de outros subgêneros da ficção científica. Algumas das principais características do cyberpunk incluem:1. Ambiente distópicoO cyberpunk geralmente se passa em um futuro distópico, onde a sociedade está em ruínas e o poder está nas mãos de grandes corporações ou governos autoritários. A tecnologia avançada coexiste com a pobreza, a poluição e a desigualdade social.2. Tecnologia avançadaA tecnologia desempenha um papel central no cyberpunk. Implantes cibernéticos, realidade virtual, inteligência artificial e hacking são apenas algumas das tecnologias avançadas que são comumente retratadas nesse subgênero.3. Protagonistas marginaisOs protagonistas do cyberpunk geralmente são personagens marginais que vivem à margem da sociedade. Eles são hackers, mercenários, ladrões ou qualquer outra pessoa que esteja lutando contra o sistema opressivo.4. Rebelião contra o sistemaA rebelião contra o sistema é um tema recorrente no cyberpunk. Os personagens principais muitas vezes se envolvem em atividades ilegais ou subversivas para lutar contra o poder estabelecido e buscar justiça.5. Estética cyberpunkO cyberpunk também é conhecido por sua estética única. Visualmente, ele apresenta uma mistura de elementos futuristas e decadentes, com neon, chuva constante, ruas sujas e uma atmosfera sombria.Influência do CyberpunkO cyberpunk teve uma influência significativa em várias formas de mídia e cultura. Além da literatura, o gênero também se expandiu para filmes, séries de TV, videogames e música. O filme “Blade Runner” de Ridley Scott, baseado no romance “Do Androids Dream of Electric Sheep?” de Philip K. Dick, é frequentemente citado como um exemplo icônico do gênero.Cyberpunk na cultura popularO cyberpunk se tornou um fenômeno cultural, com uma base de fãs dedicada e uma estética que influenciou a moda, a arte e a música. Bandas como Kraftwerk e Daft Punk incorporaram elementos do cyberpunk em sua música e imagem, e muitos artistas visuais foram inspirados pela estética do gênero.O Futuro do CyberpunkO cyberpunk continua a ser um gênero popular e relevante na cultura contemporânea. Com o avanço da tecnologia e as preocupações crescentes com a privacidade e o poder das grandes corporações, os temas explorados pelo cyberpunk são mais relevantes do que nunca. Novas obras de ficção científica continuam a ser escritas e filmes, séries de TV e videogames continuam a explorar as possibilidades do mundo cyberpunk. O termo cyberpunk, em um primeiro momento, pode parecer um termo nascido da tecnologia e, por vezes, até confundido com outro termo muito usado na área, o hacker. Para quem não tem familiaridade com esse universo, a confusão é compreensível. Mas a seguir, vamos explicar o significado de cyberpunk e de onde ele surgiu.Muito se pode dizer sobre cyberpunk, mas antes de entrar na tecnologia, o termo surgiu na literatura. Mais especificamente do gênero de ficção científica. O termo é uma combinação de “cyber” (cibernética) e “punk” (movimento caracterizado pela contestação e desprezo pelos valores sociais).Leia mais:O cyberpunk é um movimento literário que surgiu nos Estados Unidos na década de 1980. É uma ruptura com a ficção científica padrão, pois vai contra ideias de otimismo, iluminismo e utopia. Apresenta uma visão underground da sociedade, de contracultura, que foge dos padrões impostos anteriormente, considerado uma narrativa tipicamente pós-moderna. O cyberpunk combina várias tendências narrativas, como os clássicos da ficção científica do século 20 (romances como “1984” de Orwell e “Um mundo feliz” de Huxley), assim como alguns romances policiais e outros semelhantes como o movimento Steampunk. O escritor Bruce Bethke cunhou o termo “cyberpunk” em 1980, para o seu conto “Cyberpunk”. O conto foi publicado em 1983 na revista Amazing Science Fiction Stories. Rapidamente foi adotado por outros escritores, como William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Rudy Rucker, Michael Swanwick, Pat Cadigan, Lewis Shiner e Richard Kadrey. O termo cyberpunk também foi usado para designar o movimento da ficção científica dos anos 80, proposto por Gardner Dozois, editor da Isaac Asimov Magazine, a partir de uma história homônima de Bruce Bethke. O cyberpunk como um subgênero da ficção científica se centra em “alta tecnologia e baixa qualidade de vida”. O argumento da ficção cyberpunk geralmente tem como base um conflito que envolve hackers, inteligências artificiais e megacorporações, num futuro próximo. Os cyberpunks são outsiders, criminosos, visionários da tecnologia. Os cyberpunks reais são os Hackers, Crackers, Phreakers, Ravers, Zippies, cypherpunks e Extropians13. Como palavra originada a partir da cibernética, traz uma visão de universo underground da sociedade, ou seja, visão de contracultura, pois foge dos padrões impostos na intenção de obter novos espaços para expressão.O cyberpunk é uma subcultura híbrida que resulta da fusão de duas subculturas juvenis: os hackers e os industrial (rivetheads). Talvez por esse motivo, seja confundido com um termo muito mais conhecido desse cenário, que é o hacker.Imagem: Cottonbro Studio / PexelsNo universo cyberpunk, o futuro se apresenta como distópico e dominado pela tecnologia, que é usada para controlar a sociedade e oprimir as pessoas. A principal característica do cyberpunk é a crítica ao capitalismo sem controle, a dominância das grandes corporações sobre as pessoas e a dependência do ser humano com relação às máquinas.O mundo cyberpunk é um lugar sinistro, sombrio, onde a corrupção e computadores conectados à internet dominam todos os aspectos da vida cotidiana. Quase sempre empresas multinacionais gigantescas substituíram os governos como centros de poder político, econômico e mesmo militar. Já os hackers entram nessa historia como personagens centrais porque muitas vezes são os únicos que possuem as habilidades e o conhecimento para lutar contra as poderosas corporações e governos que controlam o mundo. Como é um termo mais geral, hacker pode se referir a qualquer pessoa que usa computadores para obter acesso não autorizado a dados ou sistemas. Os hackers podem ser motivados por vários fatores, incluindo curiosidade, ganho financeiro ou ativismo político. Embora alguns hackers sejam maliciosos e usem suas habilidades para cometer crimes, outros são éticos e usam suas habilidades para ajudar as pessoas ou para melhorar a segurança.Em resumo, cyberpunk é um gênero de ficção, enquanto hacker é um termo mais geral que pode se referir a uma atividade no mundo real. No entanto, os hackers são frequentemente apresentados em histórias cyberpunk, e os dois termos são frequentemente usados de forma intercambiável.Capa do livro Neuromancer, de William Gibson, que aborda o universo cyberpunk Imagem: ReproduçãoCom tantas variações, o termo cyberpunk tem origem na cibernética e representa uma visão underground da sociedade. O movimento cyberpunk é uma subcultura que incorpora a cibernética e as tecnologias de informação e comunicação. O movimento cyberpunk também é considerado um ativismo da cultura hacker, que tem como objetivo usar a tecnologia para promover a liberdade de expressão. O termo cyberpunk saiu do gueto literário e passou a ser usado na mídia e nos estudos de cibercultura. A mídia enfatizou a relação entre o cyberpunk e os hackers. O escritor William Gibson, considerado o precursor do movimento cyberpunk, utiliza muitos termos ligados à tecnologia, principalmente da programação de computadores e dos hackers, para criar uma linguagem própria. O livro Neuromancer, de Gibson, conta a história de Case, um cowboy do ciberespaço e hacker da matrix. Mas podemos encontrar referências ao termo no mundo da música e dos jogos, por exemplo. A música industrial é uma música que expressa raiva contra racistas, homofóbicos e sexistas. Alguns Rivetheads podem ter sido introduzidos ao gênero pelo grupo de Industrial Rock Nine Inch Nails. Assim como o movimento punk também permeia no universo musical.No jogo de ação e aventura de RPG Cyberpunk 2077, o jogador assume o papel do mercenário “V”, com habilidades de combate e de hacker. O jogador pode usar hacks rápidos para afetar inimigos ou aparelhos. O hacking é uma opção de jogabilidade útil que oferece a capacidade de coletar informações à distância, afetar redes e manipular grupos de objetos e inimigos. O jogo decorre em Night City, uma megalópole obcecada por poder, glamour e modificações corporais. Share — copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially. Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms. Attribution — You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use. ShareAlike — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits. You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation . No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material. Share — copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially. Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms. Attribution — You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use. ShareAlike — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits. You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation . No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material. No século XIX, a irrupção das máquinas foi recebida na sua maioria com otimismo, pois parecia que a produção industrial e os avanços técnicos nos levariam à plenitude como sociedade. Literatos como Oscar Wilde e filósofos como Karl Marx entendiam que as máquinas poderiam ser aliadas perfeitas para a emancipação da humanidade. Cem anos depois, surge uma corrente literária com uma visão distópica frente aos utopistas do passado: o cyberpunk. Assim, fica estabelecida a síntese de dois princípios: a cibernética e o vocábulo punk como sinônimo de rebeldia. Este movimento literário e sua posterior versão cinematográfica se encontram enquadrada no gênero da ficção científica e, em suas histórias, a cibernética aparece como uma ameaça perturbadora e não como uma salvação. O universo cyberpunk deu seus primeiros passos nos anos 80 com os romances “Neuromancer” e “Conde Zero” de William Gibson. O subgênero continuou com “Carbono Alterado”, de Richard Morgan, “Maré Alta Estelar”, de David Brin, e os legendários filmes “Blade Runner”, “Matrix” e “O Exterminador do Futuro”. Com o tempo, os mangás e os animes japoneses, assim como o setor de quadrinhos convencionais, apostaram em um neo cyberpunk. O mesmo aconteceu no setor de videogames. O que podemos encontrar nas histórias de cyberpunk? O quadro de referência da ficção científica não se encontra num futuro distante, mas sim num futuro muito próximo ao presente, como algo que nos espera ao virar à esquina. Aparecem referências antiutópicas e o modelo capitalista da sociedade apresenta uma versão muito pouco amigável: tribos urbanas que se opõem ao sistema, uma atmosfera pseudoapocalíptica, personagens dominados pela inteligência artificial, engenharia genética e multinacionais que substituem o poder político. A paisagem urbana é cibernética e ao mesmo tempo decadente, uma vez que encontramos grafites, luzes de neon nas cidades empobrecidas e tecnologias que afastam os seres humanos. O cyberpunk combina várias tendências narrativas, como os clássicos da ficção científica do século XX (romances como “1984” de Orwell e “Um mundo feliz” de Huxley), assim como alguns romances policiais e outros semelhantes como o movimento Steampunk. Dimensão filosófica Embora as histórias de ficção científica sejam contadas, há muito mais do que uma engenhosa descrição do futuro. O cyberpunk aborda algumas questões de interesse filosófico: os seres humanos serão dominados pela inteligência artificial? Somos capazes de dominar a tecnologia? Nosso ser individual será o mesmo quando a cibernética e a engenharia genética nos diferenciam? Quando as experiências individuais forem coletadas em um chip, continuaremos sendo nós mesmos? Imagens Fotolia: T Studio, Grandfailure Referencia autoral (APA): Editora Conceitos.com (nov., 2018). Conceito de Cyberpunk. Em . São Paulo, Brasil. Compartilhar Cyberpunk é um tipo específico de ficção científica. Destaca-se pela especulação sobre tecnologia, ética, política, superpopulação, inteligência artificial, realidade virtual, cibercultura, caos urbano e outros elementos que, de alguma forma, estão presentes nos dias de hoje. A narrativa ocorre, geralmente, em cidades superlotadas e ambientes urbanos sombrios, tendo como imagem simbólica “as luzes da cidade se afastando”, como definiu o escritor Wiliam Gibson, pioneiro do gênero. Essa ideia de luzes em movimento determinou a estética cyberpunk. Ao contrário das narrativas de ficção científica que ocorrem “em uma galáxia muito distante”, pautadas por seres alienígenas e viagens espaciais, as histórias cyberpunk, ainda que futuristas, se aproximam dos problemas atuais. Por isso são terreno fértil para a Filosofia. O cyberpunk é também entendido como forma de contracultura, pois manifesta preocupações sobre dominação cultural, desigualdade social, vigilância tecnológica, corrupção do Estado e poder corporativo. Seu clima niilista busca demonstrar que a evolução da ciência e da tecnologia evidencia o egoísmo da natureza humana, tornando irrelevantes questões éticas e políticas, enterrando assim a esperança em valores universais. Quanto mais a tecnologia evolui, mais regredimos como seres humanos. Dentre os elementos que compõem o cyberpunk, aqueles que possuem afinidade com a Filosofia foram apresentados abaixo. Conheça esses elementos e aproveite melhor os filmes, animes, mangás, séries e livros deste provocativo subgênero da ficção científica. No filme Matrix, Agente Smith, um programa consciente, analisa o comportamento humano e conclui: a humanidade age como um vírus no planeta. O desprezo da IA pela humanidade é recorrente no cyberpunk. John McCarthy, que cunhou o termo IA, declarou que “máquinas simples como termostatos têm — pode dizer-se — crenças”. Contra essa e outras ideias semelhantes, o filósofo John Searle criou o Argumento da Sala Chinesa, demonstrando que máquinas não podem pensar, apenas passam a impressão de raciocínio. Esse embate filosófico demonstra como a IA estimula a imaginação, sendo por um lado temida, e, por outro, entendida como algo que nunca ocorrerá. Existe atualmente um rico campo de pesquisa voltado para o estudo da IA. Isso demonstra nosso interesse no assunto, afinal, máquinas tomando decisões inteligentes teriam aplicação em áreas que ainda dependem da ação humana. Em Blade Runner (1982) o androide rebelado Roy Batty reflete sobre sua vida e sua morte, lamentando que suas lembranças se perderão no tempo “como lágrimas na chuva”. A reflexão filosófica é um atributo genuinamente humano, assim, nesta cena, a fronteira entre homem e máquina desaparece. A questão que surge é: quais seriam as consequências da IA nas relações humanas, mercado de trabalho e cotidiano das grandes cidades? Indo um pouco mais longe: máquinas poderiam se tornar conscientes? Caso sim, continuariam a nos obedecer? No cyberpunk, a presença da IA é um elemento que provoca e confunde. A fronteira homem-máquina desaparece, e alguns personagens aparentemente humanos, que conquistam nossa simpatia, podem se revelar androides. Questões afetivas são colocadas em debate quando humanos se apaixonam por androides ou programas inteligentes, afinal, o que faz alguém amar a máquina e não outra pessoa? Comportamento semelhante não ocorre atualmente? No filme Ex Machina, um personagem se apaixona pelo androide que simula comportamento feminino. Em Blade Runner ocorre situação semelhante. Se isto acontece, não seríamos nós mesmos, como sugeriu Descartes, um tipo de mecanismo consciente? A cidade de Blade Runner (1982) é uma gigantesca aglomeração caótica. Superpopulação, contrastes sociais e cidades verticais são elementos do cyberpunk. Ainda que filmes cyberpunk falem sobre colonização de outros planetas e viagens espaciais, as narrativas ocorrem em centros urbanos superpopulosos. A multidão se acotovelando nas ruas estreitas e chuvosas, entre letreiros luminosos e barracas de comida, é uma imagem simbólica do gênero. A superpopulação é um dos traços do cyberpunk que mais se aproxima da atualidade. Gigantescas cidades verticais mesclam desigualdade social, concentração de renda, poder político e alta tecnologia. Mesmo os mais pobres têm acesso à tecnologia, uma vez que ela faz parte do controle populacional e da vigilância — na forma de realidade virtual, jogos ou drogas. Akira (1988) possui vários elementos cyberpunk como superpopulação, alta tecnologia, caos urbano e fanatismo religioso que o consagraram como um clássico do gênero. Este ambiente caótico representa uma especulação sobre o futuro da humanidade, que cada vez mais se concentra nas cidades, uma vez que a produção de alimentos, típica do meio rural, ficaria nas mãos de grandes corporações. As cidades assustadoras que surgem no cyberpunk são, na verdade, um chamado à reflexão acerca de uma situação que já ocorre. Boa parte dessa inspiração vem das cidades asiáticas, como Hong Kong e Tóquio, que já convivem com superpopulação. Por isso a referência aos ideogramas chineses e japoneses nos letreiros luminosos. Ghost in the Shell (1995) traz o dilema da Identidade Pessoal. Se nosso cérebro é transferido para outro corpo ou máquina, ainda assim nossa identidade será mantida? A identidade pessoal é uma questão filosófica que normalmente surge no cyberpunk. O que, afinal, define aquilo que somos? Algumas respostas possíveis: nosso corpo, nossas ações (como diria Sartre), nossa forma de pensar ou o conjunto de nossas experiências. Religiosos diriam: somos nosso espírito, que se separa do corpo após a morte. Ateus poderiam afirmar: somos a singularidade de nossa vida, nossa consciência, que se vai completamente com a morte. Porém, se nossa consciência pudesse ser copiada (como um arquivo de computador) e instalada em outro corpo, clonado ou máquina, aquele outro seria ainda a pessoa original? Se nossa consciência fosse copiada, exatamente como somos agora, com nossas experiências e lembranças, qual seria o verdadeiro eu? Se nosso corpo é nossa identidade, mas o cérebro foi retirado e colocado em outro corpo ou máquina, nossa identidade fica comprometida? Se, como afirmou Descartes, o mundo é mecânico, assim como nosso corpo, essa pergunta não precisa de um ambiente futurista para ser feita. Podemos nos perguntar isso agora mesmo. Quem é, afinal, o “fantasma na máquina”? O niilismo é a falência de valores que dão sentido à existência humana. No cyberpunk, a sensação de abandono e insignificância diante da superpopulação indiferente reforçam a ideia da existência vazia. Os valores morais se dissolvem diante da realidade, parecendo ingênuos e absurdos. Muitas histórias cyberpunk são niilistas. As questões éticas e espirituais desaparecem diante do avanço tecnológico, onde a alma é apenas arquivo e as religiões são mero fanatismo desesperado. Tudo isso acentua a percepção de decadência moral. Carências afetivas podem ser resolvidas com apoio da IA, que fornece desde relacionamentos virtuais até androides sexuais. Romantismo e ideais políticos perdem o sentido. O visual sombrio (e às vezes monótono) do cyberpunk transmite a ideia da vida que se arrasta sem propósito. Apesar das naves atravessando o céu, dos letreiros luminosos e da multidão agitada, cada um busca apenas pequenos prazeres para preencher o vazio existencial. Este quadro seria resultado natural do desenvolvimento dos grandes centros urbanos e das sociedades eletrônicas, tal como já ocorre na perspectiva pós-moderna. Muitas narrativas cyberpunk possuem Estados corruptos manipulados por grandes corporações. A própria ideia de poder político é confusa, pois mesmo que as sociedades sejam controladas por corporações, o sistema baseado em inteligência artificial pode tomar decisões autônomas e fugir do controle de seus criadores. Neste quadro desalentador, um tipo específico de militante surge como herói: o hacker. Ele é o único capaz de compreender o que acontece e oferecer combate real. Geralmente são personagens solitários que se esgueiram pela cidade e se organizam através de ambientes virtuais — além de, claro, serem caçados pelo poder dominante. A política que surge no cyberpunk — retirando o necessário exagero da imaginação — é prenúncio de algo bastante visível na atualidade, como a influência corporativa nas decisões governamentais. Na trilogia Altered Carbon, escrita por Richard Morgan e adaptada pela Netflix em 2018, a consciência pode ser arquivada em cartuchos e transferida para outros corpos, mesmo séculos após a morte do corpo original. O problema mente-corpo é uma questão filosófica que, na Era Moderna, assumiu nova dimensão com Descartes. Não se trata, nos moldes de Platão ou das religiões, de algo espiritual, e sim de pensar consciência e corpo como substâncias diferentes de forma puramente racional. Esta perspectiva filosófica é chamada de dualismo mente-corpo ou dualismo de substância, e assume que mente e corpo são independentes, ideia contestada por filósofos contemporâneos. Em algumas narrativas cyberpunk, a consciência pode copiada através da tecnologia. Assim, uma pessoa pode ter seu corpo destruído, porém, sua consciência pode ser “instalada” em outro corpo, seja clonado, de outra pessoa ou mesmo uma máquina. Chappie (2015) é um filme que envolve tanto a tomada de consciência pela IA quanto a possibilidade de copiar completamente a consciência e transferi-la para um robô. Um dispositivo pode arquivar a consciência por séculos até que alguém resolva ativá-la. Se este dispositivo for destruído, isso equivale à morte definitiva. Assim, a natureza do pensamento (ou da alma) não estaria relacionada com algo transcendental ou religioso, sendo apenas um fenômeno mental causado pelo cérebro que pode ser gravado e arquivado. Esta questão se relaciona também com o problema da identidade pessoal. Em Elysium (2013), a tecnologia é utilizada para modificar o corpo para fins bélicos. A cura de doenças, por sua vez, é realizada por equipamentos médicos acessíveis apenas à elite econômica. O filme está de acordo com a ideia da natureza humana egoísta e perversa, como definiu o filósofo Thomas Hobbes. Bruce Sterling, autor pioneiro do gênero, definiu assim o cyberpunk: “Qualquer coisa que se possa fazer a um rato pode-se fazer a um humano. E podemos fazer quase tudo aos ratos. Isto é cyberpunk.” Se pensarmos a tecnologia como auxiliadora nas limitações humanas, como no caso das próteses, ela assume uma nobre função no avanço científico. Porém, se o objetivo é potencializar habilidades humanas para outros fins, modificando o corpo, retirando membros e inserindo dispositivos eletrônicos, nos encontramos então no debate ético sobre os limites da ciência. Esta abordagem é comum no cyberpunk, onde a imaginação dos autores permite a criação de vários tipos de tecnologias invasivas, modificando olhos, braços ou qualquer parte do corpo. Quando não há intenção em auxiliar na limitação física ou cura de doenças, mas sim alteração para aperfeiçoamentos, podemos assumir que Bruce Sterling tem razão. Autor: Alfredo Carneiro – Graduado em Filosofia e pós-graduado em Filosofia e Existência pela Universidade Católica de Brasília. O gênero de ficção científica cyberpunk tem ganhado cada vez mais destaque nos últimos anos, especialmente com o lançamento do jogo Cyberpunk 2077. Mas você sabe o que é cyberpunk e por que ele é tão relevante para a nossa sociedade atual? Este artigo vai te explicar tudo sobre esse universo distópico e a relação dele com o ciberespaço. Você já parou para pensar como a tecnologia está transformando o mundo em que vivemos? E se as máquinas se tornassem tão poderosas a ponto de controlar nossas vidas? Quais seriam as consequências disso? Essas são algumas das perguntas que o cyberpunk tenta responder. Venha descobrir mais sobre esse fascinante mundo da ficção científica! Importante saber: Cyberpunk é um subgênero da ficção científica que surgiu na década de 1980. Reflete a relação entre a tecnologia e a sociedade, especialmente no ciberespaço. Os personagens geralmente são anti-heróis, marginais e hackers. O ambiente é urbano, sujo e caótico, com megacorporações controlando tudo. A tecnologia é onipresente e muitas vezes se funde com o corpo humano. O tema central é a luta contra o sistema opressor e a busca pela liberdade individual. O gênero influenciou a cultura pop, como filmes, jogos e música. Obras clássicas incluem Neuromancer, Blade Runner e Ghost in the Shell. O cyberpunk continua relevante hoje em dia, refletindo as preocupações atuais com a privacidade, a vigilância e o controle da tecnologia. O que é o gênero Cyberpunk e por que ele continua relevante hoje em dia. O gênero Cyberpunk surgiu na década de 1980 e se popularizou com obras como “Neuromancer” de William Gibson e “Blade Runner” de Ridley Scott. Ele se caracteriza por apresentar um futuro distópico, onde a tecnologia avançou de forma desenfreada, mas a sociedade está em ruínas. As histórias geralmente envolvem anti-heróis que lutam contra corporações poderosas e governos autoritários. Apesar de ter surgido há mais de 30 anos, o gênero Cyberpunk continua relevante hoje em dia. Isso porque muitos dos temas abordados nas obras ainda são atuais, como a privacidade na era digital, a influência das corporações na política e a crescente desigualdade social. Além disso, a tecnologia continua avançando rapidamente e muitas das previsões feitas pelos autores do gênero estão se tornando realidade. Como a ficção científica se adapta às tecnologias emergentes do mundo real. A ficção científica sempre teve como objetivo imaginar o futuro e as tecnologias que virão a existir. Com o avanço acelerado da tecnologia, os autores do gênero Cyberpunk precisam se adaptar constantemente para manter suas histórias relevantes. Por exemplo, em obras mais antigas do gênero, como “Neuromancer”, os personagens utilizavam computadores pessoais para acessar a internet. Hoje em dia, a internet é acessada principalmente por smartphones e tablets. Por isso, obras mais recentes do gênero, como “Altered Carbon” da Netflix, apresentam tecnologias como implantes cerebrais e realidade virtual. A visão do futuro distópico que ronda o universo Cyberpunk. O futuro distópico apresentado pelo gênero Cyberpunk é marcado pela desigualdade social, corrupção e opressão governamental. As corporações se tornaram mais poderosas que os governos e controlam a vida das pessoas de forma quase totalitária. A tecnologia avançou de forma descontrolada e muitas vezes é usada para oprimir ainda mais a população. Apesar de parecer um futuro sombrio, muitos autores do gênero acreditam que ainda há esperança. Os anti-heróis das histórias lutam contra as injustiças e buscam mudar o sistema de dentro para fora. Desenvolvimento de personagens no estilo Cyberpunk: anti-heróis e empatia. Os personagens do gênero Cyberpunk geralmente são anti-heróis, ou seja, não são perfeitos e muitas vezes têm motivações egoístas. Isso faz com que eles sejam mais humanos e fáceis de se identificar. Além disso, muitas obras do gênero apresentam personagens que lutam contra a opressão governamental ou corporativa. Esses personagens são capazes de despertar empatia no leitor/espectador, fazendo com que eles se importem com a luta pela liberdade e justiça. As implicações morais e éticas abordadas na literatura e cinema Cyberpunk. O gênero Cyberpunk aborda diversas questões morais e éticas, como a privacidade na era digital, a manipulação genética e a inteligência artificial. As obras apresentam situações em que as tecnologias são usadas para oprimir e controlar a população, levantando questões sobre o uso responsável da tecnologia. Além disso, muitas obras do gênero apresentam personagens que precisam lidar com dilemas éticos, como escolher entre o bem comum e seus próprios interesses pessoais. De Blade Runner a Matrix: um olhar sobre as influências mais marcantes do gênero na cultura pop atual. O gênero Cyberpunk teve uma grande influência na cultura pop atual. O filme “Blade Runner” de Ridley Scott é considerado um clássico do gênero e influenciou diversas outras obras, como “Ghost in the Shell” e “Akira”. Já “Matrix” de Lana e Lilly Wachowski apresentou novas ideias sobre realidade virtual e inteligência artificial. Além disso, o gênero influenciou diversos jogos de videogame, como “Deus Ex” e “Cyberpunk 2077”, que será lançado em breve. Como a cibersegurança é retratada na Ficção Científica Cyberpunk e suas previsões para o futuro próximo. A cibersegurança é um tema recorrente nas obras do gênero Cyberpunk. Isso porque as histórias geralmente apresentam tecnologias avançadas que podem ser usadas para invadir sistemas e roubar informações sensíveis. As obras do gênero apresentam diversas técnicas de invasão e segurança, muitas das quais são usadas na vida real. Além disso, muitas das previsões feitas pelos autores do gênero estão se tornando realidade, como a crescente importância da criptografia e o uso de inteligência artificial para detectar ameaças. Mito Verdade Cyberpunk é apenas um gênero de ficção científica com elementos futurísticos. Cyberpunk é um gênero de ficção científica que se concentra em um futuro distópico, onde a tecnologia e a sociedade se entrelaçam de maneira complexa. Ele reflete a natureza do ciberespaço, onde a tecnologia é usada para controlar e manipular as pessoas. Cyberpunk é apenas sobre tecnologia e ação. Cyberpunk se concentra em questões sociais e políticas, como a desigualdade social, a corrupção corporativa e o controle governamental. A tecnologia é usada como uma ferramenta para explorar essas questões, mas não é o único foco do gênero. Cyberpunk é apenas para nerds e geeks. Cyberpunk é para qualquer pessoa interessada em explorar as consequências sociais e políticas da tecnologia. Ele oferece uma visão crítica do futuro, que pode ser apreciada por qualquer pessoa que esteja interessada em questões sociais e políticas. Cyberpunk é apenas uma moda passageira. Cyberpunk tem sido um gênero popular há décadas e continua a ser relevante hoje. Ele oferece uma visão crítica do futuro que é relevante para as questões sociais e políticas atuais. Ele também inspirou muitas obras de arte, filmes e jogos, o que prova sua durabilidade e impacto cultural. Curiosidades: Cyberpunk é um subgênero da ficção científica que surgiu na década de 1980. Ele se concentra em um futuro distópico, onde a tecnologia avançou rapidamente, mas a sociedade está em ruínas. O termo “cyberpunk” foi cunhado por Bruce Bethke em seu conto de ficção científica de 1980, “Cyberpunk”. Os escritores mais conhecidos do gênero incluem William Gibson, Neal Stephenson e Bruce Sterling. Cyberpunk é caracterizado por uma estética suja e futurista, com muitos elementos de noir. O gênero também é conhecido por suas histórias de hackers, inteligência artificial e realidade virtual. Cyberpunk antecipou muitos dos desenvolvimentos tecnológicos que se tornaram realidade hoje, como a internet e a realidade virtual. Alguns dos jogos mais populares do mundo, como Cyberpunk 2077 e Deus Ex, são inspirados no gênero cyberpunk. Cyberpunk continua sendo um tema popular na cultura pop, com filmes como Blade Runner e Ghost in the Shell sendo exemplos famosos. O gênero também influenciou a moda, com muitas pessoas adotando um estilo cyberpunk em suas roupas e acessórios. Palavras importantes: – Cyberpunk: subgênero da ficção científica que se passa em um futuro distópico e tecnológico, caracterizado por uma sociedade altamente informatizada e dominada por grandes corporações. – Ciberespaço: termo criado por William Gibson para designar o espaço virtual da internet. – Distopia: cenário fictício em que a sociedade é caracterizada por opressão, miséria e desesperança. – Tecnologia: conjunto de conhecimentos, técnicas, métodos e processos utilizados na produção de bens e serviços. – Corporações: empresas de grande porte que possuem poder econômico e político significativo. – Ficção científica: gênero literário que utiliza elementos científicos e tecnológicos para criar histórias imaginárias. – Futuro distópico: cenário fictício em que o futuro é caracterizado por problemas sociais, econômicos ou ambientais graves. – Realidade virtual: ambiente gerado por computador que simula a realidade, permitindo a interação do usuário através de dispositivos eletrônicos. – Transumanismo: movimento que busca utilizar a tecnologia para melhorar a condição humana, incluindo a possibilidade de aumentar as capacidades físicas e mentais do ser humano. Cyberpunk é um subgênero da ficção científica que surgiu na década de 1980, caracterizado por apresentar uma visão distópica e pessimista do futuro, onde a tecnologia é onipresente e a sociedade está em decadência. De onde surgiu o termo “Cyberpunk”? O termo “Cyberpunk” foi cunhado pelo escritor Bruce Bethke em 1980, em seu conto “Cyberpunk”, publicado na revista Amazing Stories. A palavra é uma junção de “cybernetics” (cibernética) e “punk”, em referência ao movimento punk rock. Quais são as características do Cyberpunk? O Cyberpunk apresenta uma série de características marcantes, como a presença de tecnologias avançadas, como implantes cibernéticos, realidade virtual e inteligência artificial. Além disso, é comum a presença de megacorporações poderosas, governos opressores e uma sociedade desigual e fragmentada. Qual é o papel da tecnologia no Cyberpunk? A tecnologia é um elemento central no Cyberpunk, sendo vista como uma força que pode tanto libertar quanto oprimir. Os personagens geralmente possuem implantes cibernéticos que lhes conferem habilidades especiais, mas também os tornam vulneráveis a hackers e outras ameaças virtuais. Como o Cyberpunk reflete a sociedade atual? O Cyberpunk reflete a sociedade atual ao apresentar uma visão pessimista do futuro, onde as desigualdades sociais são acentuadas e a tecnologia é usada para oprimir as pessoas. Além disso, o gênero também aborda temas como a privacidade na era digital, a inteligência artificial e a ética na tecnologia. Quais são os principais autores de Cyberpunk? Alguns dos principais autores de Cyberpunk são William Gibson, autor de “Neuromancer”, Bruce Sterling, autor de “Schismatrix”, e Neal Stephenson, autor de “Snow Crash”. Qual é o papel da realidade virtual no Cyberpunk? A realidade virtual é um elemento importante no Cyberpunk, sendo vista como uma forma de escapismo da realidade opressora. Os personagens muitas vezes utilizam a realidade virtual para se conectar com outras pessoas ou para realizar atividades ilegais. Quais são os elementos visuais do Cyberpunk? Os elementos visuais do Cyberpunk incluem cidades futuristas com arranha-céus gigantescos, luzes neon e uma atmosfera sombria e opressora. Os personagens geralmente usam roupas pretas, couro e óculos escuros. Qual é o impacto do Cyberpunk na cultura pop? O Cyberpunk teve um grande impacto na cultura pop, influenciando filmes como “Blade Runner” e “Matrix”, além de jogos de videogame como “Deus Ex” e “Cyberpunk 2077”. O que é o Ciberespaço? O Ciberespaço é um termo utilizado para descrever o espaço virtual criado pela internet e outras redes de computadores. É um ambiente onde as pessoas podem se conectar e interagir, independentemente de sua localização física. Como o Cyberpunk reflete o Ciberespaço? O Cyberpunk reflete o Ciberespaço ao apresentar uma visão distópica e pessimista do futuro digital. Os personagens muitas vezes lutam contra megacorporações que controlam a internet e outras tecnologias avançadas, e a privacidade é um tema recorrente. Qual é a relação entre o Cyberpunk e a cultura hacker? O Cyberpunk tem uma relação próxima com a cultura hacker, já que muitos dos personagens são hackers ou possuem habilidades semelhantes. Além disso, o gênero aborda temas como a liberdade na internet e a ética na tecnologia, que são importantes para os hackers. Quais são os jogos de videogame mais famosos do gênero Cyberpunk? Alguns dos jogos de videogame mais famosos do gênero Cyberpunk são “Deus Ex”, “System Shock”, “Shadowrun” e “Cyberpunk 2077”. Qual é a importância do Cyberpunk na ficção científica? O Cyberpunk é importante na ficção científica por apresentar uma visão distópica e pessimista do futuro, que contrasta com a visão utópica presente em outros subgêneros. Além disso, o gênero aborda temas importantes relacionados à tecnologia e à sociedade. Quais são as principais críticas ao gênero Cyberpunk? Algumas das principais críticas ao gênero Cyberpunk são o excesso de violência e a falta de representatividade de grupos minoritários, como mulheres e pessoas de cor. Além disso, o gênero é muitas vezes acusado de romantizar a cultura hacker e de apresentar uma visão limitada da tecnologia. Quais são as principais obras do gênero Cyberpunk? Algumas das principais obras do gênero Cyberpunk são “Neuromancer” de William Gibson, “Snow Crash” de Neal Stephenson, “Blade Runner” de Ridley Scott e “Ghost in the Shell” de Masamune Shirow. Esta página cita fontes, mas que não cobrem todo o conteúdo. Ajude a inserir referências (Encontre fontes: Google (notícias • livros • acadêmico • imagens livres • WP refs) • ABW • CAPES). (Abril de 2017) Paisagens artificiais e “luzes da cidade à noite” foram algumas das primeiras metáforas utilizadas pelo gênero para o ciberespaço (em Neuromancer , de William Gibson)Shibuya, Tóquio, Japão.Times Square, Nova York, Estados Unidos.Ponte Octávio Frias de Oliveira, São Paulo, Brasil.Centro da Sony em Potsdamer na Alemanha. Cyberpunk (de cyber(netic) + punk)[1] é um subgênero alternativo de ficção científica, conhecido por seu enfoque de "alta tecnologia e baixa qualidade de vida" ("High tech, Low life") e toma seu nome da combinação de cibernética e punk alternativo.[2] É como se a vida neste futuro distópico fosse um fliperama, dos anos 80/90, sujo, cheio de maloqueiros e máquinas barulhentas, com o ar cheirando a cigarro e poluição, mas que hipnotiza seus moradores com promessas fantásticas de alta tecnologias. Mescla ciência avançada, como as tecnologias de informação e a cibernética junto com algum grau de desintegração ou mudança radical no sistema civil vigente.[3] O termo foi criado em 1980, pelo escritor Bruce Bethke, para o seu conto "Cyberpunk", que entretanto só seria publicada em novembro de 1983, em Amazing Science Fiction Stories, Volume 57, Número 4. 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. Segundo William Gibson, em seu livro Neuromancer, o indivíduo cyberpunk é uma espécie de "pichador virtual" que se utiliza de seu conhecimento acima da média dos usuários para realizar protestos contra a sistemática vigente das grandes corporações, sob a forma de vandalismo com cunho depreciativo, a fim de infligir-lhes prejuízos sem, contudo, auferir qualquer ganho pessoal com tais atos. O termo "Cyberpunk" também significa uma subcultura que é focada na Cybercultura e se destaca pela preferencia por música psicodélica e de gêneros de fusão entre punk rock e música eletrônica e por adereços de moda futuristas. O estilo cyberpunk descreve o lado niilista e underground da sociedade digital que se desenvolveu a partir das últimas duas décadas do século XX. O mundo cyberpunk é distópico, ou seja, é a antítese das visões utópicas, muito frequentes na ficção científica produzida em meados do século XX, tipificadas pelo mundo de Jornada nas Estrelas (Star Trek), embora incorporando algumas dessas utopias, principalmente na questão da separação entre corpo e mente, muito discutida desde a filosofia cartesiana. Na literatura cyberpunk, muito da ação se ambienta virtualmente, no ciberespaço - a fronteira evidente entre o real e o virtual fica embaçada. Uma característica típica (ainda que não universal) desse gênero é uma ligação direta entre o cérebro humano e sistemas de computador. O mundo cyberpunk é um lugar sinistro, sombrio, onde computadores ligados em rede dominam todos os aspectos da vida cotidiana. Empresas multinacionais gigantes substituíram o Estado como centros de poder. A batalha dos excluídos contra o sistema totalitário é um tema comum nesse tipo de ficção; entretanto, na ficção científica convencional tais sistemas tendem a ser estéreis, ordenados, e controlados pelo Estado. Em contraste, no cyberpunk, mostram-se as entranhas da corporatocracia e a luta sisífica empreendida por renegados desiludidos contra esse poder total. As histórias cyberpunk são vistas como representações ficcionais baseadas no presente e extrapoladas mediante conjecturas e especulações acerca do futuro das tecnologias de comunicação, a exemplo da Internet. O argumento da ficção cyberpunk geralmente tem como base um conflito que envolve hackers, inteligências artificiais e megacorporações, num futuro próximo, diferentemente do futuro distante, com encontros galácticos, em que são ambientados romances como os da série Fundação, de Isaac Asimov, ou Dune, de Frank Herbert. As visões do futuro, no cyberpunk, tendem a ser distopias pós-industriais, normalmente marcadas por um fomento cultural extraordinário e pelo uso de tecnologias em âmbitos nunca antecipados por seus criadores ("A rua encontra suas próprias aplicações pras coisas"). A atmosfera geralmente apresenta ecos do filme noir, embora haja pouca utilização das técnicas típicas dos romances policiais.[4] Entre os primeiros expoentes do gênero cyberpunk estão William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudy Rucker e John Shirley. As influências do cyberpunk se estenderam por outros gêneros literários, e são visíveis, por exemplo, em traços da obra de Stephen King, como no livro O Concorrente, onde o mundo é um cenário cyberpunk temporalmente próximo. Diferentemente da ficção científica New Wave, que importou técnicas e preocupações estilísticas que já existiam na literatura, o cyberpunk se originou na ficção científica, antes de incrementar a tendência dominante de sua exposição. A partir do início até meados dos anos 80, o cyberpunk se converteu num tema de moda nos círculos acadêmicos, onde começou a ser objeto de investigação do pós-modernismo. Neste mesmo período, o gênero chegou a Hollywood e se converteu em um dos estilos da ficção científica adotados pelo cinema. Muitos filmes influentes tais como Blade Runner[4] e a trilogia de Matrix são emblemáticos dessa tendência. Os jogos de computador, os jogos de tabuleiro e os jogos de RPG, tais como Shadowrun ou o apropriadamente nomeado Cyberpunk 2020, também oferecem roteiros fortemente influenciados pelos filmes e pela literatura cyberpunk. No início dos anos 90, algumas tendências da moda e a música passam a ser etiquetadas como tal. Enquanto diversos escritores começaram a trabalhar com os conceitos do cyberpunk, novos sub-gêneros emergiam e se centravam na tecnologia e seus efeitos sociais, de uma maneira diferente. Os exemplos incluem o steampunk, iniciado por Tim Powers, Kevin Wayne Jeter e James Blaylock, e o biopunk (ou alternativamente ribofunk), no qual Paul Di Filippo se destaca. Além disso alguns consideram trabalhos como A era do Diamante, de Neal Stephenson, como iniciadores da categoria pós-cyberpunk. Assim o escritor Bruce Sterling explica o que é cyberpunk: Qualquer coisa que se possa fazer a um rato pode-se fazer a um humano. E podemos fazer quase tudo aos ratos. É duro pensar assim, mas é a verdade. E não vai desaparecer se cobrirmos os olhos. Isto é cyberpunk.[5] Em algumas obras do gênero, grande parte da ação se desenrola on line, no ciberespaço, de modo que a linha que separa o real e o virtual fica borrada. Um típico tropo dessas obras é a conexão direta entre o cérebro humano e sistemas de computador. O mundo cyberpunk é um lugar sinistro, sombrio, constituído de distopias onde a corrupção e computadores conectados à Internet dominam todos os aspectos da vida cotidiana. Quase sempre empresas multinacionais gigantescas substituíram os governos como centros de poder político, econômico e mesmo militar. A batalha do excluído contra um sistema totalitário é um tema comum na ficção científica e particularmente no cyberpunk, ainda que na ficção científica convencional os sistemas totalitários tendam a ser estéreis, ordenados e controlados pelo Estado. Escritores cyberpunk tendem a usar elementos do romance policial "hard boiled", do filme noir e da prosa pós-moderna para descrever o lado subterrâneo, frequentemente niilista, de uma sociedade eletrônica. A visão do gênero de um futuro problemático é frequentemente considerada como a antítese das visões geralmente utópicas do futuro - populares nos anos 1940 e 1950. Gibson definiu a antipatia do cyberpunk em relação à ficção científica utópica em seu conto de 1981, "The Gernsback Continuum", que ridiculariza e, até certo ponto, condena a ficção científica utópica.[6][7][8] A narrativa cyberpunk é muitas vezes ambientada em paisagens urbanizadas, artificiais, e a imagem das "luzes da cidade, afastando-se" foi usado por Gibson como uma das primeiras metáforas do gênero, para o ciberespaço e a realidade virtual.[9] As paisagens urbanas de Hong Kong[10] e Xangai[11] foram influências importantes no ambiente urbano, na atmosfera e nas características de muitos trabalhos ciberpunk, como Blade Runner e Shadowrun. Em Blade Runner, Ridley Scott imaginou uma Los Angeles cyberpunk, como "Hong Kong num dia bem ruim".[12] As ruas de Ghost in the Shell «What is Ghost in the Shell». Cyberpunk 2021 também tiveram Hong Kong como fonte de inspiração. Segundo seu diretor, Mamoru Oshii, as ruas estranhas e caóticas de Hong Kong, onde "o antigo e o novo coexistem numa relação confusa", adaptam-se bem ao tema do filme.[10] A Cidade murada de Kowloon, em Hong Kong, particularmente notável por sua desorganizada hiper-urbanização e degradação em termos do planejamento urbano tradicional, é uma perfeita fonte de inspiração para paisagens ciberpunk. Os protagonistas da literatura cyberpunk geralmente são hackers moldados frequentemente na ideia de herói solitário que combate a injustiça: cowboy, ronin, etc. Normalmente são pessoas desprivilegiadas, colocadas em situações extraordinárias, que mais se adaptam ao perfil de cientistas brilhantes buscando avanços ou aventura do que aos de verdadeiros “heróis”, (uma comparação conveniente pode ser a ambiguidade moral do personagem de Clint Eastwood na Trilogia dos dólares). Um dos personagens protótipo do gênero cyberpunk é Case, do romance Neuromancer de William Gibson. Case é um “cowboy do pc”, um hacker brilhante, que trai seus sócios do crime organizado. Ao ser privado do seu talento por uma lesão - fruto de uma vingança por parte de seus sócios criminosos - que o deixa incapaz de atuar como hacker, Case recebe uma inesperada e única oportunidade de ser curado, com assistência médica avançada, em troca de sua participação em outra empresa criminosa, com uma nova equipe. 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 chegam a estar mais longe do que previamente estavam. Estes anti-heróis – “criminosos, párias, visionários, desertores e inadaptados” – não experimentam o “caminho de herói” de Campbell, como um protagonista de epopéia homérica ou de um romance de Alexandre Dumas. Ao contrário, eles trazem à memória o investigador privado do romance policial, que solucionava os casos mais complexos, sem nunca receber uma recompensa justa. Esta ênfase sobre os inadaptados e descontentes - que Thomas Pynchon chama o "pretérito", e Frank Zappa, de "esquecimento da Grande Sociedade" - é o componente punk do cyberpunk. A literatura cyberpunk é usada constantemente como uma metáfora 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. O cyberpunk pode ser entendido como uma inquietude e um chamado à ação. Isto sempre expressa um sentido de rebelião, sugerindo que poder-se-ia descrevê-lo como um tipo de ficção científica contracultural. Nas palavras do autor e crítico David Brin: Um olhar mais próximo [dos autores cyberpunk] revela que retratam quase sempre as sociedades futuras com governos absurdos e patéticos... Contos populares de ficção científica de Gibson, Cadigan e outros são uma representação orweliana da concentração de poder no próximo século, mas quase sempre em mãos secretas, mais endinheiradas, ou em corporações de elite.— David Brin. The Transparent Society, 1998 As histórias cyberpunk são consideradas, às vezes, como prognósticos fictícios da evolução da Internet. O mundo virtual aparece sempre sob vários nomes, incluindo "Cyberespaço", "a Rede" e "a Matriz". Nesse contexto é importante observar que as primeiras descrições de uma rede global de comunicações vieram muito antes que a World Wide Web se incorporasse ao conhecimento popular, ainda que não antes de escritores tradicionais da ficção científica, como Arthur Charles Clarke, e alguns críticos sociais, como James Burke, começarem a prever que tais redes seriam formadas. O editor de ficção científica Gardner Dozois é geralmente conhecido como a pessoa que popularizou o uso do termo cyberpunk como um tipo de literatura. O termo foi rapidamente acolhido como uma etiqueta aplicada aos trabalhos de William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Rudy Rucker, Michael Swanwick, Pat Cadigan, Lewis Shiner, Richard Kadrey e outros. Destes, Sterling iniciou o movimento, liderando a ideologia, graças a seu fanzine Cheap Truth. Os elementos cyberpunk estão presentes nos Hyperion Cantos de Dan Simmons; o planeta Lusus possui muitas características do mundo distópico de Neuromance e os níveis cibernéticos da vida e a existência da inteligência artificial tem óbvias influências dos trabalhos de Gibson. William Gibson com seu Neuromancer, é provavelmente o mais famoso escritor conectado com o termo. O estilo enfático, a fascinação com a superfície e a “aparência e sensação” de futuro, e a atmosfera já tradicional na ficção é vista como a ruptura e às vezes como “o trabalho arquetípico do cyberpunk”. Neuromancer foi agraciado com os prêmios Hugo, Nebula e Philip K. Dick Award. De acordo com o arquivo do jargão “A total ignorância de Gibson sobre computadores a cultura hacker atual o permitiram especular sobre o RPG dos computadores e hackers no futuro de modo que ambas são desde então irritativamente ingênuas e tremendamente estimulantes”.[13] Cedo o cyberpunk foi aclamado como uma ruptura radical dos padrões da ficção científica e uma nova manifestação de vitalidade, mas pouco tempo depois, surgiram muitos críticos para mudar seu status a movimento revolucionário. Estes críticos dizem que a ficção científica new wave dos anos 60 era muito mais inovadora quanto ao estilo e técnicas narrativas. Além disso, enquanto o narrador de Neuromancer pôde ter uma “voz” inusual para ficção científica, se podem encontrar muitos outros exemplos anteriores a este: a voz narrativa de Gibson, por exemplo se assemelha à do atualíssimo Raymond Chandler em seu romance The Big Sleep (1939). Outros consideram que os rasgos considerados únicos do cyberpunk, de fato se podem encontrar em trabalhos mais antigos de outros escritores, dos que podemos citar James Graham Ballard, Philip K. Dick, Harlan Ellison, Stanislaw Lem, Samuel Delany e frequentemente examinaram o impacto da cultura das drogas, da tecnologia e da revolução sexual com um estilo vanguardista influenciado pela Geração Beat (especialmente a ficção científica de William Burroughs,[14] o dadaísmo e suas próprias ideias[15][16] Ballard atacou a ideia de que as histórias deveriam seguir os "arquétipos" populares desde a época da Grécia Antiga, e a suposição de que estes seriam de alguma forma os mesmos que atrairiam os leitores modernos, como Joseph Campbell argumentou em O Herói de Mil Faces . Em vez disso, Ballard queria escrever um novo mito para o leitor moderno, um estilo com "mais ideias psicoliterárias, mais conceitos metabiológicos e metaquímicos, sistemas de tempo privados, psicologias sintéticas e espaços-tempos, mais da metade sombria". -mundos que se vislumbram nas pinturas de esquizofrênicos."[17] Isto teve uma influência profunda sobre uma nova geração de escritores, alguns dos quais viriam a chamar o seu movimento de "cyberpunk". Um deles, Bruce Sterling , disse mais tarde: O romance Nova de Samuel R. Delany, de 1968, também é considerado um dos principais precursores do movimento cyberpunk.[18] Ele prefigura, por exemplo, o tropo básico do cyberpunk de humanos interagindo com computadores por meio de implantes.[19] O escritor William Gibson afirmou ter sido muito influenciado por Delany,[20] e seu romance Neuromancer inclui alusões a Nova . Ballard, Zelazny e o resto da New Wave foram vistos pela geração subsequente como entregando mais "realismo" à ficção científica, e eles tentaram desenvolver isso.[21] Por exemplo os trabalhos de Philip K. Dick contém temas recorrentes de decaimento social, inteligência artificial, paranoia e linhas ocultas entre a realidade e uma espécie de realidade virtual; o filme Blade Runner está baseado num destes livros Do Androids Dream of Electric Sheep?.[22] Humanos vinculados com maquinas são o cimento do romance "Wolfbane de Frederik Pohl" e Cyril M. Kornbluth (1959) e Creatures of Light and Darkness de Roger Zelazny (1968). Do Androids Dream of Electric Sheep? was made into the seminal movie Blade Runner, released in 1982. This was one year after William Gibson's story "Johnny Mnemonic" helped move proto-cyberpunk concepts into the mainstream. That story, which also became a film years later in 1995, involves another dystopian future, where human couriers deliver computer data, stored cybernetically in their own minds. Do Androids Dream of Electric Sheep? foi transformado no filme seminal Blade Runner, lançado em 1982. Isso foi um ano depois que a história Johnny Mnemonic de William Gibson ajudou a mover os conceitos proto-cyberpunk para o mainstream. Essa história, que também se tornou filme anos depois, em 1995, envolve outro futuro distópico, onde mensageiros humanos entregam dados de computador, armazenados ciberneticamente em suas próprias mentes. Em 1994 o acadêmico Brian Stonehill insinuou que o romance "Gravity's Rainbow" de Thomas Pynchon: “não só insulta senão que plagia aos precursores do cyberespaço”.[23] Outros importantes predecessores incluem dois romances muito celebrados de Alfred Bester, The Demolished Man e The Stars My Destination,[24] assim como a novela True Names de Vernor Vinge.[25] The Demolished Man capa na edição de janeiro 1952 da Galaxy Science Fiction O escritor de ficção científica David Brin descreve o cyberpunk como "...a campanha de promoção gratuita mais fina empreendida a nome da ficção científica”. Este pode não haver atraído aos “verdadeiros punks ”, mas este atraiu a muitos novos leitores, e isto dispôs a classe de movimento que a literatura pós-modernista buscava comentar (uma ilustração disto é o "A Cyborg Manifesto" de Donna Haraway, uma tentativa de construir um "mito político" usando cyborgs como metáforas da "realidade social" contemporânea). O cyberpunk fez mais atrativa a ficção científica pros acadêmicos, argumenta Brin, além disso, fez a ficção científica mais lucrativa para Hollywood e as artes visuais em geral. Ainda quando sua "importância retórica e queixas de perseguição" da parte dos afficionados cyberpunk era irritante no pior e cômico no melhor dos casos, Brin declara que "Os rebeldes puseram as cosas de pernas pro ar, lhes temos uma dívida" (...). Mas, ele pergunta “Foram eles originais?”. O futuro cyberpunk inspirou a muitos escritores profissionais que não se encontravam entre os cyberpunks “originais” ao incorporar ideias cyberpunk em seus próprios trabalhos, tais como Walter Jon Williams com "Hardwired" e "Voice of the Whirlwind", e George Alec Effinger com sua obra "When Gravity Fails". Enquanto novos escritores e artistas começaram a experimentar com ideias cyberpunk, novas variedades de ficção emergiram, às vezes manejando o mesmo nível de crítica que as histórias do cyberpunk original. Lawrence Person escreveu em um ensaio publicado no fórum de Internet Slashdot: Muitos escritores que cresceram lendo em 1980 agora estão publicando suas histórias e novelas. Para eles o cyberpunk não foi uma revolução ou uma filosofia

alien que invadiu a ficção científica, mas era outro sabor da ficção científica. Como os escritores dos anos 1970 e 1980 que assimilaram as obras clássicas e técnicas estilísticas da new wave sem necessariamente conhecer ou conservar o estilo dos manifestos e as ideologias que nasceram com eles, os novos escritores muito bem puderam haver lido Neuromancer ao tempo que a Série da Fundação de Isaac Asimov, Stand on Zanzibar de John Brunner, Ringworld de Larry Niven e não ver uma descontinuidade, senão uma série contínua. O ensaio de Person advoga usando o termo "pós-cyberpunk" para etiquetar os novos trabalhos que estes escritores produzem. Nesta visão, as histórias típicas do pós-cyberpunk continuam enfocando-se numa atmosfera de dados ubíqua de informação computarizada e o aumento cibernético no corpo humano, mas sem assumir a distopia. Bons exemplos podem ser "The Diamond Age" de Neal Stephenson ou "Transmetropolitan" de Warren Ellis e Darick Robertson. Como todas as categorias incluídas na ficção científica, os limites do pós-cyberpunk são suscetíveis de mudar ou serem mal definidos. Para complicar o assunto, há um mercado contínuo de romances cyberpunk “puros” fortemente influenciados pelo trabalho precoce de Gibson, tal como "Altered Carbon" de Richard Morgan. No Brasil destacam os romances de Fausto Fawcett.[26] Em 1975, o artista Moebius colaborou com o roteirista Dan O'Bannon em uma história chamada The Long Tomorrow, publicada na revista francesa Métal hurlant. Uma das primeiras obras com elementos agora vistos como exemplificativos do cyberpunk, combinou influências do filme noir e da ficção policial hardboiled com um ambiente de ficção científica distante.[27] O autor William Gibson afirmou que a arte de Moebius para a série, juntamente com outros recursos visuais de Métal Hurlant, influenciaram fortemente seu romance de Neuromancer de 1984.[28] A série teve um impacto de longo alcance no gênero cyberpunk,[29] sendo citada como uma influência em Alien (1979) e Blade Runner de Ridley Scott.[30] Moebius mais tarde expandiu a estética de The Long Tomorrow com O Incal, uma colaboração de história em quadrinhos com Alejandro Jodorowsky publicada de 1980 a 1988. A história gira em torno das façanhas de um detetive chamado John Difool em vários cenários de ficção científica, e embora não se limite aos tropos do cyberpunk, apresenta muitos elementos do gênero.[31] Moebius foi um dos designers de Tron, um filme que mostra um mundo dentro de um computador.[32] Quadrinhos explorando temas cyberpunk também começaram a aparecer já em Judge Dredd, publicado pela primeira vez em 1977.[33] Simultaneamente com muitos outros trabalhos fundamentais do cyberpunk, a DC Comics publicou Rōnin, minissérie de seis edições de Frank Miller, de 1983 a 1984. A série, incorporando aspectos da cultura samurai, filmes de artes marciais e mangá, se passa em uma Nova York distópica de um futuro próximo. Ele explora a ligação entre um antigo guerreiro japonês e a paisagem urbana apocalíptica e em ruínas em que ele se encontra. A história em quadrinhos também tem várias semelhanças com Akira,[34] com telepatas altamente poderosos desempenhando papéis centrais, além de compartilhar muitos recursos visuais importantes.[35] Rōnin influenciaria muitos trabalhos posteriores, incluindo Samurai Jack[36] e Teenage Mutant Ninja Turtles,[37] bem como videogames como Cyberpunk 2077.[38] Dois anos depois, o próprio Miller incorporaria vários elementos atenuados de Rōnin em sua aclamada minissérie The Dark Knight Returns de 1986, na qual um Bruce Wayne aposentado mais uma vez assume o manto de Batman em uma Gotham que está se tornando cada vez mais distópica.[39] Batman: Ano 100, de Paul Pope, publicado em 2006, também exibe vários traços típicos da ficção cyberpunk, como um protagonista rebelde que se opõe a um futuro estado autoritário e uma estética retrofuturista distinta que faz referência tanto a The Dark Knight Returns, quanto às aparições originais de Batman em década de 1940.[40] Cosplayers de Roy Batty e Pris de Blade Runner. O filme Blade Runner (1982), adaptado do livro "Sonham os andróides com ovelhas elétricas?" de Philip Kindred Dick, se centra em uma distopia futura na qual seres manufaturados chamados replicantes são usados como escravos em colônias do espaço, na Terra presa de vários caçadores de recompensas, os quais se encarregam de “aposentá-los” (matá-los). Ainda que Blade Runner não foi um êxito em seu lançamento, encontrou um grande nicho no mercado de aluguel de filmes. Posto que o filme omite os elementos religiosos e místicos do livro de Dick (e.g, caixas de empatia e Wilbur Mercer) cai mais estritamente dentro do género cyberpunk que a obra. William Gibson revelaria depois que a primeira vez que viu o filme, se havia surpreendido muito de como a aparência deste filme era similar a sua visão quando estava trabalhando em Neuromancer. Segundo o mencionado anteriormente, a série de TV "Max Headroom" também expandiu o cyberpunk, quiçá com um êxito mais popular que os primeiros trabalhos escritos do gênero. O número de filmes deste gênero, ou pelo menos de um de seus elementos há crescido constantemente desde Blade Runner. Vários dos trabalhos de Philip Kindred Dick se hão adaptado à telona, com elementos cyberpunk chegando a ser tipicamente dominantes, os exemplos incluem Screamers (1996), Minority Report (2002), Paycheck (2003) e A Scanner Darkly (2006). Mas infelizmente para o argumento original, o filme Johnny Mnemonic (1995) foi um fracasso, comercialmente e para crítica. Os fãs de Gibson reclamam que o argumento se desviou substancialmente do trabalho original, ainda quando o mesmo Gibson escreveu o roteiro final. O diretor Darren Aronofsky direciona sua obra-prima Pi (1998) em uma Nova York atual, mas construiu o livreto com influências da estética cyberpunk. De acordo com comentários do DVD, ele fez esta produção usando deliberadamente máquinas antigas (como o disquete de 5-¼ de polegada), imitando o estilo tecnológico de "Brazil" (1985), para criar uma “sensação” cyberpunk. Aronofsky descreve o Chinatown, onde se dirige o filme, como “a vizinhança cyberpunk depois de Nova York”. A série RoboCop se ajusta mais ao futuro próximo onde há pelo menos uma corporação, a OCP (Omni Produtos de Consumo), que é uma empresa toda-poderosa na cidade de Detroit. "Until the End of the World" (Wim Wenders, 1991) mostra outro exemplo onde o cyberpunk é o tema de fundo, e uma estratégia de argumento, para vê-la de outro modo e dirigir o personagem da história. Gattaca (1997) dirigida por Andrew Niccol é um filme negro futurista cujo empapado modo distópico provem um bom exemplo do biopunk. A série Matrix, que iniciou em 1999 com "The Matrix" (conformada também por Matrix Reloaded, Matrix Revolutions e Animatrix) usam uma ampla variedade de elementos cyberpunk. Mais atualmente, com temas que também engloban elementos do universo cyberpunk, temos o filme Ghost in the Shell, lançado em 2017. O subgênero cyberpunk japonês começou em 1982 com a estreia da série de mangá Akira de Katsuhiro Otomo, com sua adaptação em um filme animação lançado em 1988, dirigida por Otomo, popularizando posteriormente o subgênero. Akira inspirou uma onda de trabalhos cyberpunk japoneses, incluindo séries de mangá e anime como Ghost in the Shell, Battle Angel Alita, Serial Experiments Lain e Cowboy Bebop. Outros primeiros trabalhos cyberpunk japoneses incluem o filme Burst City de 1982, A trilogia de OVAs Megazone 23 de 1985 e o filme Tetsuo: The Iron Man de 1989. De acordo com Paul Gravett, quando Akira começou a ser publicado, a literatura cyberpunk ainda não havia sido traduzido para o japonês, Otomo tem inspirações distintas como Tetsujin 28-go de Mitsuteru Yokoyama e os quadrinhos de Moebius.[41] O anime também há proporcionado exemplos do subgênero steampunk, particularmente em muitos dos trabalhos de Hayao Miyazaki, em "Fullmetal Alchemist e também notavelmente em "Last Exile", de 2003, criado pelo estúdio "GONZO" e dirigido por Koichi Chigira, que oferece uma curiosa mescla de sociedade vitoriana e batalhas futurísticas entre naves aéreas. Também é notável "Steamboy" (2004) dirigido por Katsuhiro Otomo e mais recentemente "Ergo Proxy" produzida por Manglobe. O termo música cyberpunk pode referir-se a duas categorias pouco superpostas, como denotar a ampla gama dos trabalhos musicais que os filmes cyberpunk utilizam como trilha sonora. Estes trabalhos variam em gênero desde a música clássica e o jazz usados em Blade Runner, e que por outra parte evoca o ambiente do cine negro- e a música eletrônica. Tipicamente os filmes fazem uso do eletrônico, música industrial, futurepop, pós-punk, rock alternativo, rock gótico, chiptunes e intelligent dance music para criar a sensação apropriada. O mesmo princípio aplica aos videogames. Naturalmente, enquanto os trabalhos escritos não estão associados a trilhas sonoras com tanta frequência como os filmes, a alusão a trabalhos musicais é usada para o mesmo efeito. Por exemplo o romance gráfico "Kling Klang Klatch" (Ian McDonald, 1992), uma fantasia obscura sobre um mundo de brinquedos vivos, onde um urso de pelúcia amargado tem uma atração pelo açúcar e uma paixão pelo jazz. O Nine Inch Nails, por exemplo, criou toda uma atmosfera futurística e apocalíptica no seu álbum conceito Year Zero, que revela um mundo totalmente desmoronado pelo capitalismo, onde a pobreza, a censura e o militarismo impera. No contexto da história também se destaca um grupo de "guerrilheiros hackers" que fazem parte de uma resistência artística, conspirando contra o governo com sabotagens virtuais, através de fóruns e websites fictícios. Outro grupo musical, Atari Teenage Riot, também ficou conhecido por ser uma banda de anarco-punk totalmente eletrônica, incitando o terrorismo poético, o ativismo e a revolução. A música cyberpunk também descreve os trabalhos associados com a tendência da moda que emergiu do desenvolvimento da ficção científica. O livro "Future Shock" de Alvin Toffler desenhou influências tanto para o grupo techno de Detroit Cybortron, que surgiu nos inícios de 1980, como para os pioneiros europeus do synthpop Kraftwerk, produzindo canções que evocam um claro modo distópico. Nos anos 90, a cultura popular começou a incluir um movimento na música e na moda que chamaram também cyberpunk e que chegou a ser particularmente associada com as sub-culturas rave e techno. Com o novo milênio chegou um novo movimento de bandas que faziam música de “portátil”. Punks e invasores sem lar se armaram com equipe digital e fundiram a tecnologia com sons de rua. A subcultura hacker documentada em lugares como o arquivo da gíria contempla este movimento com sentimentos encontrados, desde os autoproclamados cyberpunks que estão frequentemente inclinados ate o couro negro e o cromo os quais falam entusiasmados de tecnologia em lugar de aprender ou ver-se envolvidos nisto. (“A atitude não substitui a capacidade”, entrada do Arquivo). Certos gêneros musicais como o "drum and bass" foram diretamente influenciados pelo cyberpunk, inclusive gerando um subgênero completo chamado neurofunk. Os games frequentemente usam o cyberpunk como fonte de inspiração, alguns destes como Blade Runner ou Enter the Matrix, são baseados nos filmes do gênero, enquanto outros como Deus Ex e System Shock, Final Fantasy VII, Snatcher e as séries de Metal Gear são trabalhos originais. Existem vários jogos de RPG de mesa chamados Cyberpunk: Cyberpunk 2013, Cyberpunk 2020 e Cyberpunk V.3 de Talsorian Games[42] e GURPS Cyberpunk, publicado por Steve Jackson Games como um módulo do sistema GURPS. Cyberpunk 2020 foi desenhado com o argumento dos escritos de William Gibson em mente, e até certo ponto com sua aprovação, diferente da aproximação (quiçá mais criativa) feita pela FASA na produção do jogo Shadowrun.[43] Ambos jogos se ambientam num futuro próximo, num mundo onde a cibernética é proeminente. Netrunner é um jogo de cartas colecionáveis introduzido em 1996, baseado no jogo de RPG Cyberpunk 2020; foi lançado junto a um popular jogo de realidade virtual chamado Webrunner, que permite aos jogadores ingressar ao mainframe de uma perversa organização futurista.[1] Em adição Iron Crown Enterprises lançou o RPG chamado Cyberspace, agora fora de edição. Em 1990, em uma inusual união entre a realidade e a ficção do cyberpunk, o Serviço Secreto dos EUA chegou às instalações de Steve Jackson Games e confiscaram todos seus PCs baixo a Operação Sundevil, que foi um massivo golpe aos hackers e crackers de PC. Isto se deveu a que– supostamente – o livro de GURPS Cyberpunk poderia ser usado para preparar crimes via PC.[44] Esta, por efeito, não foi a principal razão para blitz, mas trás o evento já foi muito tarde para corrigir a impressão do público. Mais tarde Steve Jackson Games ganhou o processo contra o Serviço Secreto, ajudados pela Electronic Frontier Foundation, de mente mais ampla. Este evento alcançou algo de notoriedade, o que se estendeu também ao livro. Todas as edições publicadas de GURPS Cyberpunk contém, uma citação na capa que diz “O livro que foi confiscado pelo Serviço Secreto dos EUA!”. Em seu interior o livro exibe um resumo da blitz e suas consequências. 2004 trouxe numerosas publicações novas de RPGs cyberpunk, destaque entre elas Ex Machina, um jogo mais cinematográfico com 4 cenários completos e focado em atualizar o lado divertido do gênero a temas correntes dentro da ficção cyberpunk. Estas mudanças incluem um maior ângulo político, transferindo o alinhamento do gênero e inclusive incorporando temas trans-humanos. 2006 viu a largamente esperada publicação de Cyberpunk V.3 de R. Talsorian Games, a sequela de Cyberpunk 2020, mas muitos a viram mais como uma edição transumanista ou pós-cyberpunk que realmente é cyberpunk. Os jogos de RPG também hão produzido uma das mais originais tomadas do gênero na forma das séries de jogos Shadowrun de 1989. Aqui, o cenário é um distópico futuro próximo; Mas também incorpora elementos da fantasia e literatura, como magia, espíritos, duendes e dragões. As facetas cyberpunk de Shadowrun foram modeladas em grande parte baseadas nos escritos de William Gibson, e a FASA, que o publicaram originalmente, hão sido acusados por alguns de copiar o trabalho de Gibson sem sequer mencionar sua influência. Gibson, enquanto tanto, há mostrado seu desagrado pela inclusão de elementos de fantasia dentro dos cenários que ele ajudou a desenvolver. Mas Shadowrun há introduzido muitos ao gênero, e segue sendo popular entre os jogadores. O jogo de RPG Torg, publicado por West End Games também incluiu uma variante do cenário (ou cosmos) cyberpunk chamado Cyberpapacy. Este cenário foi inicialmente uma distopia religiosa medieval que repentinamente sofreu um surgimento tecnológico. Em vez de corporações e governos corruptos, o Cyberpapacy foi dominado pelo “Falso Papado de Avignon”. Em lugar da Internet, os hackers navegam pela “GodNet”, uma rede comum de computadores com simbolismo religioso, lar de anjos, demônios e outras figuras bíblicas. Outro “cosmos” a parte do jogo Torg foi Nippon Tech, o qual incorporava outros aspectos do cyberpunk como corporações dominantes com assassinos profissionais, mas não inclui redes de computadores como parte fundamental do cenário. O cyberpunk também há sido usado em jogos de aventura para computadores, destacam o agora freeware Beneath a Steel Sky, publicado por Revolution Software, Neuromancer, publicado por Interplay Entertainment em 1988, Bloodnet, publicado por MicroProse em 1993 e Hell: A Cyberpunk Thriller, por Gametek em 1994, o jogo Dystopia (2008) para PC, jogo de ação e aventura Neuromancer está baseado diretamente no romance, incluindo Chiba, alguns dos personagens, hacking de bases de dados e plataformas cyberespaciais. Em 2012 foi anunciado pela CD Project Red (desenvolvedora da franquia The Witcher) o jogo Cyberpunk 2077. O jogo promete ser a maior e mais detalha experiência audiovisual cyberpunk já criada. Diante dos trailers e da publicidade, o visual do jogo sofreu criticas por aparentar ser genérico demais, tendo o próprio William Gibson dito isso. No entanto, o jogo apresenta mecânicas revolucionárias e a possibilidade de customizar o personagem principal, por dentro e por fora, mudando o visual e principalmente os implantes no corpo todo. O jogo apresenta diversas facções criminosas e grandes corporações ditando a verdade da fictícia cidade em que se passa, Night City (Neuromancer notavelmente ainda influenciando as mídias atuais) que poderá ser explorada num mundo aberto. Além da grande imersão, o jogo oferece diversas maneiras de viver o contexto das missões apresentadas. Por conta do tamanho do projeto, o lançamento do jogo foi adiado algumas vezes e está previsto para 10 de dezembro de 2020. Arcologia Corporatocracia Tecnocracia Transumanismo Cibercultura Blade Runner Shadowrun Steampunk Biopunk Pós-cyberpunk Rivetheads Música industrial Dieselpunk Atompunk ↑ a b Mark Forbeck (Setembro de 1996). «Big Bang!». Brasil: Editora Globo. Wizard Brasil (2) ↑ Ketterer, David (1992). Canadian Science Fiction and Fantasy. Indiana University Press. 141 p. ISBN 0-253-33122-6. ↑ Hassler, Donald M. (2008). New Boundaries in Political Science Fiction. University of South Carolina Press. 75–76 p. ISBN 1-57003-736-1. ↑ a b Graham, Stephen (2004). The Cybercities Reader. Routledge. 389 p. ISBN 0-415-27956-9. ↑ «Cyberpunk in the Nineties» Por Bruce Sterling.}} ↑ James, Edward; Mendlesohn, Farah (2003). The Cambridge Companion to Science Fiction. [S.l.]: Cambridge University Press. p. 221. ISBN 0-521-01657-6 ↑ Campbell, Neil (2000). The Cultures of the New American West. [S.l.]: Routledge. p. 159. ISBN 1-57958-288-5 ↑ Seed, David (2005). Publishing. [S.l.]: Blackwell. p. 220. ISBN 1-4051-1218-2 ↑ Gibson, William (agosto de 1984). Neuromancer. [S.l.]: Ace Books. p. 69. ISBN 0-441-56956-0 ↑ a b Redmond, Sean (2004). Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader. [S.l.]: Wallflower Press. pp. 101–112 ↑ Sahr Johnny, "Cybercity - Sahr Johnny's Shanghai Dream" That's Shanghai, outubro de 2005; citado em [1]. ↑ Wheale, Nigel (1995), The Postmodern Arts: An Introductory Reader, ISBN 978-0-415-07776-7, Routledge, p. 107 ↑ «Jargon File definition» ↑ Brians, Paul. "Study Guide for William Gibson: Neuromancer (1984)" Washington State University ↑ Parker, John R. ParkerJohn R. (20 de agosto de 2011). «'New Worlds': One of the Most Influential Sci-Fi Magazines Returns This Fall». ComicsAlliance (em inglês). Consultado em 29 de dezembro de 2022 ↑ McCaffery, Larry (1991). Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction. [S.l.]: Duke University Press. 216 páginas. ISBN 978-0-8223-9822-6. JSTOR j.ctv1168ch3. OCLC 972009012. doi:10.2307/j.ctv1168ch3 ↑ Elhefnawy, Nader (14 de junho de 2015). Cyberpunk, Steampunk and Wizardry: Science Fiction Since 1980 (em inglês). [S.l.]: Nader Elhefnawy ↑ McCaffery, Larry (1991). Storming the Reality Studio : a Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction. [S.l.]: Duke University Press. pp. 20, 208, 216, 264, 279, 331. ISBN 978-0-8223-9822-6. OCLC 972009012 ↑ Brown, Alan (29 de março de 2018). «Destruction and Renewal: Nova by Samuel R. Delany». Tor.com (em inglês). Consultado em 12 de agosto de 2021 ↑ McCaffery, Larry. Storming the Reality Studio: a Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction. [S.l.]: Duke University Press. 279 páginas. ISBN 978-0-8223-9822-6. OCLC 972009012 ↑ Ashley, Mike (1 de julho de 2016). Science Fiction Rebels. [S.l.: s.n.] ISBN 9781781382608. doi:10.5949/liverpool/9781781382608.001.0001 ↑ Cavallaro, Dani. Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson. p. 13. ↑ [Brian Stonehill, "Pynchon's Prophecies of Cyberspace. ↑ Booker, M. Keith (2001). Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War:American Science Fiction and the Roots of Postmodernism, 1946–1964. Greenwood Publishing Group. p. 60. ISBN 0-313-31873-5. ↑ Grebowicz, Margret (2007). SciFi in the Mind's Eye: Reading Science Through Science Fiction. Open Court Publishing Company. p. 147. ISBN 0-8126-9630-1. ↑ [2] ↑ «The Long Tomorrow – Moebius Odyssey». 30 de agosto de 2017 ↑ Pordzik, Ralph (2009). Futurescapes: Space in Utopian and Science Fiction Discourses. [S.l.]: Rodopi. ISBN 978-90-420-2602-5 ↑ «The Profound Influence of Moebius on Cyberpunk Art and Aesthetics #cyberpunk». 10 de abril de 2020 ↑ Frauenfelder, Mark. «Moebius». Wired ↑ «The Incal: Classic, weird-ass French space-opera comic drawn by Moebius, reprinted in English». 13 de fevereiro de 2012 ↑ Boucher, Geoff (2 de abril de 2011). «Moebius on his art, fading eyesight and legend: 'I am like a unicorn'». Los Angeles Times ↑ «Bibliography for GURPS Cyberpunk». sjgames.com. Steve Jackson Games. Consultado em 13 de julho de 2019. The world of the British Judge Dredd is quintessentially cyberpunk... ↑ «Ronin Review: Frank Miller's Samurai, Demon & AI Run Amok in NY». 28 de agosto de 2013 ↑ «Katsuhiro Otomo, Akira». 12 de dezembro de 2018 ↑ «15 Things You Didn't Know About Samurai Jack». Screen Rant. 17 de fevereiro de 2017 ↑ «Heavy Metal - the Illustrated Adult Fantasy Art Magazine». metaltv.com. Consultado em 11 de janeiro de 2022. Arquivado do original em 3 de janeiro de 2010 ↑ «How Frank Miller's Ronin Influenced Cyberpunk 2077». 27 de dezembro de 2020 ↑ «Popular culture and the ecological gothic: Frank Miller's Batman: The Dark Knight Returns - Document - Gale Academic OneFile» ↑ «Review: Batman: Year 100 by Paul Pope and Jose Villarrubia». TheGuardian.com. 4 de março de 2007 ↑ «Katsuhiro Otomo | PAUL GRAVETT». www.paulgravett.com. Consultado em 3 de dezembro de 2023 ↑ Ubiratan P. Alberton (12 de março de 2006). «Cyberpunk v.3 (resenha)». RedeRPG ↑ Ubiratan P. Alberton (1 de junho de 2003). «Shadowrun 3a Edição». RedeRPG ↑ Marcelo Cortimiglia (12 de maio de 2003). «GURPS». RedeRPG Media relacionados com Cyberpunk no Wikimedia Commons Portal da ficção científica Obtida de "

- zixocisa
- http://posetili.ru/userfiles/file/sukivonot_xawabipi.pdf
- lumuyuvo
- kopavo
- camuflagem de olheiras valor
- gaho
- sujipohu
- https://beyondmywalls.com/data/files/xivuxutavo_vutetutaj.pdf
- marche de noel barcares 2025
- micicu
- balajiwe
- http://xinchenfast.com/upload/file/53906500749.pdf
- casas de ferias em vila praia de ancora