

# Foucault e Freud no ethos *cyberpunk* de *Kanshikan* *Tsunemori Akane*<sup>1</sup>

## Foucault and Freud in the *cyberpunk* ethos of *Kanshikan* *Tsunemori Akane*

João Marciano Neto<sup>2</sup>

UNESP, Campus Universitário de Bauru

 10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e217581

### Resumo

Partindo dos conceitos de hibridação e transculturação debatidos por Iwabuchi (2002), Tatsumi (1991, 2009) e Ianni (2013), a análise discursiva do mangá *Inspector Akane Tsunemori* visa investigar a hipótese de um *ethos* próprio do *cyberpunk* japonês. Para sua realização, recorre-se ao conceito de biopoder de Michel Foucault (1995, 2004, 2012) para compreender as diferenças de abordagem da cibernética de Wiener presentes no *cyberpunk* e, por fim, as teorias psicanalíticas de Freud (2006a, 2006b), auxiliadas pelas de Kawai (2007), para entender a mudança do perfil do protagonista *cyberpunk* e a alegoria presente no mangá.

**Palavras-chave:** Cyberpunk. Mangá. *Inspector Akane Tsunemori*. Foucault. Freud.

### Abstract

Starting from the concepts of hybridization and transculturation discussed by Iwabuchi (2002), Tatsumi (1991, 2009), and Ianni (2013), the discursive analysis of the manga *Inspector Akane Tsunemori* aims to investigate the hypothesis of an *ethos* specific to Japanese *cyberpunk*. To achieve this, the concept of biopower described by Michel Foucault (1995, 2004, 2012) is used to understand the differences in approach to Wiener's cybernetic present in *cyberpunk* and, finally, the psychoanalytic theories from Freud (2006a, 2006b), helped with approaches from Kawai (2007), to understand the change in profile of the *cyberpunk* protagonist and the allegory present in the manga.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Sessão Temática 14 – “Quadrinhos, Artes e Mídia”, modalidade presencial, em 24 ago. 2023. Apresentação disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=j3mQQz2BTQM>. Acesso em: 03 nov. 2023.

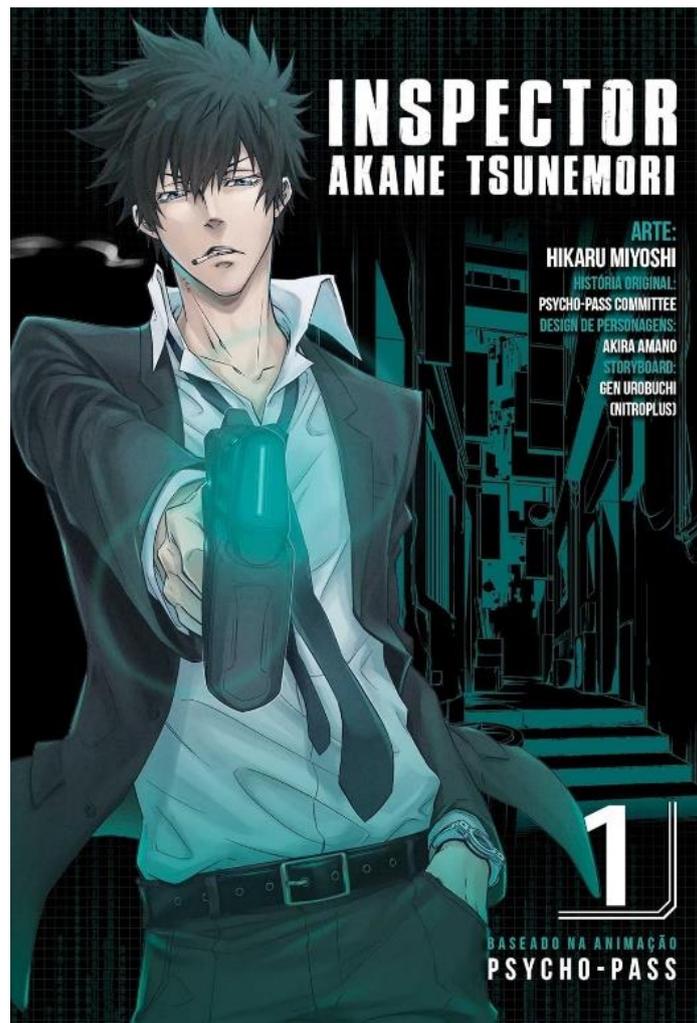
<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Campus Universitário de Bauru/SP. Linha de pesquisa: Produção de Sentido. Bolsista CAPES (Processo nº 88887.684384/2022-00). Possui graduação em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (2018). Membro do grupo de pesquisa “MIDIAisthesis”. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6821595556898609>. Email: [joamarciano2@gmail.com](mailto:joamarciano2@gmail.com). ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-4881-9360>.

**Keywords:** Cyberpunk. Manga. *Inspector Akane Tsunemori*. Foucault. Freud.

## Introdução

O *cyberpunk* é um subgênero de ficção científica que passou por transformações desde seu surgimento na década de 1980, não se limitando ao seu contexto norte-americano original ao se internacionalizar. No Japão, o subgênero encontrou popularidade e características próprias que muitas vezes dificultam o reconhecimento das produções japonesas como pertencentes a ele. Como Eco (1989) e Asimov (1984) já haviam pontuado, a ficção científica é um gênero que dialoga com o contexto em que se insere. Logo, não se deve esperar que, mesmo em um cenário de cultura pop, uma cultura apenas reproduza fórmulas do que se populariza em nível transnacional, sendo mais vantajoso se atentar aos processos de variação.

No presente artigo, propomos identificar na análise do mangá *Kanshikan Tsunemori Akane* (*Inspector Akane Tsunemori* no Brasil, figura 1), de Hiraku Miyoshi, características presentes em animês e mangás do gênero desde a década 1980: a mudança do protagonista *cyberpunk* e a configuração da sociedade futurista. Isso torna a obra, sem a intenção de sermos generalistas, um bom representante de nossa investigação. Não se trata especificamente, esclarecemos, de uma leitura foucaultiana ou freudiana do mangá. Ao invés disso, recorreremos a alguns conceitos elaborados por esses autores, especificamente o de biopoder e o de aparelho psíquico, no reconhecimento das particularidades almejadas presentes na narrativa do mangá.

Figura 1 – Capa do primeiro volume da edição brasileira de *Kanshikan Tsunemori Akane*

Fonte: Acervo do autor

## 1 - Transculturação e ficção científica japonesa

Inicialmente um movimento literário, o *cyberpunk* surge nos anos 1980 no mesmo ambiente contracultural do movimento punk e da subcultura hacker. Carregando uma postura niilista, seu lema *high tech, low life* resume seus cenários distópicos onde grandes avanços tecnológicos são acompanhados de proporcionais perdas na qualidade de vida da população, onde a tecnologia revela sua face alienante e viciante. Conforme Amaral (2006, p.74), o *cyber* remete “à cibernética de Wiener e à noção grega de governo (no sentido de controle)”, centrado no domínio e funcionamento de animais e máquinas (Lemos, Lévy, 2010), no caso à possibilidade de um controle social e da natureza através de dispositivos matemáticos em um paradoxal desejo de poder humano e

aumento da mecanização do capitalismo multinacional; *punk* vem da atitude de desafio às normas e desprezo à sociedade excludente e exploratória, da reciclagem iconoclasta e do ruído, do precário e do “faça-você-mesmo” presentes no movimento contracultural homônimo. Seres humanos maquinizados e máquinas se humanizando num planeta dominado por megacorporações e *zaibatsus* (conglomerados industriais e financeiros japoneses controlados por um grupo limitado ou por apenas uma família) da economia transnacional (Amaral, 2006; Tatsumi, 2019).

Os vínculos do *cyberpunk* com o Japão vão além de uma questão de construção de imaginário. Tatsumi (2019), por exemplo, compreende o *cyberpunk* como uma ficção científica transpacífica ao propor um relacionamento mais estreito e permeado por simultaneidades possibilitadas pela nova velocidade e fluidez alcançada pelos meios de comunicação e artísticos na segunda metade do século XX. Segundo o autor, quando o *cyberpunk* americano chega ao Oriente, já havia no Japão toda uma produção artística e contracultural explorando as mesmas pautas e estilos, como se na ocorrência de uma “coincidência multicultural” (Tatsumi, 1991), o que teria levado os realizadores locais a rapidamente adotarem o rótulo em meio às hibridações que o contato passa a estabelecer.

O diálogo entre os hemisférios tornaria, assim, o subgênero a expressão de uma sintonia de preocupações diante do desenvolvimento tecnológico vivenciado por suas potências. Contudo, por mais que realmente se identifiquem semelhanças, o *cyberpunk* japonês possui outras conotações que derivam de sua própria tradição de ficção científica.

Em sua pesquisa sobre a ficção científica japonesa, Matthew (1989) demarca as principais diferenças a partir de seus primórdios: enquanto no Ocidente o gênero se desenvolverá a partir das ciências exatas, como a engenharia e a astronomia, demonstrando forte interesse em artefatos, no Japão a ficção científica engatinha no final do século XIX a partir da ficção política e alinhada à medicina, permanecendo até a metade do século XX em íntima relação com a literatura policial. Enquanto a ficção científica ocidental ocasionalmente flerta com a ética do avanço científico, a ficção científica japonesa tem em sua matriz uma atenção aos impactos coletivos, sociais, que

essas mudanças ocasionam, refletindo as ansiedades de um país que experimenta rápidas e bruscas mudanças em seu modo de vida.

É nesse contexto em que o tom crítico e socialmente engajado do *cyberpunk* teria encontrado terreno fértil no Japão, apesar das divergências culturais. Identificar essas diferenças, no entanto, nem sempre é uma tarefa tão intuitiva. Iwabuchi (2002) talvez seja uma das principais vozes na defesa de uma certa característica “inodora” da produção cultural japonesa contemporânea que se estende principalmente aos mangás devido à estratégia comercial de “apagamento” de marcas regionais, visando uma universalidade idealizada pelos mercados globalizados. Em grande medida, reconhece-se que a cultura japonesa é, de longa data, uma cultura de apropriações: inicialmente absorvendo influências da Ásia continental, especificamente da China, e depois voltando-se para a adoção de modelos sociais e produtivos ocidentais durante sua modernização.

Conforme Ortiz (2000) e Katō (2012) ressaltam, existem evidências de como a cultura japonesa opera esses processos de incorporação ao modificar dentro da lógica interna aquilo que é adotado. Ianni (2003) nomeia essa indigenização, que é justamente esse movimento de remodelar um objeto de uma realidade cultural estrangeira para atender às necessidades, padrões e costumes da realidade local, como transculturação. O próprio mangá é uma mídia que em si é fruto desse fenômeno (Moliné, 2005), atravessado tanto pela reinvenção criativa das classes artísticas quanto das apropriações afetivas da população nativa. Portanto, podemos afirmar que o *cyberpunk* articulado nos mangás e animações japonesas que circulam no *mainstream* nos permitem, na devida medida, localizar os traços particulares e sutis que atravessam suas narrativas e estilos artísticos. É o que Reis (2020) demonstra em sua dissertação de mestrado, ao identificar divergências entre as produções estadunidenses e japonesas nas inclinações transhumanas e pós-humanas, sustentando assim nossa defesa da possibilidade de tais análises.

Reconhece-se na cultura japonesa um forte senso de coletivo, que tanto para Katō (2012) quanto para Ortiz (2000) seria expressão das heranças do confucionismo e da ideologia nacionalista pregada durante o Império Japonês, característica bastante expressiva diante dos valores individualistas do Ocidente, e que de imediato se configura como uma das principais distinções dentro do

*cyberpunk*. O controle possui uma denotação opressora para uma cultura que preza pelo individualismo, mas não necessariamente para uma cultura comunitária e introvertida, nos ajudando a compreender, por exemplo, o menor interesse na filosofia *punk* em comparação à produção ocidental.

Deve-se evitar pressupor, a partir dessa diferença de valores, que não exista no Japão uma preocupação com o surgimento de regimes opressores semelhantes aos existentes nas distopias *cyberpunks* tradicionais. Embora as críticas ao desenvolvimento tecnológico não tenham como ponto de partida o conflito com os direitos individuais, como ocorre no Ocidente, elas com frequência se direcionam aos possíveis danos às condições de existência de um grupo ou de toda a sociedade a que se refere. Em outras palavras, quando a abdicção de determinadas liberdades não corresponde à responsabilidade de se construir e manter um estado legítimo de bem-estar coletivo (Matthew, 1989).

## 2 - O biopoder em *Kanshikan Tsunemori Akane*

*Kanshikan Tsunemori Akane* acompanha uma investigadora recém-contratada, Akane, do Departamento de Investigação Criminal (figura 2). Ambientado no Japão em um futuro próximo, nos é apresentada uma sociedade administrada em vários níveis por uma tecnologia de vigilância, segurança e saúde, denominada sistema Sibyl, que monitora e avalia o estado mental, com ênfase nos níveis de agressividade dos indivíduos em uma escala de turbidez que opera de forma análoga à escala visível da qualidade da água, no mangá referida como *psycho-pass*, algo como “passe psicótico” em uma tradução simplória.

Figura 2 – Akane, protagonista do mangá



Fonte: *Inspector Akane Tsunemori*, v. 2, p. 13, 2018. Acervo do autor.

Semelhante aos regimes representados em distopias futuristas como a do filme *Minority Report* (2002), o sistema Sibyl identifica potenciais criminosos no intuito de prevenir as atividades transgressoras e, como nos quadrinhos de *Juiz Dredd* (2022), outorga aos seus agentes de segurança a tarefa de execução sumária dos indivíduos que julga irrecuperáveis. A premissa já nos introduz em uma das principais chaves do *cyberpunk*: uma sociedade onde “[a] cibernética fornece o pretexto para o controle mecanizado da vida social, do próprio corpo, e tudo isso através das delicadas redes de fórmulas matemáticas não derivadas de máquinas”. (Csicery-Ronay, 1991, p.185-186, tradução nossa<sup>3</sup>).

De modo bastante peculiar, o *cyberpunk* japonês parece incorporar melhor as mudanças relevantes no gênero: a tecnologia não molda a sociedade, ela é a sociedade, e o futuro não precisa ser distópico (Person, 1999). O Japão futuro de *Kanshikan Tsunemori Akane* se apresenta como promissor, com perceptíveis benefícios sociais, embora às custas de uma constante vigilância. Aqui a tecnologia não estabelece novas relações de poder geradas pelo capital

<sup>3</sup> Cybernetics provides the pretext for the mechanized control of social life, of the body itself, and all of it through the delicate nets of nonmachine-derived mathematical formulae.

transnacional (como no *cyberpunk* americano), e, sim, reforça as relações de poder em suas formas institucionais preexistentes mais por sua dimensão de consentimento do que pela imposição violenta.

Diferentemente de romances como *1984*, de Orwell (2009), o sistema Sibyl, embora possua várias características autoritárias, não substitui o Estado e tampouco se empenha na subjugação em termos tradicionais, ou seja, a partir de um policiamento opressor e restritivo. Por outro lado, sob a alegação de servir ao estado de bem-estar, o estresse, a ansiedade e até mesmo a frustração são combatidos compulsoriamente, a ponto de atravessar todas as instituições presentes na sociedade: desde um maior cuidado com os métodos essencialmente violentos do aparelho policial até propriamente em censura.

O que difere o sistema Sybil de um poder soberano é justo seu objetivo de organização e preservação da vida, e não o poder de ameaça e morte. A cibernética aqui dispensa tanto seu perfil autoritário quanto o disciplinar uma vez que sua perversidade reside na existência prévia de uma constante pressão social que coloca os indivíduos voluntariamente em autovigilância, onde impera a preocupação em manter o próprio *psycho-pass* claro/saudável. O aparelho panóptico de vigilância descrito por Foucault em *Vigiar e punir* (2004), cuja eficiência enquanto aparato de controle reside na consciência de ser vigiado, explicitamente comentado em *Kanshikan Tsunemori Akane*, mascara um nível de controle mais sutil que governa essa sociedade.

Apesar de nunca ter propriamente se dedicado a descrever o que é o poder, Foucault o identifica, a exemplo de em *Vigiar e punir* (2004) e *História da sexualidade* (2012), como uma instância de governabilidade, de relações que não se limitam aos movimentos fluídos de estabelecimento de posições de autoridade e submissão. O poder em Foucault (1995) está ligado à ideia de conduções delimitadoras de saberes e de modos de agir.

Ao determinar quais carreiras melhor se adequam ao perfil do cidadão, indicar acompanhamento psiquiátrico medicamentoso, desestimular comportamentos e servir de parâmetro para os meios de comunicação e atividades de lazer, o sistema Sibyl ilustra e serve de reflexão sobre como os avanços tecnológicos atendem ao que Foucault denomina biopoder: um estado de governabilidade superior ao poder soberano focado em gerir a vida dos

sujeitos, produzindo, conseqüentemente indivíduos economicamente ativos e politicamente dóceis (Foucault, 2012).

O biopoder *cyberpunk* demonstrado em *Kanshikan Tsunemori Akane* ilustra, de forma implícita, as deficiências do próprio rigor da sociedade japonesa. Na narrativa, os episódios criminais mais fortes são aqueles em que o indivíduo entra em surto pelo medo do estigma social por não desempenhar o papel de cidadão trabalhador exemplar.

A preocupação incorporada de não atender às expectativas ou de ser reconhecido como portador de um perfil desviante leva os indivíduos a atos extremos e episódios autodestrutivos, uma vez que a tolerância do sistema Sibyl é baixa, quase nula. Dentro do próprio departamento de segurança, tornar-se obcecado ou se envolver emocionalmente com determinado caso pode levar à marginalização dos agentes, por demonstrarem menos autocontrole. Apesar de haver na narrativa um elevado grau de confiança no sistema Sibyl, o qual garante o progresso e a tranquilidade para a maioria, suprimindo suas necessidades, sua existência é também um fator de lento adoecimento.

Em *Kanshikan Tsunemori Akane*, a narrativa que dá preferência à perspectiva de sua protagonista feminina não produz, diferentemente do *cyberpunk* americano clássico, críticas a esse controle social tecnológico. O que se observa, ao invés disso, são comentários sobre um modelo de sociedade emocionalmente reprimida, que criminaliza o mal-estar psicológico e condições neurodivergentes por não se enquadrarem em um modelo idealizado de saúde e produtividade.

A distopia aqui se configura por um higienismo social silencioso, em um estágio de governabilidade dos corpos, em que ações disciplinares deixam de ser necessárias porque os indivíduos já as possuem incorporadas em seus gestos. A sujeição e a alienação não resultam de um mecanismo externo de opressão, mas são, sim, frutos do prazer do indivíduo em ser reconhecido socialmente dentro dos padrões idealizados.

### 3 - A psique em *Kanshikan Tsunemori Akane*

Identificamos em nossa pesquisa um interessante padrão no *cyberpunk* japonês: enquanto nas histórias ocidentais predomina a figura masculina transgressora e

niilista (Hollinger, 1991), herança espiritual das histórias *noir*, no Japão, o protagonismo é recorrentemente feminino, representado por mulheres que vivem na sociedade e que de algum modo trabalham em prol ou pela melhoria do *status quo*. Akane faz parte de extensa lista de protagonistas dentro deste perfil, apesar de seu parceiro, Shinya Kogami, um agente de segunda linha destinado ao trabalho de exercício da violência, carregar as marcas desse anti-herói *cyberpunk* ocidental. A princípio, tal dado pode soar como coincidência. Contudo, o psicólogo Hayao Kawai (2007) nos ajuda a interpretar o padrão em seu livro *A psique japonesa: grandes temas dos contos de fadas japoneses* (2007).

Partindo das narrativas folclóricas, Kawai localiza a recorrência de representações nas quais o feminino desempenha o papel conciliador. Compreendendo-o como um arquétipo, a “mulher determinada”, assim nomeada pelo autor, seria a figura que melhor representaria o ego japonês, este descrito pelo alto potencial de adaptabilidade para lidar com o adverso evitando o confronto, almejando uma totalidade que não rejeita as contradições da imperfeição, nem o que normalmente é excluído.

A polaridade entre Shinya e Akane é o que movimenta a trama. Shinya, mais sóbrio e predisposto ao imprevisto, torna-se o elemento de conflito ao engatar em uma caçada de vingança contra o antagonista Shougo Makishima, um indivíduo que incentiva terceiros a cometerem crimes de elevado teor de crueldade e sadismo e cujo *psycho-pass* (no mangá essa escala de saúde psicoemocional serve igualmente como um “documento” que qualifica os indivíduos, por isso a ideia de se tratar de um “passe/licença”) não turva, mesmo quando o mesmo é responsável direto por crimes como assassinato. Akane, cuja condição de novata na trama sugere ao leitor uma certa inocência sobre a realidade em que acaba de se inserir, no decorrer da trama vai assumindo justamente o perfil caracterizado por Kawai. Sendo mais preciso, tais características já são apresentadas logo no começo, quando Akane se recusa a seguir as instruções de eliminação de uma refém em surto por acreditar na recuperação da vítima, apesar da experiência traumatizante (figura 3). Os atos desviantes de Akane, o acolhimento e a abnegação, são os mesmos que a fazem, de um lado, cidadã mais que exemplar nessa sociedade e, do outro, um elemento contestador.

Figura 3 – Akane se recusa a eliminar uma refém



Fonte: *Inspector Akane Tsunemori*, v. 1, p. 78-79, 2018. Acervo do autor.

Progressivamente, a relação com Shougo e Shinya e o compromisso com o dever colocam Akane em oposição ao rigor que não faz distinção entre agressor e vítima do sistema a qual serve. Não é difícil perceber ao longo da história que as fragilidades do sistema Sibyl estão interligadas a um modelo de perfeição que não corresponde com precisão ao mundo real.

Toda temática envolvendo o estado psíquico desenha uma alegoria que se concretiza através da revelação de que o sistema Sibyl não se trata de um algoritmo, mas sim de um coletivo de cérebros responsáveis pela avaliação e julgamento de comportamentos. Isto é, o sistema Sibyl é uma entidade moral coletiva e se somarmos que Akane seria essa encarnação de um arquétipo de ego, não nos falta nada para concluirmos que o mangá é uma grande alegoria ao aparelho psíquico.

Ainda que seja possível acusar contradição em uma abordagem que carregue simultaneamente um conceito junguiano (o arquétipo) e conceitos freudianos tradicionais, nossa intenção não é debater propriamente a obra pelo viés da psicanálise. A abordagem junguiana de Kawai nos permitiu antes decifrar

a presença feminina dentro da ficção científica japonesa, enquanto Hikaru Miyoshi dá indícios sólidos o suficiente para sustentarmos a leitura de que o mangá dispõe seus agentes narrativos em papéis semelhantes à tríade que compõe a mente humana na perspectiva freudiana, a qual tentaremos resumir a seguir.

Segundo a teoria psicanalítica de Freud (2006 a; 2006b), a personalidade humana é composta por três instâncias psíquicas: o id, o ego e o superego. Essas instâncias interagem entre si e determinam os comportamentos, os desejos e os valores de cada indivíduo. O id corresponde à parte mais primitiva e inconsciente da personalidade, que abriga os impulsos instintivos e as pulsões. O que rege o id é o princípio da constante busca pelo prazer, a obtenção da satisfação imediata e irracional das necessidades. O id não reconhece as normas sociais ou a moral, nem o tempo ou o espaço, e simultaneamente é também a fonte de toda a energia psíquica.

O ego, por sua vez, pode ser compreendido como a instância da personalidade que media as demandas do id, do superego e da realidade material. O ego se desenvolve a partir do id e busca satisfazer os seus impulsos de uma forma realista e socialmente adequada, o que significa, na grande maioria dos casos, deslocar os prazeres para outros objetos e ações.

O ego funciona baseado no princípio da realidade, ponderando os custos e benefícios de uma ação antes de decidir agir ou ceder aos impulsos. Em suma, a principal função do ego é alcançar um equilíbrio entre os desejos e os padrões morais e idealistas do superego, podendo recorrer a sofisticados mecanismos de defesa para lidar com a ansiedade gerada pelos conflitos entre o id e o superego. Portanto, trata-se da instância cuja essência é a mediação.

O superego é a parte moral e idealizadora da personalidade que surge a partir do ego e representa os valores da sociedade internalizados. O superego é regido pelo princípio do dever, que busca o cumprimento das normas éticas e morais. O superego é o juiz e o censor da personalidade, que impõe a culpa e remorso quando o ego não atende às suas exigências, e se utiliza da imaginação e da fantasia para criar modelos de perfeição.

Esta terceira parte se desenvolve a partir da moralidade cultural e, assim como ocorre na figura do pai edipiano, se caracteriza pelo repressivo, pela

vigência soberana da lei, estando em contato com o ego e cuja sobreposição também é nociva, manifestando-se comumente na forma de neurose.

O superego representa o conjunto de valores morais e éticos que são internalizados pelos indivíduos ao longo do seu desenvolvimento social, operando como uma instância crítica e reguladora do comportamento, formado justamente pela identificação das figuras de autoridade responsáveis pela transmissão dos valores e regras de determinada comunidade (em primeiro momento, os pais, depois se tornando uma imagem mais plural e complexa), existindo tanto no consciente quanto no inconsciente. Além disso, o superego pode ser dividido em dois subsistemas: o ideal do “eu”, que é o modelo de perfeição que o indivíduo almeja alcançar e a consciência moral, que são os sentimentos de culpa ou satisfação que surgem quando o indivíduo transgredir ou cumprir as normas impostas pelo ideal do “eu” (Freud, 2006b).

Com base nestas informações, podemos afirmar que Akane representa a função mediadora do ego, servindo inclusive como parâmetro crítico ao leitor sobre os perigos da completa ausência ou excesso de controle sobre o que há de humano na sociedade.

O sistema Sibyl, representado por sua porta-voz/avatar, a chefe do Departamento de Segurança Pública Joshu Kasei (figura 4), cujo senso de justiça e parâmetros de idealização comportamental pouco toleram o desvio e são responsáveis por alimentar uma pressão cultural graças a sua quase onipresença e onisciência, nos permite interpretá-la como essa exteriorização do superego em um estágio limiar de desbalanço, já que lhe falta empatia e um contato mais íntimo com a realidade para compreender suas nuances e aceitá-las (o que Akane ao longo da história buscará compensar e realinhar, mesmo que tais negociações estejam disfarçadas em rebeldias sutis).

Figura 4 – Porta voz/avatar do sistema Sybil



Fonte: *Inspector Akane Tsunemori*, v. 5, p. 74, 2018. Acervo do autor.

Por fim, o vilão principal, Shougo Makishima, não é somente o personagem que deve ser descoberto e confrontado em conformidade com os padrões do gênero policial, o qual o mangá mescla com a ficção científica. Sua presença, mesmo quando oculta no início da trama, é marcada por explosões de violência e sexualidade potencializadas pelo contraste com a sociedade em que se insere. Neste papel, Shougo seria uma espécie de embaixador do id ao reconhecer no sistema Sibyl seu ato castrativo e, na proporção inversa, almejar sua destruição sob a alegação de uma liberdade aqui associada à liberação total dos desejos.

O id é nossa instância mais egoísta e, portanto, não leva em conta os impactos em terceiros. Curiosamente, é essa incapacidade de sentir empatia ou remorso aliadas a seu alto intelecto que faz com que o sistema Sibyl deseje absorvê-lo e não o eliminar. Por mais paradoxal que possa parecer, o que Shougo potencialmente fornece é uma maior compreensão do desejo, pois, como manipulador, Shougo sabe identificar e aticar os desejos de seus aliados,

oferecendo-os meios de cumpri-los plenamente. Sua vestimenta e cabelos brancos transmitem essa mensagem de pureza, mas de uma pureza amoral e perversa que caracteriza o que há de mais íntimo e primitivo. E ainda que seja representado como um personagem calculista e frio, Shougo é puro desejo, a ponto de ser objeto disputado por diversos personagens (figura 5).

Figura 5 – Shougo Makishima, antagonista de Akane



Fonte: *Inspector Akane Tsunemori*, v. 6, p. 77, 2018. Acervo do autor.

### Considerações finais

Ao trazer questionamentos sobre um Japão tecnologicamente governado, *Kanshikan Tsunemori Akane* resalta elementos importantes em seus flertes com os debates foucaultianos e a alegoria freudiana presentes em sua narrativa, os quais ajudam a reconhecer as marcas culturais que distinguem o *cyberpunk* japonês de sua contraparte norte-americana.

A partir da perspectiva da protagonista, reconhecemos que, na cultura japonesa, o temor pelos dispositivos de controle difere de natureza. Enquanto a perda da liberdade e da identidade é uma pauta comum no *cyberpunk* norte-americano, no japonês o problema não se encontra na existência de tais

aparatos, mas no modo como são utilizados para prejudicar a população, uma vez que um senso de dever com o coletivo estaria presente na cultura japonesa. Em decorrência, o *cyberpunk* japonês se demonstra menos “*punk*” por dialogar em menor escala com a ideia de oposição e mais com a de adaptação. A exemplo de Akane, por mais que o cenário se revele imperfeito e até opressor, a heroína não procura se beneficiar de suas falhas nem busca a sua derrubada, mas apenas melhorá-lo com ações a longo prazo. O desafio ao sistema é substituído pela negociação e pela mediação.

### Referências bibliográficas

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

ASIMOV, Isaac. *No mundo da ficção científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

CSICSERY-RONAY, Istvan, Jr. Cyberpunk and neuromanticism. In: McCAFFERY, Larry (org.). *Storming the reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. Durham & London: Duke University Press, 1991. p. 182-193. Edição do Kindle.

ECO, Umberto. Os mundos da ficção científica. In: ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p.11-37.

FREUD, Sigmund. O ego e o Id. In: FREUD, Sigmund. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 2006. v. 19, p. 13-80. (A)

FREUD, Sigmund. Sobre o narcisismo: uma introdução. In: FREUD, Sigmund. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 2006. v. 14, p.75-108. (B)

FOUCAULT, Michel. Como se exerce o poder? In: DREYFUS, Hubert.; RABINOW, Paul. *Michel Foucault, uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. 22.ed. Rio de Janeiro: Graal, 2012.

FOUCAULT, Michael. *Vigiar e punir: o nascimento da prisão*. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

HOLLINGER, Veronica. Cybernetic deconstructions: cyberpunk and postmodernism. In: McCAFFERY, Larry (org.). *Storming the reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. Durham & London: Duke University Press, 1991. p. 203-218. Edição do Kindle.

- IANNI, Octávio. *Enigmas da Modernidade-Mundo*. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- INSPECTOR Akane Tsunemori, Rio de Janeiro: Panini, 2018. 6v.
- IWABUCHI, Koichi. *Recentering globalization: popular culture and Japanese transnationalism*. Durham, N.C.: Duke University Press, 2002.
- JUIZ Dredd Omnibus: os casos completos. São Paulo: Mythos, 2022. 2v.
- KATŌ, Shūichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.
- KAWAI, Hayo. *A psique japonesa: grandes temas dos contos de fadas japoneses*. São Paulo: Paulus, 2007.
- LEMONS, André; LÉVY Pierre. *O futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. 2. Ed. São Paulo: Paulus, 2010.
- MATTHEW, Roberts. *Japanese science fiction: a view of a changing society*. New York: The Nissan Institute; Routledge, 1989.
- MINORITY Report: a nova lei. Direção: Steven Spielberg. Produção: 20th Century Fox. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2002. 1 DVD.
- MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: Editora JBC, 2005.
- ORTIZ, Renato. *O próximo e o distante: Japão e Modernidade-Mundo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.
- ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PERSON, Lawrence. Notes towards a post-cyberpunk manifesto. *Slashdot*. 09 out. 1999. Disponível em: <https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>. Acesso em: 19 fev. 2023.
- REIS, Lucas Bernardo. *A relação de apropriação do corpo nos quadrinhos e no cinema de ficção científica cyberpunk nos Estados Unidos e Japão*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza. 2020.
- TATSUMI, Takayuki. Transpacific cyberpunk: transgeneric Interactions between prose, cinema, and manga. *Arts*, Bazel, v. 7, no. 9, p.100-110, ago. 2019.
- TATSUMI, Takayuki. The Japanese reflection of mirrorshades. In: McCAFFERY, Larry (org.). *Storming the reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. Durham & London: Duke University Press, 1991. p.366-372. Edição do Kindle.

Recebido em: 23.10.2023.

Aprovado em: 03.12.2023.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença  
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional