

ENTRE *ADMIRÁVEL MUNDO NOVO* E *JOGADOR NÚMERO 1*: A DISTOPIA CIBERNÉTICA DE ERNEST CLINE

Isabella Tagata Ferreira¹

Priscila Aparecida Borges Ferreira Pires²

RESUMO: Com popularidade crescente desde sua consolidação, a literatura distópica atraiu e conquistou o público jovem, tornando-se *best-seller*. Tendo em mente a classificação errônea de obras não-distópicas como distopias, analisamos, de modo comparativo, o clássico *Admirável Mundo Novo*, (2014 [1932]), de Aldous Huxley, e o romance *Jogador Número 1* (2011), de Ernest Cline, observando seus pontos convergentes e divergentes, para estabelecer se a obra de Cline é, de fato, uma distopia.

Palavras-chave: Ficção Científica; Distopia; Literatura de Massa

ABSTRACT: With growing popularity since its consolidation, dystopic literature appealed and attained a younger audience thus becoming a best-seller. Taking into consideration how non-dystopic books are mistakenly classified as dystopic, we analyzed and compared two novels: the classic *Brave New World* (2014 [1932]), by Aldous Huxley and *Ready Player One* (2011), by Ernest Cline, discerning their converging and diverging points to establish if Cline's book is, as a matter of fact, a dystopia.

Key-words: Science Fiction; Dystopia; Mass literature

Introdução

Sinônimo de literatura crítica, as distopias do século XIX surgiram quando as utopias deixaram de ser promessas animadoras e tornaram-se ameaças iminentes com a publicação das obras *Nós* (1924), de Zamiatin, e *The Machine Stops* (1909), de Forster. Ambos os romances são a pura representação de uma expressão imaginativa fundada no medo, este que “não são os medos das inconstâncias da natureza ou de um Deus capaz de punir pecadores. Este medo está endereçado à máquina” (KOOP, 2011, p. 49).

Dessa forma, as distopias seriam uma junção do receio das utopias, dos perigos que a sociedade tal qual imaginada pelos utopistas poderia representar, uma vez que deixaram de ser fabulações, projetos e tornaram-se planejamentos sociais concretos, com o pavor das

¹ Graduanda em Letras – Português/Inglês na Universidade Estadual do Norte do Paraná.

² Mestra em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Professora colaboradora do departamento de Língua Inglesa da Universidade Estadual do Norte do Paraná.

tecnologias, do que elas poderiam se tornar ou para aquilo que poderiam ser usadas, se em posse de mãos erradas.

No século XX, porém, a literatura distópica prolifera com o propósito de criticar, por meio da sátira e do exagero, modelos políticos e modos vigentes na sociedade da época, em especial o comunismo, que apresentava crescente constante desde o início do século. Para Rudinei Koop (2011), esse afloramento das distopias está pautado no medo e na ansiedade do futuro, assim, seu conceito se constituiria a partir dos conceitos já consolidados sobre utopia.

Desde as primeiras obras publicadas até os dias atuais, a literatura de cunho distópico tem sido cada vez mais proeminente no mercado editorial e expandiu-se consideravelmente durante o século XXI, na literatura de massa, com inúmeros títulos publicados, principalmente naquela voltada para o público considerado jovem adulto, conhecida atualmente como literatura *Young Adult* ou *Y.A.*

Entretanto, diferente dos séculos passados, em que esse tipo de literatura era escrita partindo do medo da concretização das utopias e das máquinas, como um modo de criticar regimes por meio de parábolas políticas, após a virada do século XX, elas se tornaram a literatura do pessimismo, do desamparo e da desconfiança, visando a atingir um público que se considera traído pelo mundo que, aos seus olhos, parecia melhor em idade mais tenra.

Essa nova literatura distópica é, também, permeada por uma sensibilidade mais adolescente, de acordo com Lepore (2017), sendo hostil e aborrecida, ao contrário do teor mais adulto das antecessoras. A estas seriam dadas o título de clássico da literatura ou literatura culta, que para Muniz Sodré (1988) trata-se de um texto reconhecido no meio acadêmico, permeado por uma técnica romanesca e escrito com uma língua própria do autor. Já a literatura de massa não receberia tal prestígio, estando sujeita ao jogo econômico da oferta e da procura; nelas aquilo que

[...] importa mesmo são os conteúdos fabulativos (e, portanto, a intriga com a sua estrutura clássica de princípio-tensão, clímax, desfecho e catarse), destinados a mobilizar a consciência do leitor, exasperando a sua sensibilidade. É o mercado, e não a escola, que preside às condições de produção do texto (SODRÉ, 1988, p. 15).

Tendo em mente esse crescimento da literatura de massa de cunho distópico, esta pesquisa objetiva analisar pontos convergentes e divergentes entre essas novas obras e clássicos do gênero. Ao analisar seus enredos e personagens principais, procura-se definir se essa literatura vendida como distopia seria, de fato, pertencente a esse gênero, ou se estaria ela erroneamente classificada, sendo apenas uma ficção científica ou uma literatura pós-apocalíptica.

Como objeto de análise, foram escolhidos dois romances atualmente chamados de *stand alone*, livros únicos, que não possuem sequência. Como exemplar clássico, o romance escolhido foi o de Aldous Huxley, *Admirável Mundo Novo*, publicado em 1932, enquanto *Jogador Número 1*, publicado em 2011, escrito pelo autor Ernest Cline, foi escolhido como livro representante da literatura de massa.

1. Da utopia à distopia do século XXI

Sendo utilizado de maneira errônea como sinônimo para coisas irrealizáveis, impossíveis, o termo utopia surge para designar uma sociedade ideal, que, após uma ruptura total com a sociedade existente, se torna perfeita. Segundo Chauí (2008), a utopia não teria nascido apenas como gênero literário com a publicação de *Utopia* de Thomas More, em 1516, mas também como um discurso político sobre uma sociedade justa. Entretanto, nessa busca por uma sociedade perfeita, a filósofa aponta que a utopia só se faz possível uma vez que haja a possibilidade das diferenças que compõem essa sociedade a tornarem outra, total e completamente nova comparada àquela que se conhece.

Essas utopias, além de negarem a sociedade existente, seriam normativas, enxergariam o presente como uma forma de violência, buscariam a felicidade e liberdade individual e pública, restaurariam valores esquecidos e seriam uma forma peculiar de imaginação social. Elas poderiam ser não somente literárias, mas também arquitetônicas, religiosas e políticas. Apesar de serem ambientadas, na literatura, em sociedades isoladas, sem qualquer tipo de contato com o mundo – influência das expansões marítimas europeias do século XVI, quando o novo mundo prometia tudo –, elas são o retrato de um dado momento histórico, nos

revelando como aqueles que as escreveram enxergavam o mundo de seu tempo e “ao mesmo tempo, [...] mostra o que o oposto poderia ser” (KOOP, 2013, p. 38).

O termo seria então “[...] uma expressão cunhada para designar uma concepção, uma representação de um lugar, de uma situação, de uma realidade que hoje – aqui e agora – não existe” (MARTINS, 2011, p.11). Todavia, ainda que não exista no momento presente, não significa que uma utopia já não possa ter existido ou vir a existir em dado momento da história. Ela não seria, portanto, o domínio do irrealizável, mas sim exploração entre este e o possível. Ela não seria impossível, “nem mesmo está ‘em lugar nenhum’. Esteve ‘em algum lugar’ ao longo de boa parte da história, mesmo antes do próprio conceito existir” (CLAEYS, 2013, p. 15).

Para Martins (2011), no mundo ocidental, ela estaria ligada ao cristianismo, havendo uma oposição entre o mundo irrecuperável, sendo esse o mundo terreno, aquele em que vivemos, e o mundo transcendental, visto como correto. Assim, cria-se uma utopia transcendente que se opõe ao mundo faltoso, usada como fonte de controle pela Igreja. Contudo, essa se enfraquece e debilita o poder da instituição religiosa a partir das Reformas Protestantes do século XV, para então desaparecer completamente com a chegada do Iluminismo e a Revolução Francesa já no século XVIII. O autor também explica que, com a criação do Estado moderno e da ideia de nação, há o surgimento de uma utopia política “em que a realização plena dos homens se faria segundo projetos do Estado” (MARTINS, 2011, p. 13). Ela contém outra utopia, a econômica, em que as riquezas seriam distribuídas de forma totalmente igualitária entre toda população.

Por conseguinte, colocar utopia e história como contraditórias, na visão de Martins (2011), é completamente errôneo. Uma vez que não são mutuamente excludentes, é impossível tratar de uma sem mencionar a outra, configurando dois modos distintos, mas relacionados, de olhar o mundo dos homens. Enquanto a história busca dizer como os eventos aconteceram, a utopia “preocupa-se em mostrar como as coisas deveriam ou poderiam ter sido” (Martins, 2011, p. 16). Ademais, Manheim afirma que esta “funciona como um esporão do salto à frente, como produtora de progresso, de alguma coisa acima ou além de si mesma, em um tempo futuro” (apud MARTINS, 2011, p. 19), a associando ao movimento inspirador da mudança que provém da experiência histórica que está cristalizada no passado da

humanidade, passa pela vivência do presente para, enfim, chegar a realização do possível ideal no futuro.

No século XIX, contudo, a utopia é encarada como um projeto político, deduzida em teorias sociais e científicas, tornando-se uma ciência, “e sua chegada é vista como algo inevitável porque a marcha e o conhecimento de suas leis universais garantem que ela se realizará” (CHAUÍ, 2008, p. 12), muito diferente da visão de jogo intelectual tida entre os séculos XVI e XVIII. Nesse contexto, Marilena Chauí (2008) ressalta que Marx e Engels (1880) realizam uma crítica ao socialismo, fruto da Revolução Francesa e que tem base nos pensamentos utópicos, diferenciando o socialismo utópico do científico. Segundo os dois filósofos, o socialismo utópico apenas se levantaria contra o sofrimento dos humilhados e oprimidos, enquanto o socialismo científico seria o conhecimento das causas materiais da opressão, levando assim a uma revolução socialista, portanto, a passagem de um para outro seria possível. O termo utopia permanece no vocabulário filosófico no século XVI, adquirindo de maneira gradativa a conotação pejorativa de algo fantasioso, irrealizável, como no século XIX, quando as utopias foram rejeitadas por diversos pensadores.

Por volta de 1798, as utopias começam a entrar em declínio, dando lugar ao que seriam futuras versões do apocalipse. Elas passam, assim, a ser encaradas como uma ameaça, aliado a isso, o progresso científico, com a revolução industrial e o capitalismo industrial, trouxe para a humanidade o medo das máquinas, tidas como o progresso das civilizações, a exemplo do sistema de produção fordista, criado por Henry Ford em 1914. Desses medos, e a partir o florescimento do movimento socialista, surgem as distopias. Enquanto as utopias seriam a representação das falhas da realidade corrigidas, de um mundo sem erros, as distopias seriam uma disfunção delas, como utopias malsucedidas.

No que tange ao uso das tecnologias nas distopias, Beauchamp (apud KOOP, 2013, p. 51) aponta dois caminhos: o uso como mero instrumento na mão de governos totalitários, como um modo de facilitar seu controle e o poder que exercem sobre as pessoas; ou como algo que seria capaz de adquirir autonomia. Dentro dessa perspectiva, há dois ramos para estudar esses caminhos sendo o primeiro denominado tecnófilo, que enxerga a tecnologia apenas como um mero instrumento nas mãos dos seres humanos, usada para os fins que se inclinarem a fazer; enquanto o segundo, o tecnofóbico, acredita que essa tecnologia seria

capaz de adquirir independência, transcendendo aos propósitos para os quais foi inicialmente criada. Há ainda, para os tecnofóbicos, uma forma mais assustadora denominada mecanomorfismo, a transformação do homem na própria máquina. A medida em que a máquina se transforma, o homem passa a adotá-la como modelo, como algo que deve ser emulado, o que acabaria, de acordo com Koop (2013), por conduzir a uma desumanização da vida em prol da lógica produtiva.

A ficção distópica, portanto, seria resultado dos medos e ansiedades que se identificam com as utopias que caminham para se tornar formas reais de organização social e com a tecnologia “que marca, cada vez mais, a sociedade como um modo de vida, de produção e de dominação” (KOOP, 2013, p. 52). Essa literatura, de início, voltava-se para as revoluções, tanto socialistas quanto capitalistas, que desandaram e acabaram por tornarem-se ditaduras sangrentas. Foi então que a obra do autor russo Yevgeny Zamyatin, *Nós*, de 1924, inaugurou o subgênero de distopias comunistas, sendo vista como “a mais importante sátira sobre o bolchevismo e um poderoso ataque à centralização estatal e à supressão de individualidade” (CLAEYS, 2013, p. 177). Sua estrutura e temas foram reutilizados em romances de grande sucesso como *1984* (1949) e *Terra sob a Inglaterra* (1935), dos autores George Orwell e Joseph O’Neill respectivamente.

2. Admirável Mundo Novo, Jogador Número 1 e a hipermodernidade

No prefácio de *Admirável Mundo Novo*, Aldous Huxley (2014 [1932]), p.11) afirma que ele não tem como tema “o avanço da ciência em si; é esse avanço na medida em que afeta os seres humanos”. O romance mostra, por meio do exagero, como o progresso científico transformou completamente a vida da população mundial, criando uma sociedade hipermoderna dividida em castas: Alfa, Beta, Gama, Delta e Ípsilon, cada qual com sua função.

Em sua obra, Huxley alia as formas de controle utilizadas na sociedade, criada por ele, aos mecanismos de produção social presente no interior de seus indivíduos. Esses sujeitos são meros produtos do poder, regulados pela dinâmica social que rege a sociedade Fordista do romance por meio do Processo Bokanovsky, usado pelo governo para manter o domínio da

população. Em *Admirável Mundo Novo* (HUXLEY, 2014 [1932]) não apenas se produz esses sujeitos, mas também os condiciona, uma vez que “ o sentido do condicionamento é o da interiorização e apropriação das pressões e coerções sociais” (HILÁRIO, 2013, p. 209).

Tendo como base o lema “Comunidade, Identidade, Estabilidade”, inspirado pela Revolução Francesa, a Londres pós-Ford extingue o conceito de família ao se manufaturar indivíduos em massa dentro de provetas, produzindo sujeitos iguais, que não almejam uma identidade e desprovidos de qualquer individualismo, criando o senso de comunidade. Dessa forma, se cria um equilíbrio por meio do qual se alcançaria a estabilidade social almejada.

O primeiro refere-se a uma situação onde cada indivíduo está subordinado ao funcionamento do todo e seu questionamento não é permitido; o segundo denota a extinção das diferenças individuais e o terceiro, por fim, a estabilidade diz respeito ao fim de toda e qualquer mobilidade social, excluindo a possibilidade de trânsito entre as classes (HILÁRIO, 2013, p. 209).

Para tanto, são utilizados dois mecanismos de controle: a droga soma e a hipnopédia. Enquanto a droga deixa os indivíduos em um estado permanente de felicidade, anulando qualquer possibilidade de desequilíbrio, a hipnopédia os condiciona socialmente, mediante um processo de repetição que segue a mesma dinâmica da indústria cultural.

Os Escritórios de Propaganda e o Colégio de Engenharia Emocional funcionam de forma completamente conectada e é a partir dos mesmos desígnios que se projetam desde o condicionamento psicológico (a hipnopédia) das crianças até os roteiros para os filmes de Cinema Sensível. A sociedade do Estado Mundial é administrada de tal maneira que existam castas com atribuições bem claras, que são definidas desde o nível embrionário, e a manutenção disso é executada de forma que exista uma calculada satisfação pelo papel que cada um ocupa nesse mundo. O homem é mantido artificialmente num estágio de felicidade contínua através de uma vida “emocionalmente fácil” (NEUMANN; SILVA; KOOP, 2013, p. 87).

O enredo narra parte da vida de Bernard Marx e John em Londres, a sociedade civilizada, e em Malpais, a sociedade selvagem. Bernard é um Alfa-Mais psicólogo especialista em hipnopédia, desajustado e fisicamente diferente dos demais sujeitos de sua casta. Insatisfeito com o mundo em que vive, começa a questioná-lo, recusando-se a seguir as convenções sociais impostas aos seus habitantes. Já John é um “selvagem”, nascido e criado

até a vida adulta em Malpaís, filho de civilizados, leitor de Shakespeare, é levado para a civilização por Marx após uma viagem a reserva em que vivia com a mãe, Linda.

O romance, então, prossegue mostrando o embate entre John e o mundo no qual agora se encontra, completamente incompreensível para ele. Ele se torna conhecido como “Senhor Selvagem”, e, ao mesmo tempo em que é encarado como uma aberração em uma sociedade em que ter filhos é obscuro, é visto com fascínio pela população, uma vez que seus pensamentos contrastam com tudo aquilo que lhes foi condicionado desde seu “nascimento”.

Enquanto a obra de Huxley é uma distopia capitalista, tratando de uma sociedade totalmente comandada pelo cientificismo, que cria sujeitos alienados por meio da manipulação social, *Jogador Número 1*, de Ernest Cline (2011), expõe uma sociedade em completa decadência e que para fugir da dura realidade que os cerca, os cidadãos passam a maior parte de seu tempo dentro de um jogo de realidade virtual, o Oasis.

Com a pobreza extrema, o esgotamento de recursos naturais, destruição da natureza e do clima e guerras constantes, Cline constrói um Estados Unidos da América em colapso no ano de 2044. Não há mais quase nenhuma interação humana fora do jogo, que possui escolas online, centros comerciais, empresas, oportunidades de negócio, dentre outros.

É nesse cenário que se encontra o protagonista, Wade Watts, sendo um dos milhões de jogadores do Oasis, Wade está atrás daquilo que todos ao redor do mundo também procuram: o *easter egg* do falecido inventor do jogo, James Donovan Halliday. Por não possuir herdeiros, Halliday criou um concurso dentro do Oasis que consiste em encontrar três chaves distintas – uma de cobre, uma de jade e uma de cristal – que levariam o jogador até seu “ovo”. O primeiro felizarado a realizar tal façanha terá o direito de obter toda sua fortuna, o controle do Oasis e de sua empresa, a *Gregarius Simulation Systems*.

O enredo acompanha a trajetória de Wade em busca do *easter egg*, sendo ele o primeiro a encontrar e desvendar o mistério por trás da primeira das três chaves, a de cobre. A descoberta o coloca na mira de outros caça-ovos, denominação dada àqueles focados em procurar pelo tesouro escondido de James Halliday, e da empresa *IOI (Innovative Online Industries)*, que buscam obter controle sobre o Oasis e tirar proveito financeiro dele, utilizando de todos os meios possíveis para tal.

Em sua jornada, Wade, que é conhecido dentro do jogo como Parzival, conta com a ajuda do melhor amigo virtual Aech, a famosa caça-ovo Art3mis e os irmãos Daito e Shoto para impedir que a IOI chegue primeiro ao ovo de Halliday e acabe com o Oasis.

Há também na obra de Ernest Cline (2011) a criação de uma sociedade hipermoderna, não só no mundo real, mas também no mundo virtual em que vive a população, diferente de *Admirável Mundo Novo*. Segundo Lipovetsky e Serroy (2007), essa hipermodernidade seria organizada em quatro diferentes polos,

o hipercapitalismo, força motriz da globalização financeira; a hipertecnicização, o grau superlativo da universalidade técnica moderna; o hiperindividualismo, concretizando a espiral do átomo individual daí em diante despreendido das coerções comunitárias à antiga; o hiperconsumo, forma hipertrofiada e exponencial do hedonismo mercantil (LIPOVETSKY; SERROY, 2007 p. 32).

Essa sociedade hipermoderna não é uma pós-modernidade, mas uma modernidade de extremos, segundo Santos (2012), que excede os limites. O hipercapitalismo é um sistema integrado de capitalismo globalizado, que afirma o poder das finanças e dos grandes investidores, possibilitando transações em tempo real via internet. A hipertecnicização é a era high-tech, prometendo por meio da evolução da bioquímica, da microeletrônica, das biotecnologias e das nanotecnologias “saúde perfeita, juventude eterna, saber para todos, robôs domésticos à nossa inteira disposição” (LIPOVETSKY; SERROY, 2007, p. 44).

A busca do bem-estar pessoal e consumidor, da cultura de relação narcísica com o próprio corpo e a liberdade de imposições coletivas e comunitárias enquadram o hiperindividualismo. Ao passo que o hiperconsumo, atrelado a essa liberdade individual, torna os sujeitos compradores imprevisíveis, desorientados, que consomem de tudo, em todo lugar, a todo momento.

Na Londres de Huxley, somos apresentados a hipertecnicização logo no primeiro capítulo do romance, durante uma visita de estudantes universitários ao “Centro de Incubação e Condicionamento de Londres Central”. Ali o avanço da ciência permitiu a criação do Processo Bokanovsky, que como dito pelo diretor do local aos estudantes, “[...] consiste essencialmente numa série de interrupções do desenvolvimento. Nós determos o crescimento

normal e, paradoxalmente, o ovo reage germinando em múltiplos brotos” (HUXLEY, 2014 [1932], p. 24).

Diferente disso, em *Jogador Número 1*, tem-se uma sociedade high-tech, que oferece tudo aquilo prometido pelo progresso científico, mas dentro de um ambiente completamente virtual. Os indivíduos podem ter a aparência que desejarem, nunca envelhecer, podendo até mesmo adquirir um software de agente de sistema, um “robô doméstico”, que também pode ser utilizado fora do ambiente cibernético – uma espécie de ajudante como J.A.R.V.I.S, da série de filmes, e mais tarde de quadrinhos, *Iron Man* (LEE; LIEBER; HECK; KIRBY, 2008). Tem-se uma sociedade permeada pela tecnologia, que é usada como fuga da realidade caótica em que se encontra o mundo real.

Nos dois romances, o hipercapitalismo afirma o poder que exercem as finanças e os grandes investidores. Enquanto em *Admirável Mundo Novo* isso se atrela ao sistema de castas criado para garantir a estabilidade social, uma vez que esse poder é exercido pela casta dos Alfas, em *Jogador Número 1* temos as empresas, como a *IOI*, inserindo-o dentro do Oasis. Isso se dá mediante transações imediatas possibilitadas pela internet dentro do jogo e que podem repercutir no mundo fora dele, mas que acabam por se tornarem incontrolláveis.

Na obra de Huxley, é possível observar o hiperindividualismo nas relações completamente narcisistas que os cidadãos possuem com seus corpos, seu desejo de estarem sempre jovens e bonitos, de procurarem o estado de bem-estar e consumidor – no limite permitido por suas castas – obcecados por esportes inventados para a manutenção do controle.

Já no romance de Cline, as pessoas livram-se das imposições coletivas com o início do concurso de James Halliday, buscando seu estado de bem-estar por meio dele e seu grandioso prêmio. Além da possibilidade de modelarem seus avatares como quiserem, os deixando completamente diferentes daquilo que são na vida real. Aqui, a obsessão por esportes dá lugar à obsessão por cultura pop dos anos 80, paixão de Halliday, e que permeia todo o jogo e seu concurso.

Em ambos os casos, abrem-se caminhos para o hiperconsumo, com a compra desenfreada de itens mágicos – que origina até mesmo um mercado clandestino – e aparatos eletrônicos para o Oasis que ajudem na caça à fortuna de Halliday em *Jogador Número 1*, e a compra exacerbada de novos objetos em *Admirável Mundo Novo*, os substituindo sempre que

quebram: “Mais vale dar fim que concertar. Quanto mais se remenda, menos se aproveita. Quanto mais se remenda...” (HUXLEY, 2014 [1932], p. 72).

3. O não-lugar em Ernest Cline

Como destaca Jill Lepore (2017) a onda de pessimismo acerca do futuro tomou conta da população mundial no século XXI, o que acabou por moldar a nova literatura distópica que já não é mais uma parábola política ou uma crítica a uma sociedade perfeitamente planejada, mas um aviso, uma crítica para o que o mundo atual se encaminha.

Em *Jogador Número 1*, o autor utiliza das mazelas e problemas presentes no mundo moderno e as exagera para criar o mundo do romance, ambientado em um futuro muito próximo no ano de 2044. Os recursos naturais estão se esgotando, a população mundial vive em situação de extrema pobreza em que crimes e guerras são constantes. Ainda que nele não haja, como em *Admirável Mundo Novo*, uma forma de governo autoritária, há o medo do que a máquina e a tecnologia podem se tornar nas mãos dos seres humanos, tal qual estuda o ramo tecnófilo. O medo constante de que a *IOI* consiga controle sobre o Oasis é descrito em todo romance.

Ao contrário do que Lepore expõe em seu artigo, as distopias *Y.A* não representam a morte do gênero, sendo apenas exemplos ruins de literatura de massa voltada para jovens desesperançosos para com o mundo. Para Muniz Sodré (1988), a literatura de massa é capaz de fazer críticas sociais, mas que esta aparece “[...] como um discurso da história, isto é, algo externo à ficção, que penetra no texto de foros de informação verdadeira” (SODRÉ, 1988, p. 16).

Por meio da *Innovative Online Industries*, Ernest Cline proporciona uma crítica relacionada aos grandes oligopólios industriais presentes no mundo, há uma analogia “óbvia aqui a grandes corporações que procuram tirar proveito financeiro de tudo”³ (HILLMAN, 2015, p. 52, tradução nossa). Contudo, a empresa do romance ultrapassa os limites para conseguir aquilo que deseja, como por exemplo, explodir a pilha de trailers em que Wade Watts vivia com a tia e o namorado dela, demonstrando quão tirana pode ser. Dessa forma,

³ “There is an obvious analogy here to big corporations that seek to make a profit from everything.”

[...] mesmo com elementos de crítica social, o texto de massa mantém visível a sua estrutura através de personagens fortemente caracterizados, de uma abundância de diálogos (capazes de permitir uma adesão mais intensa do leitor à trama) e de uma exploração sistemática da curiosidade do público (SODRÉ, 1988, p. 16).

Nos personagens há uma diferenciação maior entre os dois romances. Em *Admirável Mundo Novo* os personagens principais, Bernard Marx e John, o selvagem, são ambos adultos e sentem-se estranhos em seus respectivos mundos: Bernard, por não corresponder ao estereótipo de Alfa e estar insatisfeito com a sociedade; e John, por ser um selvagem filho de uma civilizada, além de saber ler, tendo aprendido com uma cópia surrada da obra de William Shakespeare que possui. Ademais, por demonstrarem serem diferentes, estavam fadados a solidão, como pontua John em seu diálogo com Marx “se uma pessoa é diferente, é fatal que se torne solitária. A gente é tratado de um modo abominável” (HUXLEY, 2014 [1932], p. 168).

No romance de Huxley, nenhum dos dois personagens possui uma visão otimista sobre o futuro, em especial John, que por ter nascido e sido criado em uma sociedade com visões diferentes, não consegue compreender sua organização, tão pouco o povo de Londres, repudiando o modo como se comportam as pessoas e o que chama de felicidade mentirosa e falsa. Ao fim, por sucumbir a essa felicidade, sentindo-se culpado, comete suicídio por ver que não há outro modo de sair dessa sociedade.

O protagonista de *Jogador Número 1*, no entanto, é um adolescente órfão de 17 anos antissocial que ainda frequenta a escola. Na trama, Wade Watts não é isolado por ser fisicamente diferente do restante dos jogadores, mas sim porque não possui dinheiro dentro do Oasis – ou mesmo fora dele – para sair do planeta inicial *Ludus*, onde residem as escolas dentro do jogo online. Além disso, Wade prefere não se juntar a nenhum clã de caça-ovos por acreditar que não precisa de ajuda para encontrar o prêmio do concurso.

Diferente de Bernard e John, Wade possui uma visão mais otimista sobre o amanhã, acreditando que consegue construir um futuro melhor para o mundo em que habita, crença que Hillman (2015) diz ser uma característica da geração *millennial*, que apesar dos pesares, do mundo decadente, tem uma ótica positiva das situações.

O uso de um protagonista mais jovem, com um vocabulário mais próximo da realidade de grande maioria dos leitores dos textos de massa, é o que atrai esse público juvenil e jovem adulto para a literatura distópica, o que os torna mais engajados na leitura uma vez que podem identificar-se com ela, já que a literatura culta “[...] vive de uma diferença de classes culturais” (SODRÉ, 1988, p. 15).

Além disso, a literatura de massa não se restringe ao texto escrito, o que possibilita a transposição das obras para outros meios, como o cinema, a televisão, rádio, história em quadrinhos, dentre outros. “A passagem para outros meios implica outros *códigos* (regras de organização dos conteúdos), mas não muda a estrutura básica da literatura de massa” (SODRÉ, 1988, p. 17), o que importa é o conteúdo fabulativo e sua história é essencialmente a mesma. Ao passo que a literatura culta se encontra presa à língua escrita, sua transposição para outros meios midiáticos altera a natureza das obras, tendo em vista que são coisas diferentes e que utilizam linguagens diferentes.

Apesar da visão claramente distópica sobre o futuro do autor de *Jogador Número 1*, é possível relacionar a história também com o universo *cyberpunk*. Movimento literário originário dos Estados Unidos na década de 80, e que em sua grande maioria são também universos distópicos: “O termo *cyberpunk* aparece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica, nos Estados Unidos, unindo altas tecnologias e caos urbano, sendo considerado como uma narrativa tipicamente pós-moderna ” (LEMOS, 2004, p. 12).

Os indivíduos do romance de Ernest Cline estão inseridos em camadas marginalizadas, vivendo em um ambiente altamente tecnológico e em caos urbano constante. A maioria deles não tem dinheiro para sequer alugar um pequeno imóvel, tendo que viver em “pilhas”, enormes aglomerados de trailers empilhados em torres de ferro, enquanto mergulham no universo cibernético do jogo online Oasis para esquecer de sua sociedade decadente. O movimento é um reflexo da época contemporânea, um tipo de paródia do presente, fato que se torna nítido em *Jogador Número 1* com as descrições de Wade sobre a sociedade,

A NEGLIGÊNCIA CONTINUAVA REINANDO. AS RUAS, AS CONSTRUÇÕES, AS PESSOAS.⁴ Até mesmo a neve parecia suja. Ela caía em flocos cinza, como cinzas depois de uma erupção vulcânica.

O número de pessoas sem casa parecia ter aumentado drasticamente. Barracos e abrigos de papelão se enfileiravam pelas ruas; os parques públicos que vi pareciam ter se transformado em campos de refugiados (CLINE, 2011, p. 216).

Para Lemos (2004), esse universo de ficção científica se parece muito ao que é vivido no século XXI e afirma que o *cyberpunk* uniria o poder ditatorial de megacorporações – representada no romance de Cline pela *IOI* – do caos urbano, inteligências artificiais e vírus com a tecnologia de ponta – o próprio Oasis e os apetrechos fabricados para serem usados no jogo sendo exemplos disso.

A personalidade altruísta de Wade Watts é o que lhe permite enfrentar, sempre com um olhar positivo, esse caos urbano, essa megacorporação tirana que pretende se apoderar daquilo que permite aos humanos fugirem de suas realidades de maneira gratuita. Tudo culmina em uma épica batalha dentro do ambiente virtual, em que Wade conta com a ajuda de Aech, Art3mis, Shoto e milhares de outros jogadores, contra a *IOI* em frente ao último portão para o tesouro de Halliday.

Com um final diferente de *Admirável Mundo Novo*, que termina com o suicídio de John, o selvagem, em busca de uma fuga daquele abominável mundo para o qual fora levado e não compreendia seu funcionamento, *Jogador Número 1* apresenta o triunfo dos jovens protagonistas sobre a *IOI*. Em uma corrida contra o tempo, Wade é o primeiro jogador a conseguir resolver o enigma do último portão do concurso, herdando os poderes ilimitados do personagem de James Halliday dentro do jogo, o mago Anorak, sua fortuna e controle sobre o jogo e sua empresa. Além disso, o romance do protagonista com a personagem Art3mis, que mais tarde o leitor descobre se chamar Samantha, acaba de forma favorável.

Com isso, acende-se a chama da esperança característica das distopias *Y.A* e da geração *millennial*, do positivismo em relação a um mundo melhor, mais justo, onde os protagonistas, os heróis das histórias, triunfam sobre aquilo que pretende destruir sua liberdade.

⁴ Destaque do original.

Considerações Finais

Ainda que possuam pontos divergentes, *Admirável Mundo Novo* e *Jogador Número 1* possuem semelhanças em seus enredos e discussões. Ambos os romances oferecem uma crítica ao que o mundo pode se tornar em um futuro próximo, fazendo, para tanto, uso de uma realidade exagerada.

Huxley expõe os medos e angústias de seu tempo, criticando a sociedade moderna e o sistema capitalista, a transformação da ciência e da tecnologia em algo nefasto, que antes eram vistas como uma promessa de um futuro melhor. Além de criticar a perda da individualidade, da liberdade e as ditaduras.

Por outro lado, Cline usa seu romance para criticar os rumos destrutivos para os quais a sociedade tem se encaminhado. Critica também a perda das relações humanas em prol de um mundo altamente tecnológico, as megacorporações que atualmente controlam boa parte da economia mundial, servindo então como um *aviso de incêndio*, o qual, como todo recurso de emergência, busca chamar a atenção para que o acontecimento perigoso seja controlado, e seus efeitos, embora já em curso, sejam inibidos (HILÁRIO, 2013, p. 202).

Muito embora o *cyberpunk* seja mais proeminente em *Jogador Número 1*, o romance não deixa de ser uma distopia, unindo a ficção científica enfocada na alta tecnologia e nas repercussões negativas dela, ao falhar como oportunidade de melhoria para a sociedade, às visões pessimistas sobre um futuro próximo.

REFERÊNCIAS

CHAUI, Marilena. Notas sobre Utopia. In: *Cienc. Cult.*, São Paulo, v. 60, n. spe1, p. 7-12, julho/2008. Disponível em:
<http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252008000500003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 06 jun. 2018.

CLAEYS, Gregory. A Busca da Utopia. In: *Utopia: a história de uma ideia*. São Paulo: Sesc, 2013, p 7-15.

CLINE, Ernest. *Jogador Número 1*. São Paulo: LeYa, 2011.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. *Teoria crítica e literatura: A distopia como ferramenta de análise radical da modernidade*. Anu. Lit., Florianópolis, v. 18, n. 2, 2013, p. 201-215.

HILLMAN, Rhiannon. *Harbinger of Doom: Dystopian Literature and Humanity's Current Crisis*. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade Estadual de Sonoma, Rohnert Park, Califórnia, 2015.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Globo, 2014.

IRON MAN. Direção: Jon Favreau, Baseado em Iron Man de Stan Lee; Larry Lieber; Don Heck; Jack Kirby. Produção: Marvel Studios. Estados Unidos da América. Paramount Pictures, 2008. DVD.

KOOP, Rudinei. Distopia no ocidente. In: *Comunicação e mídia na literatura distópica de meados do século 20: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury*. 2011. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

LEMONS, André. FICÇÃO CIENTÍFICA CYBERPUNK: O IMAGINÁRIO DA CIBERCULTURA. In: *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.

LEPORE, Jill. *A golden age for dystopian fiction: What to make of our new literature of radical pessimism*. The New Yorker, 2017. Disponível em: <
<https://www.newyorker.com/magazine/2017/06/05/a-golden-age-for-dystopian-fiction> >. Acesso em: 06 jun. 2018.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A cultura como mundo e como mercado. In: LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, p. 31-67.

MARTINS, E. R. Utopia: Uma história sem fim. IN: LOPES, M. A; MOSCATELI, R. (Org.). *Histórias de países imaginários: variedades dos lugares utópicos*. Londrina: Eduel, 2011, p. 11-19.

NEUMANN, Anna Laura; SILVA, Taíssi Alessandra Cardoso da; KOOP, Rudinei. COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO NA LITERATURA DISTÓPICA: de Nós (1924) a Jogos vorazes (2008). In: *Revista Jovens Pesquisadores*, Santa Cruz do Sul, v. 3, n. 1, p. 80-96, 2013.

SANTOS, Jorge. *Lipovetsky e o proscênio da hipermodernidade*. Porto Alegre, III Seminário de I&DT, Instituto Politécnico de Porto Alegre, 2012.

SODRÉ, Muniz. *Best-Seller: A literatura de Mercado*. São Paulo: Editora Ática, 1988.