

# ESTETICISMO E OBSOLESCÊNCIA. PRINCÍPIOS NORTEADORES DA CULTURA DO CONSUMO

Fátima Cabral\*

[...] a produção não apenas produz o objeto, mas também a maneira do consumo, não apenas objetivamente, mas também subjetivamente. [...] A necessidade que o consumo sente do objeto é criada pela percepção do objeto. O objeto arte – assim como qualquer outro produto – cria um público que é sensível à arte e sente prazer com a beleza. Por isso, a produção não apenas cria um objeto para o sujeito, mas também um sujeito para o objeto. [...] Produz, portanto, o objeto do consumo, a maneira do consumo e o motivo do consumo.

*Karl Marx*

Nas décadas de 1960 e 1970, a articulação entre o desenvolvimento das forças produtivas e as condições sociopolíticas favoreceram, sob certos aspectos, o desenvolvimento quase simultâneo da indústria do entretenimento eletrônico nos EUA e no Japão.

Intrinsecamente ligado à lógica produtiva dominante nesses países, e em consonância com a ideologia do consenso em vigor em quase todo o mundo capitalista do pós-guerra, a indústria dos jogos se populariza, potencializando o falacioso caráter “supra-ideológico” das modernas sociedades industriais, que gravitam não mais em torno de ideais políticos totalitários, mas em torno do “consumo totalitário”.<sup>1</sup>

\* Professora de sociologia no Departamento de Sociologia e Antropologia da Faculdade de Filosofia e Ciências da Unesp, Campus de Marília. Autora da tese *Entre a mão e o cérebro: a ambivalência dos jogos e da cultura eletrônica*, São Paulo, Universidade de São Paulo, 2000.

Nesse sentido, não só de entretenimento eletrônico configura-se esse novo mercado, mas de uma série variada de produtos que concorrem entre si, porém, cada vez menos por suas características objetivamente úteis, mas, quase que exclusivamente, por seus traços estéticos. Mais precisamente, pela “promessa estética do valor de uso” de cada objeto.<sup>2</sup>

A clássica concepção liberal de que o indivíduo só alcança liberdade e satisfação das suas necessidades no mercado, através da troca, transforma-se, assim, em um édito cada vez mais sedutor. Na contemporaneidade, a consagração do fetiche das mercadorias está exatamente no fato de que os consumidores experimentam as variações dos produtos e seu embelezamento estético, as inovações e a obsolescência artificial, como um destino – às vezes reconhecidamente prepotente, porém – inevitável.

Através do constante apelo, inovação e personalização das mercadorias, os produtores buscam disfarçar a vocação instrumental dos seus produtos, conferindo-lhes um *status* artístico e tecnológico de primeira ordem. A isso, exatamente, se deve o sucesso da cultura do consumo que marca este fim de século, quando, a despeito de seu caráter ideológico, as mercadorias apresentam-se, “implícita ou explicitamente, utópicas: não podem manipular a menos que ofereçam um grão genuíno de conteúdo, como paga ao público prestes a ser manipulado”.<sup>3</sup>

Antes, porém, de descortinar o mundo invisível da “reificação e utopia” das mercadorias na contemporaneidade, buscar-se-á compreender, histórica e concretamente, de que maneira a

produção de qualquer produto responde, primeiramente, às necessidades de evolução e desdobramentos da base econômica capitalista. O intuito aqui é investigar as premissas da concepção neoliberal que insiste nas relações mercantis e no consumismo como pressupostos fundantes da liberdade e felicidade tanto individuais quanto sociais.

Mais do que isto, objetiva discutir a produção material da cultura lúdica que, favorecida pelo desenvolvimento tecnológico deste fim de século, promove estímulos estéticos específicos. Não obstante, antes mesmo de agradar os sentidos, as inovações estéticas respondem à histórica necessidade perdulária do sistema, necessidade essa tornada ainda mais imperativa na contemporaneidade. Isto quer dizer que os jogos são aqui analisados não enquanto manifestações isoladas; todas as possibilidades e contradições dos jogos eletrônicos resultam dos desdobramentos históricos da universalidade social em curso, tanto material quanto “espiritual”, subjetiva: novo modelo de produção, novos produtos, novas formas de consumo, novo universo subjetivo.

Portanto, ao situar o fenômeno dos jogos eletrônicos em seu contexto histórico, procurar-se-á circunstanciar, ainda no âmbito da produção, as determinações socioeconômicas em transformação, que serviram de base ao desenvolvimento da indústria do entretenimento eletrônico. Tal processo ganhará nítidos contornos quando forem analisados os desdobramentos da crise e da transformação do modelo fordista em direção a um modelo mais flexível e personalista. Ressalta-se, desta maneira, que o presente ensaio não se prende à troca ou à circulação dos jogos; antes, busca apreender a sua importância não só para o consumidor, na medida em que se encaixa aos seus interesses, mas também – e antes – para a base de realização do atual universo mercadológico.

## CONSUMO, LOGO SOU

O fenômeno da obsolescência coincide com a própria constituição e teorização do capitalismo que, já nos séculos XVIII e XIX, preocupava-se em “promover o entendimento das

crises de superprodução e procurar políticas para minorá-las”.<sup>4</sup>

Este era o caso, por exemplo, de Malthus (1766-1834), economista inglês que procurou refletir sobre os conflitos de sua época. Para ele, a causa óbvia da superprodução era a insuficiência periódica da procura efetiva. Primeiro, porque os trabalhadores gastavam sua renda apenas com produtos para sua subsistência; segundo, porque levados pela paixão do acúmulo, os capitalistas não se dispunham a gastar senão para investir na produção, o que acabava gerando mais mercadorias, agravando os riscos da superprodução. Restavam os proprietários de terra que, dedicados ao ócio, utilizavam toda sua renda com arte, cultura, mobiliário e criadagem. No comportamento dessa classe – com a qual se identificava ideologicamente –, Malthus vislumbrou a “solução” para o equilíbrio entre produção e consumo: os proprietários de terra deveriam receber maiores lucros que os capitalistas, pois, dada a sua inclinação ao consumo exacerbado, aumentariam ainda mais seus gastos, inclusive empregando trabalhadores improdutivos que, sem produzir, consumiriam a riqueza material socialmente produzida.

Malthus via, portanto, no dispêndio, mais do que no acúmulo, a fonte de equilíbrio e de bem-estar da ordem econômica em desenvolvimento. Essa mesma linha de raciocínio foi posteriormente investigada por outros pensadores, entre os quais se pode destacar Veblen e Sombart.

Em *Teoria da classe ociosa*,<sup>5</sup> Veblen procurou compreender a importância do desperdício para a acumulação e concentração de capital, concluindo que o desperdício garantia a “boa fama” de significativa parcela da população norte-americana no fim do século XIX, para quem o trabalho era uma atividade desabonadora.<sup>6</sup>

Movidos pela rivalidade competitiva, diz o autor, os sujeitos impulsionam o processo de desenvolvimento

O fenômeno da obsolescência coincide com a própria constituição e teorização do capitalismo [...].



Malthus

econômico-social. Para homens poucos engenhosos, inferiores, o trabalho e a eficiência são as únicas formas de competição e de autoafirmação. Já entre aqueles suficientemente capazes de converter, para fins próprios, a energia dos demais, predomina a rivalidade pecuniária, aquisitiva, de exploração, de não produção.



Veblen

Enquanto o capital constante – máquinas, ferramentas e materiais – resulta da energia dos trabalhadores, o capital pecuniário representa, para Veblen, o dinheiro procedente da propriedade da terra ou de bens de produção, ambos obtidos através do “direito convencional”. O usufruto ostensivo desse capital é sinal de poder, de superioridade, de façanha para “colher onde não semearam”. Assim, diz o autor, “aos olhos de todos os homens civilizados, a vida de ociosidade é bela e enobrecedora em si mesma e em suas conseqüências”.<sup>7</sup> O gasto com mobiliário e carruagens, com o conhecimento de línguas mortas, com a moda, com os jogos e com animais de estimação é, para a classe ociosa, prova de fidalguia.

A mesma ênfase no desperdício pode ser identificada no estudo de Sombart, publicado em 1912.<sup>8</sup> Nele, o autor procura igualmente compreender o papel econômico do luxo e do desperdício de honorários com coisas supérfluas. Para esse pesquisador, as cidades, o comércio e a indústria são resultados imediatos da dissipação de riqueza para satisfação e deleite dos sentidos. Nunca houve dúvidas, diz Sombart, quanto à importância do luxo – “todo dispêndio para além do necessário” –,<sup>9</sup> para o desenvolvimento do capitalismo. E, ainda que a ganância pudesse colocar em perigo a acumulação, sempre haveria homens suficientemente econômicos para não pôr tudo a perder.

Toda a dissipação de riqueza possui, segundo o autor, uma força criadora de mercado que, por sua vez, acomoda a produção às exigências da clientela cada vez mais exigente e ávida por novo consumo. A maior relevância, destaca, é que essa produção para o desperdício garante trabalho e emprego para a grande parcela da sociedade que, de outro modo, não teria como prover seu próprio sustento.



Werner Sombart

Sob tal ótica, o modo de produção capitalista é que torna possível não só a subsistência da classe trabalhadora, mas a vida social – objetiva e subjetivamente falando – da humanidade como um todo.

Em contraposição a essas concepções que enfatizam o gasto extravagante e perdulário como promotor da felicidade social e elemento regulador das crises econômicas, particularmente no

que diz respeito à superprodução, desenvolve-se, ainda no seio do liberalismo político e econômico do século XIX, uma outra concepção, enfatizando o lado oposto desta moeda. Seus porta-vozes, particularmente Ricardo e Say, afirmavam a necessidade da contenção, do não-desperdício e do não-consumo como forma de acumulação e de fortalecimento do capitalismo ascendente.

Representante e defensor da filosofia do progresso burguês, Ricardo buscava compreender e enfrentar, ainda que limitadamente, as condições sociais gerais das relações capitalistas. Opondo-se a Malthus, enfatiza que somente a produção cria a procura:

Ninguém produz a não ser para consumir ou vender, e só se vende com a intenção de comprar uma outra mercadoria, que possa ser imediatamente útil ou que possa contribuir para a produção futura.<sup>10</sup>

Nesse sentido, diz, para que haja equilíbrio entre oferta e procura – evitando assim o perigo da superprodução –, é preciso que todas as mercadorias encaminhadas ao mercado tenham utilidade.

Na linha de Smith, Ricardo afirmava que o valor dos produtos era determinado na produção, pelo trabalho; na esfera da produção estaria, portanto, a “chave” para a compreensão do desenvolvimento estratificador do novo modelo econômico em curso.

Entretanto, concluíram, através do livre comércio, no momento da troca, tanto os produtores capitalistas quanto os consumidores ajustariam seus interesses, compensando e harmonizando suas diferenças. Em um movimento impessoal e naturalmente incessante, a “mão invisível” da esfera comercial favoreceria o aquecimento do mercado, aumentando a demanda e gerando novos empregos. Todos seriam, assim, beneficiados.

Em linhas gerais, a concepção de Ricardo sobre o problema da superprodução foi retomada, e canhestramente desenvolvida, por Say, o precursor da teoria neoclássica da distribuição.

Rejeitando a noção de que o trabalho é a fonte de valor (Smith e Ricardo), Say afirmava que só a utilidade cria valor. Enquanto teórico da utilidade (como Bentham e Senior), advogava que a fonte essencial da motivação humana estava na busca da satisfação dos desejos e prazeres, e em evitar a dor. Toda produção, portanto, deveria estar voltada para a satisfação das necessidades “egoístas” e do “caráter competitivo” – atributos inatos – dos indivíduos. A felicidade e a harmonia social dependiam, assim, mais uma vez, exclusivamente do mercado. Este então passou a ser o foco de preocupação dos economistas da utilidade, e não mais o modo de produção em si.

Reduzindo o processo de produção às operações de compra e venda, o sistema capitalista insurge, para a economia clássica, como o reino do valor de uso, centro a partir do qual cada indivíduo, isoladamente, encontra satisfação para seus desejos e carências. Sendo esses desejos e carências uma condição supostamente inata aos seres, somente a perpetuidade desse modelo produtor de valor-utilidade poderia assegurar respostas aos impulsos hedonistas.

Para os vulgarizadores da economia política clássica – e entre eles Say –, o livre mercado representava uma instituição social universalmente benéfica, que se ajustava automaticamente por meio da relação de troca entre produtores especializados; estes propiciavam, através de suas mercadorias, melhores condições de vida às pessoas.

Profundamente comprometido com a burguesia industrial ascendente, Say elabora sua teoria “Lei de Say” pretendendo demonstrar que “o resultado natural de uma economia capitalista era a harmonia social e não o conflito de classes”.<sup>11</sup> A concorrência que se estabelecia entre as indústrias para oferecer produtos cada vez mais de acordo com as necessidades sociais, impunha aos capitalistas um comportamento sempre ponderado, racional, contabilizado, a fim de maximizar a utilidade dos produtos e “ordenar a preferência” dos consumidores.



David Ricardo

Deste modo, ao reduzir o eixo de análise social à esfera da circulação, os economistas clássicos (particularmente os que escreveram depois de Ricardo), não fizeram senão obliterar a particular natureza histórica e social do capital em relação ao capitalismo. A saber, que sob o capitalismo, o capital serve de instrumento de produção para gerar lucros para uma classe específica.

Analisando a esfera oculta da produção, Marx mostrou a contradição entre os dois lados da mesma moeda liberal, que ora apontava o modelo perdulário, ora a atitude ascética em relação aos gastos, como promotores do desenvolvimento, bem-estar e harmonia social. Teórico e revolucionário, Marx antagoniza com a economia política clássica, tirando dela conclusões que seus ideólogos, presos em seu horizonte de classe, não ousaram enfrentar, isto é, as conseqüências devastadoras, para as classes subalternas, desse modelo ao mesmo tempo perdulário e poupador.

Apontou, em primeiro lugar, a concentração de terras, cujo exemplo clássico tivera lugar na Inglaterra, como a força propulsora da primitiva acumulação de riqueza, princípio histórico determinante ao desenvolvimento do capitalismo.

Tal tendência acumulativa teria se mostrado decisivamente dramática a partir das revoluções inglesa e francesa, na medida em que estas expulsaram os representantes da antiga ordem política e econômica, estabelecendo novas bases para uma radical e desigual divisão do trabalho e da riqueza social.

Para a nova classe social e economicamente dominante, o comportamento ascético é recomendável, na medida em que a acumulação progressiva configura-se como condição *sine qua non* para a geração de riqueza e de bens sociais. A classe dos trabalhadores, que de seu possui apenas o vigor e a força física, deve reduzir seus gastos até o estritamente necessário para a manutenção da sua vida física. Portanto, diz Marx:

Para a nova classe social e economicamente dominante, o comportamento ascético é recomendável, na medida em que a acumulação progressiva configura-se como condição *sine qua non* [...].

A economia política, a ciência da *riqueza*, revela-se assim ao mesmo tempo como a ciência da renúncia, da privação, da poupança [...] sua principal tese é a auto-renúncia, a renúncia da vida e de todas as necessidades humanas. Quanto menos cada um comer, beber, comprar livros, for ao teatro ou ao baile, ao bar, quanto menos cada um pensar, amar, teorizar, cantar, pintar, poetar, etc., tanto mais *poupará*, tanto *maior* será seu tesouro, que nem a traça nem a ferrugem roerão, o seu capital.<sup>12</sup>



Max Weber

Deste modo, não apenas no âmbito da produção, mas mesmo na esfera do mercado, o sistema capitalista revela-se como um sistema produtor de desigualdades e contradições, e não de harmonia social, como fantasiaram os liberais e, mais recentemente, o fazem os neoliberais.

No capitalismo, insiste Marx, o trabalho útil, para satisfação das necessidades humanas, dá lugar ao trabalho abstrato, que nada mais é do que o gasto da força e energia humana na produção de mercadorias para a troca, relação essa – de produção e circulação – cujo objetivo primeiro é gerar lucros ao dono do capital e não a satisfação direta das necessidades humanas histórica e socialmente postas.

Dominado pela busca do valor de troca, apologeticamente disfarçado e justificado pelas teorias do valor-utilidade de todas as mercadorias, o sistema capitalista, já no século XX, também contou com teóricos que não pouparam esforços para disfarçar a herança de base utilitarista de suas concepções, projetando universalmente, uma vez mais, a natureza supostamente inalterável e competitiva dos seres, bem como a eternização do próprio sistema mercantil.

Influenciado pela teoria liberal, e acreditando refutar a idéia do determinismo econômico difundido pelos vulgarizadores do marxismo no século XX, Weber, em seu mais conhecido trabalho,<sup>13</sup> pretendeu demonstrar como o princípio econômico parcimonioso e quantificador da vida moderna teria sido incorporado e convertido em

ética moral pelos protestantes. Esse ponto de vista moral teria sido, segundo seu diagnóstico, um dos fatores determinantes a assegurar o surgimento e o pleno desenvolvimento do sistema econômico capitalista no Ocidente.

Ao sustentar tal idéia na *Ética* – assim como em outros trabalhos sobre religião –, Weber advoga que na análise histórico social os motivos “espirituais” são tão ou mais importantes do que os “materiais”. Assim, para um autor puramente analista como Max Weber, um utilitarismo ético religioso, específico do Ocidente, foi partícipe importante na moldagem do espírito capitalista na medida em que essa ética peculiar significava, na prática, uma atitude austera em relação à vida e aos prazeres excessivos:

A velha atitude de lazer e conforto para com a vida deu lugar à rija frugalidade que alguns acompanharam e com isso subiram, porque não desejavam consumir mas ganhar, enquanto outros, que conservaram o antigo modo de vida, viram-se forçados a reduzir seu consumo.<sup>14</sup>

Tal ética espiritual capitalista seria, ainda segundo a perspectiva econômica weberiana, o elemento racionalizador e, portanto, orientador do equilíbrio entre normas de produção e acumulação e normas de consumo. Logo, porém, o capitalismo prescindiria da coerção religiosa como agente regulador, e passaria a se auto-regular através dos mecanismos burocráticos que, cada vez mais, tenderiam a alcançar todos os setores da sociedade. Também aqui, porém, a práxis humana dá lugar a um movimento externo – no caso, a burocracia – para conduzir e corrigir a história.

Enquanto estrutura de comando, essa burocracia ocidental controla apenas o trabalho e o valor excedente, não sendo, porém, um suficiente regulador do funcionamento metabólico do capital, a ponto de sujeitar, indefinidamente, suas contradições internas. Deste modo, nem uma ética tão rigorosa quanto a calvinista, e tampouco os tentáculos da abstrata burocracia retratada por Weber,<sup>15</sup> resultaram em mecanismos seguros ao pleno desenvolvimento capitalista que, no final do século XX, ainda se via às voltas com os problemas de superprodução. Na realidade, as “soluções” ou explicações espirituais – “mão invisível” e “ética protestante” – parecem apontar em direção àquilo

No capitalismo, insiste Marx, o trabalho útil, para satisfação das necessidades humanas, dá lugar ao trabalho abstrato, que nada mais é do que o gasto da força e energia humana [...].

que a teoria marxiana repete há tempos: o capital, cujo modo de funcionamento é orientado para a acumulação, possui um poder incontornável, impossível de ser dominado.

Compreensivelmente, porém, as tentativas para “controlar o incontornável” continuam a fazer registro na história, afinal, é próprio do capital sublevar, intensa e incansavelmente, os modos de produção, impondo novos desafios às condições e relações sociais – estas sim, passíveis de controle –, sem, porém, chegar a alterar a base estrutural do sistema. Nisto, aliás, repousa sua suprema sabedoria.

Numa perspectiva mais contemporânea, isto é, durante praticamente todo o século XX, o fordismo representou a mais significativa experiência reguladora para a grande indústria capitalista. Vejamos.

## A EXPERIÊNCIA FORDISTA

Inúmeros estudiosos dedicaram-se à rigorosas pesquisas sobre o fordismo, de modo a tornar desnecessário discorrer pormenorizadamente sobre tal modelo produtivo. Destacadas algumas características bastante gerais, o enfoque privilegiará o período de transição do fordismo para uma outra variante mais flexível no âmbito da materialidade da produção, da organização do trabalho e da esfera do consumo. Este novo modelo de produção flexível, que tem no consumo de produtos facilmente descartáveis um eixo privilegiado, é o determinante material que explica, em parte, o desenvolvimento e a dimensão alcançados pela indústria de jogos eletrônicos. A dimensão universal que estes jogos atingem na atualidade é, pois, uma primeira particularidade a ser-lhes destacada, universalidade essa que expressa, ambigualmente, uma forma específica de estranhamento: a fixação do indivíduo no particular, na estética da desmaterialização, da fragmentação e da desideologização cultural.

Para a apreensão de todo esse processo se faz necessário discorrer acerca das transformações ocorridas em função da reestruturação do modelo fordista de produção, reestruturação essa que acabou favorecendo, nos anos 1970, o sucesso de produtos e da cultura do descartável.

Desde a primeira década do século XX, quando foi introduzido por Henry Ford entre os trabalha-

dores da linha automobilística em Dearborn, Michigan, o modelo fordista passou a vigorar, com algumas variações, no mundo todo. Buscava-se, então, arrancar dos trabalhadores uma maior produtividade, que foi conseguida graças à fragmentação e controle do processo de trabalho, do ritmo e do gesto do trabalhador.

A composição da nova linha de montagem, entretanto, permitiu às empresas ampliar o mercado consumidor e seus lucros, popularizando artigos até então tidos como de luxo, ao mesmo tempo em que promovia, no âmbito mais subjetivo das individualidades, o desenvolvimento de novas necessidades. Essa produção em massa trouxe, evidentemente, mais uma vez, o fantasma do “encalhe”, ou seja, o perigo da morte econômica do capital-mercadoria; neste sentido, através do recurso da propaganda,<sup>16</sup> o consumo foi, mais uma vez, artificialmente estimulado, na medida em que buscava promover a empatia do consumidor com a mercadoria. Entretanto, foi preciso, segundo Harvey, esperar quase meio século para o pleno estabelecimento desse modelo produtivo, período esse que contou com “decisões individuais, corporativas, institucionais e estatais”, significando, às vezes, um esforço de “respostas improvisadas às tendências de crise do capitalismo, particularmente em sua manifestação na Grande Depressão dos anos 1930”.<sup>17</sup>

EUA e Japão, na década de 1940, assim como o restante da Europa, a partir da década de 1950, já organizavam-se em torno deste modelo bastante rígido nas fábricas e de uma prática ostensiva de consumo de massa, o que levou Harvey a caracterizá-lo não só como modo de produção, mas como “um modo de vida total. Produção em massa significava padronização do produto e consumo de massa, o que implicava toda uma nova estética e mercadificação da cultura [...]”<sup>18</sup> Este modelo contribuía, assim, para a “estética do modernismo” que significava, em última instância, “funcionalidade e eficiência”.<sup>19</sup>

No pós-guerra, mais precisamente durante as décadas de 1950 e 1960, a adoção do *Welfare State* em alguns países significou, entre outras coisas, a regulamentação da política de um mercado consumidor de massa. A difusão do “crédito ao consumidor” abriu as portas da sociedade do consumo para as classes de baixo e médio poder

aquisitivo, aumentando em muito a demanda; esta febre consumidora impôs às indústrias a necessidade de um replanejamento do que e do quanto produzir.

A partir daí, teria havido uma intensificação do caráter perdulário do sistema, através da adoção da “obsolescência planejada” que, em outros termos, significa ampliar as vendas diminuindo a vida útil dos produtos. O mais exemplar nesse sentido, segundo Mészáros, é o complexo industrial-militar, com a intensa produção de armas durante a Guerra Fria, armas essas que eram compradas pelos Estados (transformados em mercado) para não serem utilizadas, já que seu uso implicaria a destruição da humanidade.<sup>20</sup>

A novidade, continua o autor, é que essa prática da produção para o desperdício, no atual estágio de desenvolvimento das forças produtivas, “foi generalizada e tornou-se o modelo de normalidade para a vida cotidiana de todo o sistema orientado no sentido da produção para destruição como procedimento corrente [...]”<sup>21</sup>

Da Guerra Fria até os dias atuais, essa tendência se consolidou e potencializou sua ambivalência, colocando, na ordem do dia, novos desafios à base da acumulação, voltada mais do que nunca a uma escala mundial.

A atualmente propalada “compulsão expansionista” do capitalismo não é, portanto, de maneira alguma, recente; inerente ao seu desenvolvimento desde os seus primeiros passos, em sua escalada conheceu diversas fases – mercantilista, monopolista, imperialista. Desde os anos 1970, a nova ofensiva do capital tem sido denominada, por autores de diferente cariz ideológico, como a “era da globalização”, a fase da “mundialização” ou, ainda, a fase de “financeirização” do capital.

Reconhecidamente portadora de particularidades singulares em relação a outros momentos, a atual fase expansionista se vale da prática estetizadora para ampliar o consumo e, ao mesmo tempo, reafirmar o caráter perdulário do sistema capitalista, sem que isso signifique ruptura com os momentos anteriores. Processualmente, o novo modo de regulamentação do capitalismo articula



István Mészáros

uma certa “continuidade na descontinuidade” pretérita capitalista, preservando, acima de tudo, os mecanismos de acumulação e estratificação social. Vejamos, então, onde se situa a mudança.

## FLEXIBILIDADE E MERCADO TOTAL

Dentre os diversos fatores que concorreram para o enfraquecimento do fordismo – enquanto modo de produção movido por uma lógica centralizadora e massificadora –, interessa aqui compreender como se dá a substituição do consumo de massa para o consumo de produtos mais personalizados.

Conforme indicam alguns estudiosos da reestruturação capitalista neste fim do século XX, desde os anos 1960, nos EUA, e do início da década de 1970, na ex-Alemanha Ocidental e no Japão, o mercado de bens duráveis, sustentáculo do fordismo, entra em progressivo processo de saturação, fazendo emergir uma demanda mais diferenciada, flutuante, mas também mais fragmentada.<sup>22</sup> Diminui-se a vida útil dos produtos de massa, substituindo-os por outros mais individuais, personalizados e instáveis, produzidos em estruturas organizacionais descentralizadas, de modo a melhor controlar os riscos e alcançar satisfatório êxito comercial nessas mudanças.

Tal reestruturação ocorreu – e vem ocorrendo –, em virtude do aumento da concorrência no mercado mundial, fomentado, parcialmente, pelas inovações advindas da aplicação da microeletrônica nos mais variados setores da vida produtiva e de serviços.

O aumento da composição orgânica do capital, aliado às políticas voltadas para o bem-estar social nos países centrais – as quais, no limite, representaram uma certa barreira intra-sistêmica aos desmandos do capital –, impôs a necessidade de reconstituição da base de valorização capitalista, articulação essa caracterizada de “acumulação flexível”.

Esta reconstituição pode ser melhor compreendida quando comparada à organização mais rígida do fordismo pré-setenta: no lugar da produção em

massa, uma produção *pelo* estoque – mínimo e variado, orientado pela demanda e “qualidade” dos produtos; a linha de produção, agora horizontal, orienta as atividades em equipe de trabalhadores – polivalentes e desqualificados –, “racionalizando” a organização vertical anterior e “enxugando” o mercado de trabalho.

Até o momento, porém, o resultado mais visível – e lamentável – desse processo de reestruturação tem sido o de transformar um contingente cada vez maior de consumidores em desempregados estruturais, indicando que, paralelo à “obsolescência planejada” de mercadorias, há também trabalhadores tornando-se dispensáveis para esse sistema.

Assim, findada a “era de ouro” capitalista (auge da base de produção fordista, que favoreceu uma intensiva acumulação de capitais), os países mais industrializados desenvolveram uma contra-ofensiva de base teórica e política que denuncia o fracasso prático, para os princípios do capital, da intervenção estatal na economia. Sob o ideário neoliberal retoma-se, mais uma vez, a clássica tese da insuperabilidade do mercado enquanto instituição capaz de estruturar e ordenar a produção e o investimento, ou seja, o trabalho e a renda. Reavivada a promessa de resolução de todos os problemas da humanidade via mercado, a estrutura do sistema permanece intacta.

Como imperativo da lógica da acumulação, observa-se que na contemporaneidade é ainda mais grave a necessidade de destruir parte dos produtos – inclusive de bens duráveis, alterando-lhes a embalagem e a estética –, para acelerar o ritmo e o volume de circulação. A indústria de jogos eletrônicos é, talvez, a que melhor exemplifica essa lógica.

## A FABULOSA GUERRA DOS BOTÕES

Acompanhando o desenvolvimento dos consoles<sup>23</sup> desde o seu surgimento – fins da década de 1960 – até os dias atuais, sua evolução estética aparentemente segue o curso normal do aperfeiçoamento pelo qual passa todo e qualquer produto. Todavia, além do processo estetizador e modernizante, a história da indústria dos jogos eletrônicos revela também as batalhas concorrenciais nesse disputadíssimo mercado de entretenimento,

dividido, de um lado, entre produtores de consoles e de jogos para esses aparelhos (videogames) e, de outro, os rivais produtores de jogos para serem rodados em microcomputadores. Quando estes começaram a ameaçar o monopólio dos videogames, as empresas de console passaram a investir ainda mais para potencializar suas ferramentas e garantir seu espaço no mercado.

Do *Odissey* – console de primeira geração – até os dias de hoje, assistiu-se ao desenvolvimento de diversas plataformas para os jogos eletrônicos, um mercado que tem movimentado, entre as empresas de maior evidência, cifras superiores a 20 bilhões de dólares por ano.

Até 2001, as multinacionais japonesas Sega, Sony e Nintendo praticamente lideraram o mercado de jogos eletrônicos em todo o mundo. Em 1997 somente essas três empresas colocaram cerca de 40 milhões de novos consoles no mercado mundial.<sup>24</sup> Entre elas, a disputa não tem sido menos acirrada: no início da década de 1990 quem liderava era a Nintendo, com 90% do mercado mundial, estimado em US\$ 13 bilhões.<sup>25</sup>

Em 1994-1995 a Sony ultrapassou as duas concorrentes com o PlayStation e quem mais saiu prejudicada foi a Sega, que perdeu em faturamento e lucro, fechando o ano de 1998 com um prejuízo estimado em US\$ 389 milhões, mais dívidas acumuladas no valor de<sup>26</sup> US\$ 800 milhões. Com o *Dreamcast* a Sega apostou na recuperação do faturamento e da liderança, levando suas rivais a reduzir preços e, ao mesmo tempo, investir em novas tecnologias.

A dimensão desse universo lúdico também pode ser quantificada por outros números. Somente no ano de 1997, o mercado americano movimentou aproximadamente 25 bilhões de dólares; deste montante, 15 bilhões foram para a Nintendo Co. Ltd., e o restante foi dividido entre as outras empresas menores do ramo.<sup>27</sup> Se comparado ao montante arrecadado só pela Nintendo, percebe-se que o valor divulgado pelo mercado americano foi

Até 2001, as multinacionais japonesas Sega, Sony e Nintendo praticamente lideraram o mercado de jogos eletrônicos em todo o mundo.



subestimado mas, ainda assim, é suficiente para fazer sorrir os empresários do ramo, antes mesmo de o usuário se divertir com seu produto.

Só no Brasil, a Nintendo, representada pela Gradiente Entertainment Ltda., investiu, em dezembro de 1998, 5 milhões de dólares no lançamento de novos títulos para seus consoles. Na época, o diretor da Gradiente explicava que, "apesar de promissor, o mercado de games sofreu uma retração no Brasil em função da crise".<sup>28</sup> Porém, esclarecia que a diminuição de 20% no faturamento da empresa dizia respeito à queda de preços, mas não de unidade,<sup>29</sup> a Gradiente estaria, ainda, estruturada para um crescimento de 10% em 1999. A estratégia, segundo o gerente regional da Nintendo na América Latina, é a "equipe de profissionais gabaritados, marketing agressivo e produtos da mais alta qualidade". Por que apostar nesse crescimento? Porque "o Brasil representa 50% do mercado latino-americano". Ou seja, em fins da década de 1990, o Brasil já era um dos maiores mercados mundiais consumidores de jogos eletrônicos.

Além dos consoles, a luta pelo mercado de jogos propriamente dito não é menos acirrada. A alta tecnologia empregada pelas empresas líderes no ramo permite lidar com uma infinita variação de estímulos estéticos que dão, a cada jogo, um elemento especificamente novo. Pode-se mesmo dizer que a concorrência entre essas empresas deslocou-se do objeto propriamente dito para o plano das imagens. Quando analisados através de suas categorias básicas – estratégia, ação, simulação, aventura, RPG, arcade –, observa-se que uma mesma lógica orienta todos os jogos na mesma categoria; o diferencial fica por conta do *design*: o visual (ou ambiente do jogo) mais ou menos atraente, maior ou menor realismo dos personagens, dos carros, das armas ou aeronaves, a trilha sonora e a jogabilidade, ou seja, a dinâmica do jogo.

Quando um produto como esse faz muito sucesso, é comum a empresa desenvolvedora apresentar outra versão, "agora mais realista", com armas ou tanques mais poderosos, com personagens mais bizarros, com instrumentação mais eficiente,



etc. A obsolescência desses jogos é tão rápida que surpreende até mesmo seus desenvolvedores: "quando você pensa que já viu tudo o que um jogo tem a oferecer, uma outra versão aparece à sua porta. Eu me pergunto por quê?"<sup>30</sup>

Acontece que em meio a atual revolução tecnológica, a obsolescência planejada dos produtos – eletrônicos em particular – tornou-se mais visível e a propaganda e o *design* cada vez mais imperativos para estimular a empatia do consumidor. O estetismo, além de valorizar o produto, acaba provocando mudanças no padrão de consumo, ao ligar a imagem do produto à imagem das pessoas. Assim, por exemplo, um jogo mais complexo, com mais recursos estéticos, instrumentos e gráficos mais precisos, também significa um usuário mais exigente, experiente, metucioso, refinado, atento às novidades do mercado. "Desta feita, não são mais em primeiro lugar os artigos de luxo que determinam os grandes negócios, mas sim os artigos relativamente baratos."<sup>31</sup>

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, nossa era tecnológica surpreende especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento e disponibilidade, no mercado, de sofisticados mecanismos que, quando analisados a partir de um ponto de vista mais universal, isto é, para além de sua particularidade objetiva, do seu aspecto fenomênico, revelam-se também como instrumentos potencializadores do individualismo e formalismo exacerbados, em parte porque favorecem a centralidade da casa, onde se confinam os indivíduos – adultos e crianças – expulsos pela violência das ruas. Torna-se assim, cada vez mais evidente, que o estoque crescente de suportes e utensílios eletrônicos, performáticos e informacionais está alterando a maneira de se conduzir a vida e a cultura; ao mesmo tempo produtos e mediadores sociais, os frutos dos novos processos tecnológicos têm atuado como *afirmadores do individualismo* e de novas formas de comunicação, podendo, inclusive, levar a uma relação tecno-narcisista, na medida em que alguns indivíduos tendem a substituir a relação com o outro pela relação com máquinas.

Nesse sentido, toma-se a seguinte interrogação posta por Bihr: “Em que medida as transformações assim introduzidas no processo de consumo reforçam a fragmentação [do ser]?”<sup>32</sup> Enquanto, porém, o interesse particular do autor é detectar a fragmentação do trabalhador, aqui o intuito é apreender como tais produtos, no âmbito do não-trabalho, reforçam e ampliam esse processo que, na contemporaneidade, atinge também e particularmente crianças e adolescentes ainda fora (ou não) do processo produtivo.

Harvey, sob certos aspectos mais próximo do corte analítico deste ensaio, aponta nessas mudanças a imposição de um estética que “celebra a diferença, a efemeridade, o espetáculo, a moda e a mercadificação de formas culturais”. E completa:

Na medida em que a ação coletiva se tornou, em consequência disso, mais difícil – tendo essa dificuldade constituído, com efeito, a meta central do impulso de incremento do controle do trabalho –, o individualismo exacerbado se encaixa no quadro geral como condição necessária, embora não suficiente, da transição do fordismo para a acumulação flexível.<sup>33</sup>

Tal “flexibilidade”, como não poderia deixar de ser, repercutiu também na estrutura imaterial da sociedade, provocando sensíveis mudanças na “estrutura do sentimento” e gerando novas tentativas de apreensão desse modo mais “plural”, “efêmero”, “fragmentário”, “flexível”.

Assim, toda e qualquer tentativa de compreensão da realidade social, cultural, política ou econômica da sociedade passou a revelar uma clara desconfiança, quando não descrença absoluta, em toda e qualquer teoria que aspire o todo, a continuidade, a forma, a centralidade, a presença, os paradigmas, as narrativas, as interpretações, os significados, a profundidade, as raízes, a racionalidade, a ciência e a filosofia, os determinismos. Todos e cada um destes termos foram transformados em seu contrário,<sup>34</sup> substantivados, de modo a produzir “discursos”, “jogos de linguagem”, enunciados mais “democráticos”, “abertos”, “progressistas”, “múltiplos” e “indeterminados”. Em uma palavra: “alteridade”; a parte em detrimento do todo, a atomização “irreversível” do mundo em curso.



Diante, pois, dessa pluralidade eclética, teria se tornado ilusória toda e qualquer tentativa de apreensão da totalidade; a realidade só pode, então, ser apreendida através das partes e representada através de simulacros.<sup>35</sup>

Em contraposição a esse ceticismo conformista, mas ainda dentro do contexto de “promoção de uma cultura do consumismo”, impõe-se uma análise rigorosamente mais crítica, à qual este ensaio se vincula, liderada por István Mészáros, que em seu último livro – *Para além do capital* –, analisa a tendência do desenvolvimento do capitalismo neste século XX como uma tendência ao desperdício.<sup>36</sup>

Concomitante a esse amplo espectro de descartáveis dispositivos tecnológicos na automação dos processos produtivos, nos sistemas digitais internacionais, nas técnicas de simulação, nos softwares, nos sintetizadores e nas hipermídias que representam, cada vez mais, o eixo processual fundado na “flexibilidade” e na “experimentalidade”, quais caminhos, nesse fim do século XX e início do século XXI, apontam rumo a uma existência menos massificada, estranhada?

A busca de possíveis indicadores para tão complexo problema impõe primeiramente a necessidade de descortinar este novo modo de perceber e de conceber o mundo, na medida em que eles interferem, modificando radicalmente, nossa relação com o real. Para tanto, é preciso voltar-se, privilegiadamente, para as falácias das teorias que defendem uma posição pluralista no que concerne à política e à cultura, mas que na realidade acabam reforçando uma visão monista em relação a ordem em curso – por vezes identificada como opressiva no âmbito geral, mas suficientemente “aberta” para o exercício das “virtudes privadas”.

Em nossos dias, a imperiosidade da visão culturalista reforça e amplia uma certa tendência mais otimista e indeterminista, particularmente no que diz respeito ao arrombamento das fronteiras da cultura e do gosto. A articulação desarticuladora das múltiplas possibilidades isoladas, descentradas, indeterminadas que, não obstante, são passíveis de apreensão coerente, racional, objetiva, oferece a melhor imagem de um futuro híbrido, plural, democrático, na medida exata em que o capitalismo é,

reconhecidamente, a ordem mais anárquica, transgressora e dismanteladora das distintas formas de vida e arte. Aí – e somente aí – reside a exatidão e a coerência dessas análises.

Entretanto,

só se pode falar de pluralidade genuína quando existem condições materiais para todos os seres humanos exercerem com liberdade sua autonomia, uma vez que assim viverão naturalmente suas histórias de maneiras distintas. Só quando dispusermos dos meios institucionais para determinar nossa história, a História deixará de constanger-nos.<sup>37</sup>

## NOTAS

- <sup>1</sup> W. F. Haug, *Crítica da estética da mercadoria* (São Paulo: Unesp, 1997).
- <sup>2</sup> *Ibid.*, p. 15.
- <sup>3</sup> F. Jameson, “Reificação e utopia na cultura de massa”, em *Crítica Marxista*, São Paulo, vol. 1, nº 1, 1994, pp. 20-21.
- <sup>4</sup> E.K. Hunt, *História do pensamento econômico* (Rio de Janeiro: Campus, 1982), p. 105.
- <sup>5</sup> *The Theory of the Leisure Class* foi publicada pela primeira vez em 1899, por Economic Study of Institutions. Para a síntese acima foi utilizada a versão castelhana *Teoría de la clase ociosa* (Madri: Fondo de Cultura Económica, 1992).
- <sup>6</sup> Em sociedades de economia não-cumulativa, a prática de dissipação de riqueza tinha também lugar, embora o propósito fosse a disputa de poder entre tribos inimigas. Trata-se do *potlach*, atitude conhecida entre algumas tribos indígenas no Noroeste americano, analisadas por Ruth Benedict e Marcel Mauss. Entre esses povos, a fortuna – objetos como brasões, títulos e riqueza – era exibida em suntuosas festas oferecidas ao chefe rival. Como demonstração de grande poder e desapego material, o ápice do encontro era a queima de todos os bens, incluindo a casa. Com isso, o convidado ficava comprometido a dar uma demonstração ainda maior de sua própria fortuna e generosidade, doando e queimando uma quantidade ainda maior de bens. Ver R. Benedict, “A costa do noroeste da América”, em *Padrões de cultura* (Lisboa, s/d), pp.194-243 e M. Mauss, *Ensaio sobre a dádiva* (Lisboa: Edições 70, 1988). O texto original de Mauss, “Essai sur le don” foi publicado pela primeira vez em 1950 em *Sociologie et anthropologie*.
- <sup>7</sup> T. Veblen, *Teoría de la clase ociosa*, cit., p. 46.
- <sup>8</sup> *Luxus und Kapitalismus* (Berlim/Munique: Duncker & Humblot, 1912). Neste ensaio utilizou-se a versão castelhana *Lujo y capitalismo* (Madri: Alianza Editorial, 1979).
- <sup>9</sup> *Ibid.*, p. 63.
- <sup>10</sup> D. Ricardo, apud E. K. Hunt, *História do pensamento econômico*, cit., p. 135.
- <sup>11</sup> Apud E.K. Hunt, *História do pensamento econômico*, cit., p. 154.
- <sup>12</sup> K. Marx, *Manuscritos econômico-filosóficos (1844)* (Lisboa: Ed. Presença, 1993), p. 210.
- <sup>13</sup> “A ética protestante e o espírito do capitalismo”, originalmente publicado no *Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik*, em 1904 e 1905, vols. XX e XXI.
- <sup>14</sup> M. Weber, *A ética protestante e o espírito do capitalismo* (2ª ed. São Paulo/Brasília: Pioneira/Ed. da Universidade de Brasília, 1981), p. 44.
- <sup>15</sup> Weber parece ter entendido a burocracia apenas no que ela tem de universal, ou seja, seu aspecto organizacional, imprescindível a todo e qualquer sistema social. Sua conhecida tese sobre o “desencantamento do mundo” encerra um nítido e pessimista traço de “progresso unilinear” – herança liberal e iluminista –, que compromete inteiramente sua previsão científica a respeito do futuro, não só da Alemanha, mas de todo o mundo. Embora tolerante às idéias e esperanças socialistas de seu tempo – “tenho a opinião de que não existe um meio para extirpar do mundo a fé e as esperanças socialistas” –, Weber, em sua concepção histórica, não via outra possibilidade senão o crescimento inevitável do domínio supremo da burocracia, fenômeno racional, impessoal e objetivo, sem o qual as sociedades modernas não sobreviveriam. Além dos conhecidos capítulos sobre burocracia em *Economia e sociedade*, pode-se consultar, a esse respeito, a “Conferência sobre o socialismo”, proferida por Weber para um círculo de oficiais do real exército imperial alemão, em 1918 (cf. M. Weber, E. Durkheim, “Conferências sobre o socialismo”, em C. Fridman (org.), *Socialismo* (Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1993). A citação acima consta na página 128 dessa edição. O texto *Max Weber: a burocracia e as armadilhas da razão*, de Marco Aurélio Nogueira, publicado em 1977, faz um provocante balanço crítico desse aspecto particular das idéias de Weber (cf. M. A. Nogueira, “Max Weber: a burocracia e as armadilhas da razão”, em *Temas de Ciências Humanas*, nº 1, São Paulo, Livraria Ciências Humanas/Grijalbo, 1977, pp.135-152).
- <sup>16</sup> O recurso à propaganda como meio de estímulo ao consumo e de fixação de diferentes marcas no mercado é uma prática que remonta aos fins do século XIX, depois de iniciada a etapa monopolista do capitalismo. De acordo com Arruda, tratava-se, então, de anúncios que, descrevendo a utilidade direta dos produtos, ressaltava a “relação funcional entre as mercadorias e seu uso”. Somente na década de 1950 do século XX um novo padrão industrial, baseado na diversificação dos produtos, especialmente de bens duráveis, impõe a necessidade de um setor publicitário mais definido; daí para frente, e cada vez mais, “a publicidade torna-se uma peça fundamental, inerente ao planejamento das grandes empresas”. A esse respeito consultar M. A. do N. Arruda, *A embalagem do sistema: a publicidade no capitalismo brasileiro* (São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1985).
- <sup>17</sup> D. Harvey, *Condição pós-moderna* (São Paulo: Loyola, 1992), pp. 122-123.
- <sup>18</sup> *Ibid.*, p. 131.
- <sup>19</sup> *Ibid.*, p. 133.
- <sup>20</sup> I. Mészáros, *Produção destrutiva e estado capitalista* (2ª ed. São Paulo: Ensaio, 1996).
- <sup>21</sup> *Ibid.*, p. 133.
- <sup>22</sup> Para uma discussão mais circunstanciada dessas mudanças consultar, por exemplo, D. Harvey, *Condição pós-moderna*, cit.; R. Antunes, *Adeus ao trabalho: ensaio sobre as metamorfoses e a centralidade do mundo do trabalho* (São Paulo/Campinas: Cortez/Unicamp, 1995); R. Antunes (org.), *Neoliberalismo, trabalho e sindicatos: reestruturação produtiva no Brasil e na Inglaterra* (São Paulo: Boitempo, 1997); F. Jameson, “Reificação e utopia na cultura de massa”, cit.; A. Bühr, *Da grande noite à alternativa: o movimento operário europeu em crise* (São Paulo: Boitempo, 1998) e G. Alves, *O novo (e precário) mundo do trabalho. Reestruturação produtiva e crise do sindicalismo* (São Paulo: Boitempo/Fapesp, 2000).
- <sup>23</sup> Consoles são aparelhos que, conectados diretamente à televisão, possibilitam a exibição do jogo armazenado em cartuchos.

Oriundos dos arcades, isto é, dos fliperamas, os consoles levaram para o interior das casas um tipo de diversão antes restrito a um ambiente especializado em jogos. O mercado desses videogames disputa, atualmente, a sexta geração de consoles, aparelhos já bastante sofisticados, que permitem conexão com a Internet.

- <sup>24</sup> Rentschler & Maekawa, "Hollywood é aqui", em *Made in Japan*, vol. 1, nº 11, julho, 1998, p. 26-37.
- <sup>25</sup> Só no Japão a Nintendo vendeu, até o início da década de 1990, cerca de 15 milhões de consoles, um para cada duas famílias, enquanto seu concorrente direto, o *Master System*, vendeu apenas 1,8 milhões (*Ação Games*, nº 8, São Paulo, p. 13). Em 1989 a participação da Nintendo no mercado norte-americano foi de 80%. Até 1990 foram vendidos mais de 48 milhões de consoles e 403 milhões de cartuchos apenas nos EUA e no Japão (revista *Ação Games* nº 10, São Paulo, p.16)
- <sup>26</sup> J. B. Lodi, "A história de Akio Morita e o jogo sério do videogame", em *Carta Capital*. São Paulo, vol. 6. nº 111, 24 novembro, 1999, p. 46.
- <sup>27</sup> Site Nitendo: Entertainment System [online] Available from World Wide Web: <http://www.nintendo.com>
- <sup>28</sup> M. J. Jigyoo, "Brasil domina no game", em *Made in Japan*, vol. 2, nº 16, 1999, p. 72.
- <sup>29</sup> Conforme informações colhidas junto ao Departamento de Vendas da BraSoft, em 1998, a empresa lança pelo menos

quatro novos jogos por mês. Comparado ao ciclo de um filme no cinema, não mais do que três meses é o ciclo de vida de um jogo. Já o site da *Revista Nintendo* apresentou a lista dos lançamentos previstos para os meses de janeiro a março de 2000: seriam 32 novos jogos só para o console Nintendo 64 e mais 20 jogos para o Game Boy (informação obtida em fevereiro de 2000).

- <sup>30</sup> K. Brown, "O amanhecer de uma nova era", em *Computer Gaming World*, São Paulo, vol. 1, nº 3, julho, 1998, p. 35.
- <sup>31</sup> W. F. Haug, *Crítica da estética da mercadoria*, cit., p. 33.
- <sup>32</sup> A. Bühr, *Da grande noite à alternativa: o movimento operário europeu em crise*, cit., p. 93.
- <sup>33</sup> D. Harvey, *Condição pós-moderna*, cit., pp. 148 e 161 (grifos meus).
- <sup>34</sup> A partir de um esquema de Hassan, publicado por Harvey, *ibid.*, p. 48.
- <sup>35</sup> Simulacro aqui entendido como a reprodução modificada da realidade, de acordo com a "percepção" do escritor ou do artista; destaque para o significante em detrimento do significado.
- <sup>36</sup> I. Mészáros, *Para além do capital* (São Paulo: Boitempo, 2002).
- <sup>37</sup> T. Eagleton, *As ilusões do pós-modernismo* (Rio de Janeiro: Zahar, 1998), pp. 69-70.