



UFS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

PEDRO MACHADO COSTA

SOMOS SUJEITOS DIGITALIZADOS?

**UMA TENTATIVA DE COMPREENDER O CIBERESPAÇO NA VIDA
CONTEMPORÂNEA**

São Cristóvão

2024

PEDRO MACHADO COSTA

SOMOS SUJEITOS DIGITALIZADOS?

UMA TENTATIVA DE COMPREENDER O CIBERESPAÇO NA VIDA
CONTEMPORÂNEA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo de Almeida Ferreri.

São Cristóvão

2024

AGRADECIMENTOS

Esta dissertação de mestrado não seria possível sem a ajuda fundamental de muitas pessoas, dentre as quais agradeço:

Aos meus pais, Rosangela Fátima de Oliveira Machado e Flávio Pietrobon Costa, por terem ao longo desses anos me dado todo o suporte de que precisei, além de um amor infinito.

À minha namorada e companheira de vida, Geovanna Pirillo Carnevalle dos Santos, por dividir comigo tantas experiências fundamentais e me ensinar a ser uma pessoa melhor.

Aos meus amigos de infância e também àqueles que apareceram depois, por terem dado sentido à minha existência e motivado minha curiosidade no mundo.

À minha avó, Vilma de Oliveira Machado, ao meu primo, Rafael Santos Machado, e ao meu tio Jorge Luiz de Oliveira Machado, que apesar da distância física sempre estiveram presentes em minha vida de uma maneira maravilhosa.

Ao meu padrinho Nilton Sousa da Silva, por me acompanhar ao longo dos anos com imenso afeto, além de ter auxiliado no pontapé inicial desta dissertação.

Ao meu orientador, Marcelo de Almeida Ferreri, pela liberdade que me deu em poder falar sobre o que realmente faz meus olhos brilharem ao mesmo tempo em que segurou as rédeas quando necessário.

Aos integrantes da linha de pesquisa, por levantarem discussões importantes e me auxiliarem com outras questões acadêmicas, em especial Ana Beatriz Vilar Lessa.

Aos professores Wilson Alves Senne e Leomir Cardoso Hilário, pelas referências e dicas que acabaram entrando no texto de maneira muito fluida e significativa.

Ao psicólogo Eduardo Lucas Andrade, por ter me ajudado ao longo das sessões a organizar melhor meus afetos e enfim gerar esse texto.

RESUMO

Esta pesquisa busca investigar questões relacionadas ao uso contemporâneo do ciberespaço, bem como seu funcionamento e suas formas aparentes. Procura-se entender de que maneira os seres humanos são afetados por essa dinâmica do presente, ou seja, qual cultura emerge nesse lugar, como os corpos são modificados e quais são as relações de poder que se desdobram incessantemente. A etnocartografia de tela será o norte teórico-metodológico, de maneira que o trabalho sempre estará aberto para aquilo que emerge do próprio campo de pesquisa enquanto ela é produzida. Além do levantamento bibliográfico, o próprio ciberespaço será considerado como um grande arquivo sobre o qual se pode debruçar para fazer todo tipo de perguntas. Também discutiremos como os conceitos de Economia da Atenção e de Capitalismo de Vigilância cooperam em evidenciar as relações de poder contemporâneas. Ao final da pesquisa, estabelecem-se caminhos mais ou menos claros de como lidar com os processos de subjetivação próprios da dinâmica ciberespacial.

Palavras-chave: Ciberespaço; Cultura; Processos de Subjetivação; Relações de Poder; Corpo; Capitalismo de Vigilância.

Sumário

INTRODUÇÃO	7
METODOLOGIA	14
CAPÍTULO 1 – O COMEÇO DA CAMINHADA	17
CIBERESPAÇO	17
ENTENDENDO O PROGRAMA DE PIERRE LÉVY E SEUS LIMITES	23
CULTURA.....	27
TERRITÓRIO E PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO.....	30
PODER	35
CAPÍTULO 2 – O CORPO E A VIDA CIBERESPACIAIS	44
TEMPO DE TELA E TÉCNICAS DO CORPO	44
CONCEITUAÇÕES EM VOLTA DO CORPO.....	51
CONCENTRAÇÃO DIGITAL DA VIDA.....	54
CAPÍTULO 3 - INFRAESTRUTURA E ARQUITETURA CIBERESPACIAL, REDES SOCIAIS E PODER	67
INFRAESTRUTURA CIBERESPACIAL E DISPUTAS.....	68
DEPENDÊNCIA.....	74
PEPE, MEMES E BOLSONARISMO	82
ECONOMIA DA ATENÇÃO E CAPITALISMO DE VIGILÂNCIA	87
CONCLUSÃO E LIMITAÇÕES DO ESTUDO.....	102
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	107

INTRODUÇÃO

Tive muita sorte de ter pais professores. Conversando com eles sobre a entrada dos computadores¹ em nossas vidas, fiquei surpreso com algumas informações que me contaram sobre como realizavam suas tarefas acadêmicas antes dessas tecnologias digitais chegarem para si.

Soube que meu pai, em 1992, escreveu o TCC a punho, com caneta e papel. Só quem tinha acesso a computadores nessa época eram as unidades de pesquisa da pós-graduação da UFRJ. E esses computadores só teriam chegado até lá através de um grande acordo com a Petrobras.

Minha mãe, que era bancária do Banco do Brasil, começou uma pós-graduação em 1995 e já escrevia com auxílio dos computadores, mas eles eram cedidos a ela pela chefia da agência do CESEC (Centro de Processamento do Banco do Brasil). Não havia nem computadores e nem celulares nas residências. A única tela da casa era a da televisão, com poucos canais e uma programação fixa inalterável.

É importante destacar que, nos países do norte global, já era bastante comum que as pessoas já conseguissem comprar seus computadores pessoais. Ao mesmo tempo que a capacidade de processamento daquelas máquinas aumentava, seus tamanhos diminuía, bem como os preços². Para nós do Brasil, periferia do capitalismo, pertencente ao sul global, a classe média ainda precisaria esperar alguns anos para conseguir adquirir esses novos bens.

Compramos o primeiro computador em 2001. Minha mãe havia começado o mestrado e eu tinha cinco anos. Seria menos complicado organizar as coisas em casa caso não precisasse ir até a universidade, que ficava no limite de nosso município com o próximo, para escrever a dissertação. Havia uma nova versão Word³, o que era um facilitador para a organização textual.

¹ É importante conceituar que celulares, videogames, óculos de realidade virtual, smart TVs, etc., são computadores também, na medida em que são máquinas que realizam cálculos para processar dados a velocidades enormes. Entretanto, na vida cotidiana, parece que os notebooks e os desktops muitas vezes são os únicos chamados de “computador”, o que talvez possa gerar algumas confusões.

² Gordon Moore, um dos primeiros fundadores da Intel e colonizadores do Vale do Silício, afirmou em 1965 que o número de transistores dos chips iria dobrar a cada 18 meses mantendo os mesmos preços, ou seja, nesse tempo a capacidade de processamento dos computadores aumentaria em 100%. A Lei de Moore, então, se mostrou verdadeira por mais de 50 anos (ROSER; RITCHIE; MATHIEU, 2023). Mesmo assim, como na atualidade os transistores dos chips de ponta estão chegando ao tamanho de 2 nanômetros, talvez um limite *físico* esteja no horizonte para que a Lei caia definitivamente (o menor átomo que existe no universo, o de hidrogênio, tem 0.1 nanômetro!).

³ Programa da empresa Microsoft para a produção de arquivos de texto, que já era utilizado nos computadores naquela época.

Além disso, o consumo do computador como um bem começou a fazer parte de uma dinâmica parecida com os processos normais de obtenção das novidades do mercado. Mais e mais casas o tinham, sem que esse movimento fosse questionado de qualquer forma. Posteriormente, somaram-se a eles os computadores que conseguimos levar nos bolsos, os celulares. Também de maneira muito natural, eles foram se tornando parte do nosso cotidiano.

Assim, cada vez mais fomos capazes de utilizar esses dispositivos e fazer parte do crescente grupo de pessoas que podiam viajar pelo ciberespaço⁴. Neste novo lugar, enviavam-se e-mails com o auxílio da Internet (que é tecnologia fundamental porque amplia imensamente as possibilidades desse local), produzia-se escritos com programas de texto, jogava-se videogames, perambulava-se entre sites. O ciberespaço é o território que acarretou que essas e muitas outras coisas fossem feitas, às vezes de forma mais eficaz, e sem a necessidade das pessoas se moverem. Permitiu-se, enfim, a emergência de novas formas de experiência. A cada dia que passa, o ciberespaço se altera, mas veremos mais detalhes sobre isso adiante na dissertação.

Os locais que eram conhecidos como Lan-Houses⁵, cheios de computadores para o uso dos clientes, também foram sumindo aos poucos na medida em que as pessoas conseguiam individualizar as funções que existiam ali, trazendo-as para dentro de suas casas, sem que aquele espaço mais público fosse necessário. As locadoras de filmes parecem ter tido o mesmo destino.

Conforme o mundo digital ia aumentando (com o acréscimo de usuários, de aparelhos conectados à Internet, e de empresas, instituições e países atualizando os próprios sistemas de fluxos), também vimos a emergência de redes sociais, a complexificação dos jogos online e offline, e as disputas grandes e pequenas que ocorriam ali ou a partir dali.

Nós, usuários (usados) da (pela) Web, vivemos a infância do ciberespaço como fenômeno global contemporâneo. Talvez essa seja a razão de por que ficamos como que estatelados frente a essa novidade que é tão grande e tão misteriosa. Trata-se muitas vezes de um velho oeste, como uma terra sem normas bem estabelecidas, com seus xerifes e bandidos,

⁴ N. Wiener, em *Cybernetics*, de 1948, deu origem ao conceito “cibernética” que, como sabemos, é a base etimológica de termos como “ciberespaço”, “cibercultura”, ciberpunks”, “cibersegurança”, etc. Cibernética “denota, tipicamente, o estudo interdisciplinar e o emprego estratégico dos processos de controle comunicativo em “sistemas complexos” constituídos por humanos, outros animais, máquinas e o resto da natureza viva. [...] A palavra cibernética deriva do grego *kybernetes* e refere-se aos mecanismos que permitem dirigir, governar e controlar. O termo foi usado pela primeira vez em relação à engenharia humana – talvez delirantemente – pelo matemático do MIT Norbert Wiener, durante e imediatamente após a II Guerra Mundial. Afinal de contas, era tempo de guerra. Primeiro quente, depois fria.” (PFOHL, 2001, p. 106-107)

⁵ As Lan-Houses existiam aos montes no começo do século XXI no Brasil, e consistiam em locais onde havia vários PCs e/ou consoles, onde as pessoas em geral e também os grupos de amigos iam para jogar videogames ou para cuidar de assuntos burocráticos, como imprimir documentos, tirar cópias, etc. O documentário de 2022 “Um real a Hora”, que foi o trabalho de conclusão de curso de André Alcântara para o curso de Jornalismo da UFS, aborda essa questão do sucesso e do posterior declínio das Lan-Houses em Sergipe, por exemplo. Ele pode ser visto no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=H4ZAEhuZpjA&t=1529s>

em expansão sob diversos desejos de poderosos, mas que nem por isso deixa de ser habitada por muitos desavisados, em busca de prazer fácil, riqueza, alívio do estresse neoliberal, contato com os amigos distantes, sob novas relações que muitas vezes nos sugam sem que percebamos.

Vejamos alguns números relacionados a essa inundação digital para que tenhamos uma noção das proporções do fenômeno em questão. Estima-se que

Por volta de 1984, a Internet chegou a mais de 1000 computadores. Em 1987, o tamanho cresceu para mais de 10.000. Em 1990, o tamanho superou 100.000, e, em 1993, ultrapassou 1 milhão. Em 1997, mais de 10 milhões de computadores foram permanentemente ligados à Internet e, em 2001, o tamanho excedeu 100 milhões. Em 2011, a Internet atingiu mais de 800 milhões de computadores permanentemente conectados. (COMER, 2015, p. 48).

Se inicialmente os textos escritos eram mais preponderantes dentro dos fluxos de informações digitais, ocorreu uma mudança morfológica desses dados com a alteração do próprio ambiente da Internet. Talvez as redes sociais tenham sido fundamentais para essa mudança da balança, de maneira que “Voz e vídeo substituíram transferência de arquivos como os principais usos da Internet” (COMER, 2015, p. 8).

Sobre questões possíveis sobre gênero, observou-se que

Entre 2002 e 2010, diminuiu-se ligeiramente o quanto se assiste TV na maioria dos 30 países [estudados] tanto em meninos quanto em meninas. Esta redução foi mais do que compensada pelo grande aumento no uso de computadores, o que foi consistente em todos os países. De maneira geral, os meninos reportaram mais comportamentos relacionados à tela⁶ (BUCKSCH et al., 2016, p.417, tradução nossa).

Pesquisas realizadas pelo IBGE entre 2017 e 2018 indicam a dimensão desse fenômeno em nosso país. Segundo o Instituto, o Brasil tinha em torno de duzentos e trinta milhões de aparelhos celulares, número maior que o de pessoas. Em 2018, 91% da população entre 20 e 24 anos utilizava Internet. Além disso, se a Internet era utilizada por 74,9% dos domicílios em 2017, esse número subiu em apenas um ano para 79,1%. Nas áreas rurais, apenas 24,8% afirmaram não possuir *interesse* em acessar a rede (IBGE, 2020). Em 2022, 161,6 milhões de pessoas com 10 anos de idade ou mais utilizaram Internet no país. E 86,5% delas tinham telefone celular móvel para uso *pessoal*, o que representou acréscimo de 2,1 pontos percentuais em relação a 2021 (84,4%) (BELANDI, 2023) .

⁶ “Between 2002 and 2010, TV viewing decreased slightly in most of the 30 countries among both boys and girls. This decrease was more than offset by a sharp increase in computer use, which was consistent across all countries. Overall, boys reported more hours of STBs.”

Com a chegada da Internet das Coisas⁷, outro boom estaria em vistas de ocorrer. Estima-se que o número de dispositivos conectados à Internet era de mais ou menos 22 bilhões em 2018, e que esse número alcançará a marca de 38,6 bilhões em 2025 e 50 bilhões em 2050⁸.

Existiriam aqueles alheios a essa inundação digital? Mesmo que se tente argumentar que as novas relações ciberespaciais ainda estão distantes das classes mais pobres de países como o Brasil ou que os idosos ainda estão vivendo à parte disso tudo, talvez cada vez menos isso seja uma realidade.

Em meu trabalho como psicólogo no CREAS de Barra dos Coqueiros, me surpreendi com uma família que acompanho exatamente nesse aspecto. Mesmo morando perto do mar e do rio, dentro de uma cultura de pescadores e de marisqueiras, o celular sempre apareceu nos discursos deles como uma coisa essencial, um bem material desejado. Os motivos variavam e nunca estiveram relacionados diretamente às questões funcionais de comunicação, pagamento de contas ou articulações com instituições, prefeituras, etc. Ao contrário, tratava-se basicamente de entretenimento.

Muito pobres, raramente a mãe conseguia um celular de maneira corrente. Caso algum defeito ocorresse, não havia dinheiro para conserto ou para comprar outro por muitos meses. Mesmo assim, com ele, uma das diversões dela era jogar um videogame específico para celulares junto com outros amigos ou familiares na casa de um parente. O dispositivo não era compartilhado com os filhos menores pelo medo de que quebrasse.

Um desses filhos, quase adolescente, que sempre quis ter um aparelho daqueles, nunca conseguiu. Isso o motivou a inclusive furtar um celular de uma tia, tal era a vontade de possuir aquilo, de poder ter vivências ciberespaciais também. É interessante pensar como aquele pedaço de plástico e metal conseguiu produzir uma inclinação tão forte que motivou o crime contra os próprios familiares. Perguntei-me que força era aquela que conseguia afastar o contato com a natureza exuberante do Brasil, lindo quintal daquela comunidade. Que desejo era aquele que rivalizava com o próprio oceano?

Quando fui ao IX Encontro Internacional de História Colonial em 2023 na UFS a fim de assistir à apresentação de um grande amigo meu, aproveitei para acompanhar a fala de Serge Gruzinski, referência fundamental naquele tema. Acabou entrando em uma questão interessante enquanto divagava sobre as trocas culturais por meio da Internet em nosso tempo atual. O

⁷ O termo diz respeito à crescente capacidade de conexão com a Internet pelos mais diversos objetos, como eletrodomésticos, carros, cortinas, fechaduras, geladeiras, etc.

⁸ Disponível em: <<https://www.helpnetsecurity.com/2019/05/23/connected-devices-growth/>>. Acesso em: 28/01/2024.

famoso autor afirmou que agora “somos seres digitais”, e devemos começar a nos debruçar com muita atenção sobre esse fato. O mundo teria mudado muito rápido nesse sentido, impondo definitivamente um grande desafio para as Ciências Humanas.

É interessante ressaltar que inicialmente este trabalho utilizaria o termo “sujeitos digitais”, muito influenciado pela fala do professor Gruzinski, inclusive. Entretanto, após conversas frutíferas, concluímos que “sujeitos digitalizados” era mais adequado. Isso porque, em primeiro lugar, estabelecem-se melhores pontes com outros conceitos da dissertação que atestam a fluidez das práticas sociais na história. Em segundo lugar, porque o termo “digitalizados” já traz a noção de que ocorre um processo em relação aos sujeitos, em que seus atributos são transformados em dados digitais, como é o caso em nosso tempo. Quantos segundos ficamos olhando um post? Quais são os nossos acessos usuais e raros? Quais seriam nossos gostos? E medos? Do que se tem raiva? Em que nos engajamos mais nas redes? O que estamos falando em casa, e em que horário? Todas essas características são transformadas em dados digitais, com fins econômicos e políticos, como tentaremos analisar ao final da dissertação.

Este trabalho pretende ser uma contribuição à Psicologia, que não pode ficar alheia aos efeitos dessas recentes dinâmicas, pois trata-se de novos (des)encontros, novos corpos e, enfim, novos sujeitos. Os processos de desterritorialização e reterritorialização sob novos domínios devem ser descritos com maior precisão.

Gostaríamos de adentrar nessas questões de maneira mais profunda. Aquilo que pretendemos investigar é, precisamente, de que maneira esse novo conjunto de práticas sociais contemporâneas influencia na formação de sujeitos. Isto é dizer: Quais as significações que o ciberespaço fomentaria? E portanto: quais são os processos de subjetivação que se dão nesse território? É a tentativa de entender que tipo de sujeito emerge desse processo, sempre lembrando que existem mecanismos pré-programados, como os algoritmos de redes sociais de Big Techs, que irão tentar modelar as condutas. Mas isso será um pouco mais esmiuçado posteriormente.

De toda forma, há aqueles que são otimistas quanto ao processo. Literalmente.

Em geral me consideram um otimista. Estão certos. [...] Consiste apenas em reconhecer dois fatos. Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. (LÉVY, 2000, p. 11).

Talvez aqui seja interessante pensar em como este otimismo do autor aparenta ter se tornado um pessimismo geral com relação às formas do ciberespaço e às práticas sociais que emanam de lá. A utilização das telas é muitas vezes interpretada como uma das causas de uma degradação do corpo das pessoas; a constante estimulação sob os dispositivos é encarada como fator de dificuldade em lidar com as relações sociais; as redes sociais são acusadas de fomentar culturas de bolhas que tomam formatos fascistóides; e os grandes detentores dessas tecnologias contemporâneas são empresas privadas que aparentam possuir imenso poder sobre os dados das populações, que muitas vezes são usados, sem sua anuência, para encabeçar projetos de poder macroeconômicos. Mais do que tratar de otimismo e pessimismo, devemos nos atentar à materialidade histórica do ciberespaço em geral e das redes sociais em particular.

Que sujeitos emergem daí? Ou ainda: como os polos de poder tentam administrar a conduta das populações a partir desse local? Essa questão parece difícil de solucionar, principalmente pelo fato de que é um fenômeno novo cuja morfologia muda muito rapidamente. Alguns entendem que a relação entre “tecnologia e cultura permanece insuficientemente teorizada” (SEGATA; RIFIOTIS, 2016, p. 27). Mesmo assim, desde a década de 1980, passando por Pierre Lévy (2000), que é fundamental para nós, até 2024, muito foi produzido sobre os temas em questão nesta dissertação. Portanto, através da revisão bibliográfica, debruçar-nos-emos sobre parte dessa literatura, que se torna fundamental para ampliar as bases teóricas do nosso estudo.

Na metodologia, discutiremos a utilidade da noção dos historiadores acerca da importância de ampliar o que poderia servir de fonte para investigações em ciências humanas. Também será importante apresentarmos elementos da etnocartografia de tela, pois será nossa aposta teórico-metodológica para nos relacionarmos com a tela como um amplo campo cheio de possibilidades a serem analisadas. Interpretaremos o ciberespaço como um grande arquivo a ser investigado de muitas maneiras, sobre o qual podem se fazer as mais diversas perguntas e praticar fartas incursões. Um território cujas linhas de força podem ser compreendidas.

No capítulo 1, iremos especificar com maior precisão alguns conceitos chaves que sustentam esta dissertação. Seriam eles Ciberespaço, Cultura, Território, Processos de Subjetivação e Poder. A partir daí poderemos proceder. O leitor também perceberá que Pierre Lévy será um autor recorrente ao longo do projeto, seja como apoio, em alguns casos, seja como exemplo de dinâmicas que não mais existem, em outros.

No capítulo 2, levantaremos algumas questões sobre processos de subjetivação através da relação do corpo com a tela, ou seja, de que maneira as práticas sociais contemporâneas

relacionadas ao uso de dispositivos de imersão no ciberespaço afetariam o corpo. Este será entendido aqui não como falta, ou barreira para a inteligência, mas como condição básica do ser humano para o desenvolvimento de significações fundamentalmente condicionadas historicamente.

No capítulo 3 iremos analisar inicialmente partes da narrativa contida no documentário *Feels Good Man* (2020), sobre o meme⁹ de Internet conhecido como “Pepe”, e tentaremos desenvolver discussões a partir dos principais pontos levantados ali. Tentar-se-á utilizar dessas informações para pensar algumas noções quanto às comunidades digitais. Daí buscaremos alguns dados sobre os métodos utilizados por governos e grandes corporações para obterem poder utilizando as relações existentes no ciberespaço. Seriam exemplos de como este lugar é ocupado, como os governos se digladiam, como grandes grupos de influência político-econômica utilizam estratégias nesse ambiente para se manterem no topo das relações de poder.

Entendemos que o mundo atual cada vez mais é constituído por forças que interagem nesse lugar chamado ciberespaço. Parece-nos que a Internet, parte fundamental desse fenômeno, acabou se tornando uma espécie de entidade e que, progressivamente, as pessoas não sabem ao certo como viver sem “Ela”. Exatamente por essa hipótese, deve-se aquecer esse campo de pesquisas, sobre o qual se debruçam as ciências sociais e, principalmente, a psicologia. Por isso, levantamos temas diversos entre si, mas que ajudam por isso mesmo a alcançarmos muitos horizontes possíveis de análise.

De toda forma, não se espera que nessa caminhada se obtenham grandes respostas definitivas para as perguntas levantadas, e sim um apanhado de noções possíveis que nos auxiliem a pensar num novo ethos, em um novo modo de existência nessa contemporânea realidade na qual nós nos tornamos, aos poucos ou definitivamente, sujeitos digitalizados.

⁹ O que é meme? Este é um conceito do biólogo inglês Richard Dawkins, utilizado em seu livro de 1976, *O Gene Egoísta*. O autor queria demonstrar que, da mesma forma que os genes se expressam nos organismos de maneira que eles serão passados para as gerações futuras se vencerem as próprias da seleção natural, também os memes, isto é, as práticas das sociedades, chamadas às vezes de cultura, se perpetuarão no tempo e no espaço se vencerem a disputa de seleção (DAWKINS, 2007). Este termo acabou sendo utilizado para se referir às formas imagéticas e sonoras que são utilizadas nas redes sociais da Internet para expressar algum tipo de sentimento, geralmente de maneira cômica. Também haveria aqui a seleção dos memes que fariam maior sucesso (e se repetiriam e se espalhariam pela Internet, tomando até novas formas). Os restantes, que fariam menor sucesso, sem serem capazes de chamar atenção suficiente, acabariam esquecidos.

METODOLOGIA

Em um livro célebre, Burke (2010a) traz que, durante muito tempo, a ciência da História se dedicou quase que exclusivamente a compreender apenas o que se considerava como os grandes acontecimentos, perpetrados por grandes autoridades e figuras famosas. As fontes investigadas nesse processo de pesquisa quase sempre eram documentos oficiais, emitidos por instituições, monarcas, generais ou cartas trocadas entre aqueles que davam as ordens. No final do século XIX e ao longo do século XX, muitas críticas foram feitas a essa forma de analisar o tecido social. A lente usada por aqueles primeiros historiadores da política e da economia foi considerada inadequada para compreender muitos fenômenos humanos.

Dessa forma, novos objetos de pesquisa foram considerados válidos para serem estudados, como a cultura popular, por exemplo. Outras perguntas foram formuladas, e novos arquivos e objetos foram considerados adequados para servirem de fonte para as análises. Vamos nos deter neste ponto. Com o desenvolvimento dessas novas linhas, e com uma influência de outras áreas das Ciências Humanas, como a Antropologia, uma infinidade de outros itens, escritos, oralidades, etc., passaram a fazer parte do campo possível de análises. As histórias de eremitas, cartas entre pessoas comuns, quadros, fotografias, diários, roupas, utensílios, artefatos ritualísticos, processos judiciais, lendas; tudo pôde ser considerado como fonte adequada para o estudo das práticas sociais.

No que tange esta dissertação, peguemos o exemplo trazido acima e encaremos a tela como fonte válida para, ao mesmo tempo, nos servir de campo sobre o qual nos debruçamos para fazermos perguntas e também como local de onde as respostas podem emergir. Para além de buscarmos escritos *sobre* esse ambiente contemporâneo, devemos compreender o ciberespaço como um grande arquivo, cujas informações não advêm exclusivamente de textos, mas de *posts* e seus comentários; imagens e vídeos em circulação na rede; e *sites* (dos de entretenimento aos de notícias). É importante ler nas entrelinhas desses ambientes as significações que transitam, a fim de podermos identificar processos de subjetivação incutidos (estes termos serão explicitados mais à frente nesta dissertação).

Por esse motivo, a etnocartografia de tela se mostra promissora como método de investigação, visto que há razões para considerarmos as informações visuais (e auditivas) do ciberespaço como uma área de pesquisa. De que maneira? Compreendendo definitivamente que a tela é campo e que entramos no ciberespaço e participamos dele através da tela dos dispositivos. Neste sentido, mais do que nos atentarmos apenas às informações imediatas que surgem nela, devemos identificar o que ali existe de inconsciente e pulsante. São os vetores de

afetação que muitas vezes escapam da produção racional (BALESTRIN; SOARES, 2012; HIKIJI, 1998).

Mais adiante utilizaremos, por exemplo, alguns memes postados em redes sociais que dizem respeito às próprias relações daquele lugar. Serão tidos por nós como elementos que permitem o aprofundamento de análises, servindo como evidência de que aquilo que se apresenta no próprio ciberespaço pode dizer algo fundamental sobre ele mesmo. De maneira acoplada, os comentários feitos por pessoas nesse tipo de publicação também funcionam como um termômetro interessante para demonstrar se há um grupo que concorda ou não com aquilo. Mais do que isso, que novos pensamentos essas pessoas conseguem adicionar ao que já está posto? Ou ainda: o que parece estar contido nas entrelinhas daqueles comentários? Tudo isso é muito útil, uma metalinguagem importante para o andamento desta dissertação.

A partir de nossa aposta teórica-metodológica, é necessário compreender que chegamos também ao estabelecimento de um corte ético-político, que muitas vezes está em desacordo com outras organizações mais fixas da Academia.

No decorrer da pesquisa, o sujeito pesquisador é também trabalhado, na medida em que é interpelado, transformado, desfeito, reconfigurado. Esse trabalho de análise permite que nossos olhares e nossas percepções se modifiquem [...], alternando muitas vezes o rumo da investigação e da própria vida. Com isso, abandonamos a pretensão à objetividade, desconfiamos das certezas e assumimos o pressuposto de que a linguagem é constitutiva do social e da cultura. Nessa direção, propomo-nos a lidar com e a explorar a indeterminação, as contradições e a provisoriade dos sentidos na análise de imagens. (BALESTRIN; SOARES, 2012, p. 89).

A base etnocartográfica nos indica que, a partir de nossos nortes fluidos estabelecidos anteriormente, devemos acompanhar processos que vão emergindo no campo investigativo e (re)criar a própria pesquisa incessantemente. Esses movimentos são paralelos e concomitantes. A sensibilidade do explorador deverá ser guiada pelas pistas que vão brotando ao longo do caminho enquanto o percorremos.

A noção geral é a de que pesquisador e objeto, sujeito observador e conhecimento, são na realidade coengendramentos. Supera-se a ilusão cartesiana de que há uma dualidade fixa, uma ativa e a outra passiva. Para nós, um opera sobre o outro mudanças incessantes. Opera-se, portanto, dentro de um registro que entende que, no limite do possível, o trabalho trata-se de um jogo de linguagem carregado de motivações afetivas e políticas, onde a neutralidade deixa de ser considerada como fator relevante, ou mesmo existente.

Outra questão, de caráter ético, que emergiu ao longo desta dissertação, se abre na direção de compreender em que medida podemos utilizar as informações levantadas com certa

liberdade neste trabalho. Muitas vezes as fontes que estão na Web foram geradas por pessoas e instituições, responsáveis pelo post, ou pelo comentário, ou pela imagem, etc., e iremos utilizá-las. Essas pessoas estão vivas e ainda utilizando aquele mesmo ambiente ciberespacial onde colhemos a referência para a discussão. A partir daí, podemos utilizar livremente aquilo com o que nos deparamos no ciberespaço, que está virtualmente disponível para qualquer um? Ou só podemos assim proceder se limitamos algum elemento do todo que foi colhido? Qual é o limite dos comentários que podemos tecer nesta dissertação, que se tornará efetivamente pública, dentro de uma instituição federal? Abre-se uma diferença em relação àqueles historiadores que se debruçam sobre arquivos mais frios.

CAPÍTULO 1 – O COMEÇO DA CAMINHADA

Nesta dissertação, abordaremos muitos temas diversos entre si, de maneira que se mostra fundamental estabelecermos para o leitor, afinal, de onde falamos. Assim, este capítulo servirá para construirmos a base que sustentará o trabalho. A partir daí, procederemos para outras questões.

Focaremos em discutir conceitos como ciberespaço, cultura, território, processos de subjetivação e poder. Todas essas palavras, em maior ou menor grau, aparecerão ao longo do texto e por isso devemos esclarecê-las.

Mais do que isso: como veremos, o significado desses termos muda ao longo da história ou conforme linhas teóricas distintas, o que talvez seja uma característica ainda mais evidenciada no campo das Ciências Humanas. Nova razão, portanto, para que se realize a empreitada.

CIBERESPAÇO

Ciberespaço talvez seja o conceito fundamental desta dissertação. Ele referencia o local em que as práticas sociais relacionadas à tela acontecem, seja online, seja offline, bem como a estrutura física que torna esse tipo de experiência possível. Dentro de um plano dos estímulos, o ciberespaço é uma tela de luz onde pequenos pontos de cores diferentes cintilam e se alteram, sendo estes observados e/ou modificados por uma ou mais pessoas. Formam-se nos aparelhos eletrônicos que tem essa finalidade, pois, imagens, textos, letras, músicas, fotografias, vídeos, enfim, com todas as possibilidades de interação que os humanos conseguem explorar. Nesse território, a dinâmica é permeada pela geração, alteração, diluição e trânsito de sentidos dos transeuntes deste local. Precisamente por isso, produz-se uma cultura e relações de poder diversas. Estes conceitos serão explorados com maior aprofundamento mais à frente no projeto.

Cabe salientar que a Internet, com sua capacidade de comunicação instantânea, é a principal rede de comunicação do mundo globalizado, mas ela não esgota e nem representa todo o ciberespaço. Mas o que é ciberespaço mesmo? “São espaços reais de contestações políticas e ambiências culturais, mas que não possuem equivalência com os demais espaços da forma como conhecemos. Seriam novos espaços, e não sínteses de espaços anteriores” (SOUZA; COSTA, 2005, p. 91).

Entendemos que o “ciberespaço não é uma realidade à parte, ou um não-lugar desconectado da realidade, mas uma expansão e um complexificador do real, e se constitui como uma tecnologia produtora e mediadora de informações, discursos” (LIMA, 2009, p. 5). O ciberespaço é um fenômeno com “características de ambiente, no que se refere à sua capacidade de interferir na produção e reprodução da cultura. Sendo espaço, é também lugar.” (SOUZA; COSTA, 2005, p. 88), um território, enfim.

Penso que muitas vezes não é um fenômeno de fácil apreensão, principalmente por ser o resultado de muitas técnicas sobre as quais não temos quaisquer domínios. Para nós que não conhecemos sua estrutura física e que não sabemos nada de programação, muitas vezes podemos ter a sensação de que se trata de uma tecnologia incompreensível. Talvez isso seja verdade se quisermos obter uma compreensão *total* do que seria ciberespaço, mas podemos tocar pelo menos a superfície desse oceano de maneira muito eficaz para as questões relevantes das ciências humanas, e em especial da psicologia.

Há modos diferentes de falar sobre esse espaço. Vejamos o exemplo a seguir, geral e fundamental por evidenciar focos importantes de análise.

Desdobrando a vida comum, o espaço cibernético é um modo de existência completo, portador de linguagens, de culturas, de utopias. Desenvolve simultaneamente um mundo real e imaginário de sentidos e de valores que só existem por meio do cruzamento de milhões de computadores e do emaranhamento de diálogos, de imagens, de interrogações de dados, de discussões em *chats*; mundo virtual do entre todos, provisório e permanente, real e ficcional, imenso espaço imaterial de comunicação, de encontros, de informações, de divulgação de conhecimento, de comércio etc., que coloca provisoriamente em contato indivíduos afastados no tempo e no espaço e que às vezes ignoram tudo deles mesmos. (LE BRETON, 2003, p. 141-142).

Nesta definição o autor traz seu entendimento do que preferimos chamar de ciberespaço (e ele, de “espaço cibernético”). Mas gostaria aqui de indicar que devemos nos ater, antes de mais nada, a um detalhe: quando se fala de “espaço imaterial”, instaura-se, talvez, uma percepção de que se trataria de um fenômeno estranhamente etéreo, uma realidade difusa, que talvez não consigamos compreender perfeitamente. Ora, só o que existe é a materialidade, pelo menos nesse contexto. É importante encarar o ciberespaço como matéria, pois isto nos mune de forças para inclusive agir sobre ele. Quando se manda uma mensagem e em segundos ela aparece no aplicativo do celular pessoal de nossos amigos, há uma sensação de mágica, como se aquilo fosse algo irreal, de um mundo paralelo incompreensível, atravessando o ar.

Ainda no milênio passado, Pierre Lévy, em 1997, tocou nessa questão que permanece contemporânea de uma maneira que traz luz para o debate sobre o que é a materialidade do ciberespaço, que insiste em nos escapar. Ele diz que o termo ciberespaço “especifica não apenas

a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (LÉVY, 2000, p.17). Não gostaríamos de nos debruçar muito sobre essa questão, mas é fundamental pincelar alguns detalhes.

Em primeiro lugar, o que essa infraestrutura faz? Ela permite

comunicação e coordenação dos outros grandes sistemas técnicos. Melhor ainda, assegura a condição de possibilidade de uma progressão na universalização e coerência funcional, organizacional e operacional dos outros sistemas. O desenvolvimento do digital é, portanto, sistematizante e universalizante não apenas em si mesmo, mas também, em segundo plano, a serviço de outros fenômenos tecno-sociais que tendem à integração mundial: finanças, comércio, pesquisa científica, mídias, transportes, produção industrial etc. (Ibid., p. 113).

Em segundo lugar, quem produz o ciberespaço? Para este autor, “O *engenheiro de mundos* surge, então, como o grande artista do século XXI. Ele provê as virtualidades [...] arquiteta os espaços de comunicação, organiza os equipamentos coletivos da cognição e da memória, estrutura a interação sensório-motora com o universo dos dados.” (Ibid., p.145). Aqui, Lévy está focando mais nas questões de software, na evolução de uma interface das telas que é mais amigável para nós quando as máquinas processam as informações digitais. Adicionaria que seria interessante também pensar nos responsáveis pela construção das *partes* inequivocamente materiais desse sistema como igualmente engenheiros de mundos, o que nos leva ao próximo tema.

Em terceiro lugar, quais as suas partes? São aquelas constituídas por técnicas humanas que formam objetos individuais, interligados para criar o mundo digital final. São, em um primeiro plano, os computadores (pessoais ou institucionais, que chamamos de celulares, smart TVs, tablets, PCs, etc.), com suas memórias, processadores, sistemas de interfaces. Em um segundo plano, as informações devem ser transmitidas e assim temos os pendrives, os modems, as linhas de fios de fibra óptica, os grandes cabos submarinos intercontinentais, as torres de transmissão por ondas hertzianas, os satélites, os grandes centros que armazenam os dados para que possamos acessá-los. Controlar as informações que fluem por estes meios de transmissão já motivaram missões de organizações e de países em disputas de poder, mas isto veremos em capítulo posterior. Voltemos.

“90 por cento do tráfego da Internet¹⁰ viaja ao redor do mundo via cabos de fibra óptica embaixo do mar”. Juntamente com as torres de microondas, representam uma opção de “transmissão de dados melhor e mais rápida”, mesmo com a grande quantidade de “satélites de comunicação geoestacionários em órbita”¹¹(SLOAN, 2021, p.1, tradução nossa). Além disso, a Internet via satélite, ainda que seja a única que chega nos locais mais remotos do planeta e esteja recebendo grandes volumes de investimento para alcançar a mesma qualidade de latência da fibra óptica, apresenta outros problemas. Um deles é a própria atmosfera.

Observemos que “particularmente, para sistemas de satélite, condições dinamicamente variáveis de enfraquecimento [do tráfego de dados], causadas por eventos atmosféricos adversos (por exemplo, chuva, granizo ou neve) podem afetar pesadamente a qualidade da transmissão”¹² (KOTA, PAHLAVAN, LEPPANEN, 2004, p. 161, tradução nossa).

Também é importante ressaltar a maneira que esta rede se organiza. Cada nó da rede, como um celular, pode receber e enviar mensagens através dos sistemas de transmissão, mas há uma “arquitetura descentralizada, na qual cada nó da rede é “inteligente”” (LÉVY, 2000, p.36). Como assim?

Nessa arquitetura sem um centro, concebida nos anos 50 e experimentada nos anos 60 pelo governo dos Estados Unidos em um contexto de possibilidade de guerra nuclear com a URSS, as informações transmitidas

são recortadas em pequenas unidades do mesmo tamanho, os pacotes, cada um dos quais munido de seu endereço de partida, seu endereço de destino e sua posição na mensagem completa, da qual representa apenas uma parte. Computadores roteadores, distribuídos por toda a rede, sabem ler essas informações. A rede pode ser materialmente heterogênea (cabos, via hertziana, satélites, etc.), basta que os roteadores saibam ler os endereços dos pacotes e que falem uma “linguagem” em comum. Se, em determinado ponto da transmissão, algumas informações desaparecerem, os roteadores podem pedir que o remetente as envie novamente. Os roteadores mantêm-se mutuamente informados, em intervalos regulares, sobre o estado da rede. Os pacotes podem, então, tomar caminhos diferentes de acordo com problemas de destruição, pane ou engarrafamento, mas serão finalmente reagrupados antes de chegarem ao seu destinatário. Esse sistema é particularmente resistente a incidentes, porque é descentralizado e sua inteligência é “distribuída” (Ibid., p.36).

¹⁰ “Uma Internet consiste de um conjunto de redes conectadas que agem como um todo coordenado. A vantagem principal de uma Internet é que ela fornece interconexões universais enquanto permite a grupos individuais usarem qualquer hardware de rede que seja mais bem ajustado às suas necessidades” (COMER, 2015, p. 54).

¹¹ “90 per cent of Internet traffic travels around the world by fibre-optic cable under the sea [...] better and faster data transmission [...] geostationary communications satellites in orbit”.

¹² “In particular, for satellite systems, dynamically varying fading conditions, caused by adverse atmospheric events (e.g. rain, hail or snow) can heavily affect the transmission quality”

Apesar de o autor estar se referindo nesse trecho ao padrão de comunicação ATM (Asynchronous Transfer Mode), que chamava muita atenção na época (1997), é importante destacar que atualmente a maior parte dos fluxos de dados que correm pelos cabos e pelas ondas mundo afora obedecem fundamentalmente ao protocolo TCP/IP¹³, que de muitas maneiras representa uma forma de atualizar o padrão ATM em termos de eficiência e segurança (ainda que aqui exista um grande jogo de gato e rato infindo). Por sua vez, o novo protocolo é constantemente modificado com a chegada de novas necessidades de nosso modelo político-econômico, como a Internet das coisas (COMER, 2015) ou a cibersegurança.

Sintetizando, entendamos que “no centro das redes digitais, a informação certamente se encontra *fisicamente situada* em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está *virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida*.” (LÉVY, 2000, p. 48). Isto faz lembrar logo dos data centers do Google onde são “guardados” os vídeos do YouTube, por exemplo. Estes estão em locais situados no tempo-espaço, dentro de uma construção imensa com grandes sistemas de energia elétrica, de resfriamento e com um enorme número de computadores realizando seus cálculos digitais. Nós podemos acessá-los através das permissões/protocolos, formando a relação entre o nosso computador e aquele data center, em segundos. Assim, assistimos ao vídeo do YouTube quando requisitamos que aquela informação digital seja processada e exibida pelo *nosso* computador, naquele momento do pedido.

A informação digital (traduzida para 0 e 1) também pode ser qualificada de virtual na medida em que é inacessível enquanto tal ao ser humano. Só podemos tomar conhecimento direto *de sua atualização* por meio de alguma forma de exibição. Os códigos de computadores, ilegíveis para nós, atualizam-se em alguns lugares, agora ou mais tarde, em textos legíveis, imagens visíveis sobre tela ou papel, sons audíveis na atmosfera. [...] Mesmo se falamos muitas vezes de “imaterial” ou de “virtual” em relação ao digital, é preciso insistir no fato de que os processamentos em questão são sempre operações físicas elementares sobre os representantes físicos dos 0 e 1: apagamento, substituição, separação, ordenação, desvio para determinado endereço de gravação ou canal de transmissão. (Ibid., p. 48 e 51).

O computador seria antes de tudo um aparelho de virtualização da informação. A tendência de nossa sociedade seria migrar cada vez mais para a comunicação por meio digital. “A informação digitalizada pode ser processada automaticamente, com um grau de precisão

¹³ “O TCP/IP é o protocolo de rede mais usado atualmente, devido a arquitetura da Internet. Um protocolo é uma linguagem usada para permitir que dois ou mais computadores se comuniquem. Assim como acontece no mundo real, se eles não falarem a mesma língua eles não podem se comunicar. O TCP/IP não é na verdade um protocolo único, mas sim um conjunto de protocolos - uma pilha de protocolos, como ele é mais chamado. Seu nome, por exemplo, já faz referência a dois protocolos diferentes, o TCP (Transmission Control Protocol - Protocolo de Controle de Transmissão) e o IP (Internet Protocol - Protocolo de Internet). Existem muitos outros protocolos que compõem a pilha de protocolos TCP/IP, como o FTP, o HTTP, o SMTP e o UDP, além de muitos outros.” (IBRAHIM, 2011, p. 1).

quase absoluto, muito rapidamente e em grande escala. Nenhum outro processo a não ser o processamento digital reúne, *ao mesmo tempo*, essas quatro qualidades. (Ibid., p. 52). Após isto, o autor dá vários exemplos acerca de como escritos, imagens, sons estão todos sujeitos a esse processo. “Mais uma vez, é porque as informações estão codificadas como números que podemos manipulá-las com tamanha facilidade: os números estão sujeitos a cálculos, e computadores calculam rápido.” (Ibid., p. 52). A discussão, pois, parece seguir a linha de aceleração da transmissão da informação e da qualidade do processo: os pombos correio viraram cartas, que viraram telégrafos, que viraram mensagens digitais?

Compreendamos também o seguinte: um computador, celular, tablet, etc., não podem ser entendidos como um centro, e sim como um nó, um componente da rede universal calculante. Lévy fala até mesmo de um tecno-cosmos. “No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si.” (Ibid., p.44). Quando escrevemos um comentário em um post ou realizamos upload de uma foto na Internet, há uma adição, um aumento do próprio ciberespaço. Todas as pessoas conectadas fazem parte dessa dinâmica universalizante. Esta palavra será essencial para o raciocínio.

Se a Internet constitui o grande oceano do novo planeta informacional, é preciso não esquecer dos muitos rios que a alimentam: redes independentes de empresas, de associações, de universidades, sem esquecer as mídias clássicas (bibliotecas, museus, jornais, televisão etc.). É exatamente o conjunto dessa “rede hidrográfica” [...] que constitui o ciberespaço, e não somente a Internet. (Ibid., p. 126)

De toda forma, a nova eficiência dos fluxos de informação atraiu o investimento nesse tipo sistema por parte de grandes empresas

incluindo companhias de petróleo, indústria automobilística, empresas de eletrônicos, empresas farmacêuticas e operadoras de telecomunicações. Pequenas e médias empresas começaram a se conectar na década de 1990. Além disso, muitas empresas fizeram experiências usando protocolos TCP/IP em suas intranets corporativas internas antes de escolherem fazer parte da Internet global [...] Foi irônico que os pesquisadores que projetaram e observaram o TCP/IP se desenvolver se encontraram sufocados pelo sucesso comercial de sua criação. Resumindo [...] o mercado começou a dominar sua evolução (COMER, 2015, p.48-49).

Os projetos dos próprios criadores da tecnologia foram colocados em segundo plano frente às necessidades organizativas das corporações e Estados. Isto nos dá uma dica importante no seguinte sentido:

não devemos compreender o ciberespaço como um espaço liso, ou apenas como um espaço de desencaixe e compressão do espaço-tempo, mas como um

lugar de quebra e criação de controle e de hierarquias [...] ele nasce como espaço estriado, território controlado pelo poder militar e industrial e vai sendo, pouco a pouco, des-re-territorializado por novos agenciamentos da sociedade (tensões de controle e acesso informacionais) (LEMOS, 2007, p. 13).

Na Internet, estamos constantemente saltando de site em site¹⁴, muitas vezes por influência da própria arquitetura ciberespacial, feita para capturar nossa atenção e condicionar nossos cliques. Poderíamos traduzir “site” como sítio. Está presente aí a ideia de lugar, de território administrado, controlado. Ele pode ser uma linha de fuga desterritorializante do poder instituído, ou uma reafirmação desse mesmo poder. Um simples story no Instagram é um site. A arquitetura dessa rede social nos faz esquecer disso quando acessada do celular, mas o acesso via computador por um programa de pesquisas, como o Internet Explorer, nos revela isso rapidamente. É uma localidade ocupada, povoada.

Interessantemente, “sítio” também pode dizer respeito a uma região em que se podem fazer determinadas pesquisas, recolhimentos ou observações. Talvez este trabalho possa ser visto como uma espécie de arqueologia, só que das camadas virtuais ciberespaciais e não do solo terrestre. Assim, gostaríamos de cavar um pouco mais a fundo nesses sítios digitais, muito movimentados, como um ciber-arqueólogo.

ENTENDENDO O PROGRAMA DE PIERRE LÉVY E SEUS LIMITES

Ampliando nossa discussão sobre ciberespaço, há uma ideia importante em Pierre Lévy que se mostra fundamental para a compreensão da emersão do mundo digital como uma modificação da própria dinâmica social. Tratar-se-ia de uma revolução que ocorre diante de nossos olhos. Inicialmente, teremos de abordar as concepções do autor acerca das sociedades orais e das sociedades da escrita, para então chegar ao ponto atual do ciberespaço.

Nas sociedades orais, não seria possível “driblar” o tempo. As informações lançadas seriam recebidas no mesmo momento, no mesmo lugar. Além disso, haveria um grande compartilhamento das mesmas significações entre as partes, o fluxo de entendimento ou não ocorria dentro de um mesmo contexto.

A escrita mudou essa relação. Agora, era possível que uma informação se cristalizasse no tempo, indefinidamente, até que o suporte da mensagem fosse perdido ou destruído. Informações geradas por alguém morto há séculos ou distantes milhares de quilômetros

¹⁴ Há autores sustentando que a cultura contemporânea estaria voltando à forma primitiva transformando-nos “em nômades globais na savana digital” (MEYROWITZ, 2004, p. 25).

poderiam chegar a uma outra pessoa. Todo um novo sistema de tecnologias foi necessário para que não ocorressem problemas para o entendimento entre as partes, como caligrafia, dicionários, novos modos de educação, melhores materiais de suporte para e mensagem, etc.

A esse esforço prático corresponde a ideia do universal. Em princípio, não é necessário apelar para um testemunho vivo, uma autoridade exterior, hábitos ou elementos de um ambiente cultural em particular para compreender e admitir, por exemplo, as proposições enunciadas nos *Elementos* de Euclides. Esse texto contém em si mesmo as definições e os axiomas dos quais decorrem necessariamente os teoremas. Os *Elementos* são um dos melhores exemplos do tipo de mensagem auto-suficiente, auto-explicativa, abrangendo suas próprias razões, que não teria pertinência em uma sociedade oral (LÉVY, 2000, p. 114).

A ciência e a filosofia, historicamente associadas à busca pela verdade universal das coisas, estariam fundamentadas justamente na escrita. As religiões “universais” também seriam aquelas fundamentadas em textos. Dessa forma, uma noção de universalidade é possível, e ocorre uma mudança de modos de subjetivação na sociedade da escrita. O texto fundaria a verdade, e conseguiria ter mais poder em fazer com que a significação não fosse manchada por acidentes, coincidências, ou contextos condicionantes. Não é à toa que a escrita é também a base para o funcionamento do aparato legal do Estado. A significação passa a ter uma pretensão de se espalhar, e ela não fica mais localizada no tempo presente e no espaço local onde os fenômenos sociais vivos ocorrem através dos corpos. Frisemos, de toda forma, que “a escrita não *determina* automaticamente o universal, ela o *condiciona* (não há universalidade sem escrita)” (Ibid., p. 115). Tudo caminha para que o significado consiga ser o mesmo em toda parte em qualquer tempo.

Existe, portanto, um esforço de totalização da informação, que luta contra todas as adversidades possíveis, próprias dos movimentos do mundo, da natureza, dos grupos diversos, dos contextos. O diferente corre mais risco de ser fagocitado nas sociedades da escrita do que nas sociedades orais. A filosofia, a ciência, a religião, o Estado, fundamentados na escrita, pretendem dizer a verdade do mundo. No limite do possível, a totalização seria o fechamento semântico sobre um fato, a pretensão de totalizar estaria associada ao fator universal da escrita.

Mas essa grande dinâmica milenar estaria em vias de disputar espaço com uma novidade. “O principal evento cultural anunciado pela emergência do ciberespaço é a desconexão desses dois operadores sociais ou máquinas abstratas (muito mais do que conceitos!) que são a universalidade e a totalização.” (Ibid., p. 118). Estaria ocorrendo um retorno à dinâmica própria das sociedades orais no que se refere à não totalização generalista da verdade. Seria uma nova dinâmica permeada pelos encontros, ao mesmo tempo em que trata-

se de uma universalização pelo crescimento exponencial desse lugar onde mais e mais pessoas interagem *ad infinitum*.

Virtualmente, todas as mensagens encontram-se mergulhadas em um banho comunicacional fervilhante de vida, incluindo as próprias pessoas, do qual o ciberespaço surge, progressivamente, como o coração. [...] a densidade dos links e a rapidez de circulação são tais que os atores da comunicação não possuem mais nenhuma dificuldade séria para compartilhar o mesmo contexto, ainda que essa situação seja ligeiramente escorregadia e muitas vezes confusa [...] A interconexão generalizada, utopia mínima e motor primário do crescimento da Internet, emerge como uma nova forma de universal (Ibid. p. 118).

O autor sustenta que a cada instante mais pessoas acessam a Internet, mais computadores são interconectados, mais informações são injetadas na rede. Diferentemente da escrita, em que o emissor, o construtor da mensagem, assume uma posição de poder, não haveria centro no ciberespaço. Ao mesmo tempo, existe efeito tendencial à universalização: conforme o ciberespaço se amplia, mais ele se torna universal, e menos o mundo digital pode ser totalizável. Isto porque

O ciberespaço se constrói em sistema de sistemas, mas, por esse mesmo fato, é também *o sistema do caos*. [...] Desenha e redesenha várias vezes a figura de um labirinto móvel, em expansão, sem plano possível, universal [...] Essa universalidade desprovida de significado central, esse sistema da desordem, essa transparência labiríntica, chamo-a de “universal sem totalidade”. Constitui a essência paradoxal da cibercultura. (Ibid., p. 111).

Paremos neste ponto para pontuar algumas questões. Aqui, começamos a nos distanciar de Lévy, inclusive no que se refere ao título do livro, Cibercultura. É muito possível que essa obra portasse outras opiniões caso fosse escrita atualmente. Mas também há que se tomar cuidado para não criar um espantalho de sua pesquisa, que é tão importante para o campo de estudos.

Como sabemos, Lévy é um otimista sobre o ciberespaço, e deposita muito de suas esperanças no que chama de cibercultura. Quando inicialmente me interessei pelo livro, acreditava que cibercultura era um conceito que dizia respeito a algo como o conjunto das significações em trânsito que se relacionam com o ciberespaço. Textos que li ao longo deste trabalho utilizavam o termo exatamente nesse sentido. Entretanto, aprofundando-me nas noções do autor, descobre-se que na verdade a cibercultura é um conjunto de atividades racionais e bem delineadas, realizadas por atores independentes de interesses corporativos e estatais, que saberiam administrar e moldar o ciberespaço.

a emergência do ciberespaço é fruto de um verdadeiro movimento social, com seu grupo líder (a juventude metropolitana escolarizada), suas palavras de ordem (interconexão, criação de comunidades virtuais, inteligência coletiva)

e suas aspirações coerentes.[...]a informática pessoal não foi decidida, e muito menos prevista, por qualquer governo ou multinacional poderosa. Seu inventor e principal motor foi um movimento social visando a reapropriação em favor dos indivíduos de uma potência técnica que até então havia sido monopolizada por grandes instituições burocráticas. (Ibid., p. 123 e 125).

Não se pode dizer que há ingenuidade na obra de Pierre Lévy. A todo momento ele avisa que as coisas podem sair do controle de uma administração mais popular do novo meio social em questão. O autor até estipula que a inteligência coletiva ou sua ausência vai ser ou o veneno ou o remédio da cibercultura. Mais do que isso, seria “necessária a participação ativa na cibercultura, se não quisermos ficar para trás, e tende a excluir de uma maneira mais radical ainda aqueles que não entram no ciclo positivo da alteração, de sua compreensão e apropriação”. (LÉVY, 2000, p. 30).

Mas ocorre que Lévy tem uma concepção que talvez seja própria da sua francofilia. Há uma ideia que parece tocar nas noções dos direitos fundamentais que foram orientados no contexto do iluminismo. Ele é um admirador das luzes, sem críticas em relação a elas.

a participação nesse espaço assinala um direito, e [...] sua construção se parece com uma espécie de imperativo moral. [...] Resumindo, *a cibercultura dá forma a um novo tipo de universal*: o universal sem totalidade. E, repetimos, trata-se ainda de um universal, acompanhado de todas as ressonâncias possíveis de serem encontradas com a filosofia das luzes, uma vez que possui uma relação profunda com a ideia de humanidade. Assim, o ciberespaço não engendra uma cultura do universal porque *de fato* está em toda parte, e sim porque sua forma ou sua ideia implicam *de direito* o conjunto dos seres humanos. (Ibid., p. 119).

Assim, a cibercultura é um *programa* que visa alcançar o universal não totalizável através de três eixos: interconexão digital de todos os seres humanos, a criação de comunidades virtuais saudáveis e independentes de filiações institucionais (o que exatamente isso quer dizer?), e, finalmente, o ápice de sua utopia, oposta às distopias ciberpunks, a inteligência coletiva. O trecho a seguir deixa isso claro.

Um grupo humano qualquer só se interessa em constituir-se como comunidade virtual para aproximar-se do ideal do coletivo inteligente, mais imaginativo, mais rápido, mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo inteligentemente gerenciado. O ciberespaço talvez não seja mais do que o indispensável desvio técnico para atingir a inteligência coletiva [...] O terceiro princípio da cibercultura, o da inteligência coletiva, seria sua perspectiva espiritual, sua finalidade última. (Ibid., p. 130-131).

Os alertas do autor no final das contas, acabam ficando aparentemente suplantados pela sua empolgação, não sem alguma razão na época, pela novidade daquela tecnologia, pelo fervilhamento de práticas de pessoas e grupos que se dedicavam realmente a construir um local novo, interessante e inclusivo para o futuro. Aspira-se a criação de novos tipos de laços sociais,

independentes de relações de poder verticais. Para a cibercultura a conexão é um “bem em si”. “cada computador do planeta, cada aparelho, cada máquina, do automóvel à torradeira, *deve* possuir um endereço de Internet. Este é o imperativo categórico da cibercultura. Se este programa se concretizar, o menor dos artefatos poderá receber informações de todos os outros e responder a eles, de preferência sem fio.” (Ibid., p. 127). A palavra “deve” grifada é do próprio autor.

Portanto não parece estar distante a noção de igualdade entre os cidadãos que a revolução francesa trouxe. Só que aquela igualdade era de todos sob um mesmo aparato legal, que ao final se mostrou eficaz como dispositivo para manter relações de poder desbalanceadas naquela sociedade e colonialistas em outras. Lévy aposta que esse tipo de problema pode não se repetir no ciberespaço, mas como veremos mais à frente seu sonho não parece ter se realizado. O universal sem totalidade pode ter se tornado no final das contas mais outro universal que busca a totalização com novos processos de subjetivação recheados de disputas e de centros de poder. Mas estamos nos antecipando. Primeiramente, exploremos alguns outros conceitos para que se entenda melhor de onde se fala.

CULTURA

A discussão sobre o conceito de cultura é fundamental uma vez que a partir daí poderemos progredir para outros temas. Observar esse termo, então, favorece que possamos abrir alguns caminhos posteriores que serão úteis para esta dissertação, a depender da forma com que modulemos os fios condutores da escrita. Isso porque compreendemos a cultura como um campo em que se dão os processos de subjetivação, do qual emergem os sujeitos. Vamos destrinchar isso melhor ao longo do caminho.

Cultura¹⁵ é um conceito antigo das Ciências Humanas, cujo uso se estabeleceu nos mais diversos campos, como na Antropologia, na Psicologia, na História, na Sociologia... talvez exatamente por isso não se tenha um entendimento pleno sobre o que seria cultura no final das contas. De todo modo, talvez seja um conceito vítima do próprio sucesso. Em 1952, “dois antropólogos, Alfred Kroeber e Clyde K. Klukhohn, recolheram num livro célebre quase trezentas maneiras de defini-la.” (CANCLINI, 2015, p. 35). A palavra é utilizada até

¹⁵ Se, no século XIX, “Taylor é o primeiro a propor uma definição conceitual de cultura, ele não foi exatamente o primeiro a utilizar o termo em etnologia. Ele mesmo, no uso que faz desta palavra, foi influenciado diretamente por etnólogos alemães que lera e, sobretudo por Gustave Klemm que, de acordo com a tradição romântica germânica, utilizava *Kultur* com um sentido objetivo, principalmente por se referir à cultura material” (CUCHE, 2002, p. 35-36).

popularmente, e em muitos países, nos quais também observamos a existência de ministérios da cultura.

Por um lado, um modo de utilizar o termo cultura seria relacioná-lo a educação, refinamento, informação ampla. Por outro lado, do ponto de vista mais científico, tornou-se imperativo delimitar fronteiras conceituais com mais rigor. Houve um movimento inicial na primeira metade do século XX de contrapor cultura e natureza, onde o primeiro termo diz respeito às coisas construídas pelos humanos, e o segundo diz respeito às coisas dadas por um mundo natural. Depois, em meados do século XX, uma nova moda tomou fôlego na academia, e diferenciava cultura de sociedade. Esta era concebida “como o conjunto de estruturas mais ou menos objetivas que organizam a distribuição dos meios de produção e do poder” (Ibid., p. 39), enquanto que a cultura seria de certa forma o resíduo desses processos, ou processos paralelos independentes dessas dinâmicas. Só que isso gerou outra série de problemas nas discussões de Ciências Humanas, como especificar de que maneira, exatamente, esses dois polos de análise se tocariam, disputaram, aliariam, etc.

Posteriormente, as noções de sentido ou de significação começaram a tomar espaço e serem mais ou menos aceitas e compartilhadas por muitas disciplinas. Começou-se a se compreender que

há relações de *sentido*, que organizam a vida social, as relações de significação. O mundo das significações, do sentido constitui a cultura. [...] a cultura abarca o *conjunto dos processos sociais de significação* ou, de um modo mais complexo, a cultura abarca o *conjunto de processos sociais de produção, circulação e consumo da significação na vida social*. (Ibid., p. 41).

Mais do que dizer que a cultura é o espaço da sociedade em que se materializam livros, estátuas, danças, rituais, sentimentos, arquiteturas, atesta-se que os processos sociais, ou o conjunto de práticas de significação, são a cultura. Mas há que se colocar o complexificador de que *nada* é fixo, trata-se sempre de um processo. Perder isso de vista é correr o risco de naturalizarmos as práticas sociais, tirando o que de histórico há nelas.

cada prática depende de todas as outras e de suas transformações, tudo é histórico e tudo depende de tudo; nada é inerte, nada é indeterminado e, como veremos, nada é inexplicável; longe de depender de nossa consciência, esse mundo a determina. [...] Em resumo, em uma certa época, o conjunto das práticas engendra, sobre tal ponto material, um rosto histórico singular em que acreditamos (VEYNE, 2008, p. 268).

A cultura não é uma entidade imutável, uma substância que habita no interior dos corpos das pessoas e que é passada à frente. Dizer que ela é o plano das significações que organizam uma sociedade também pode ser pouco “nas atuais condições de comunicação globalizada. É

preciso analisar a complexidade que assumem as formas de interação e recusa, de apreço, de discriminação ou hostilidade em relação aos outros” (CANCLINI, 2015, p. 44).

Toda prática social, sejam os comportamentos mais comuns do cotidiano, sejam os pensamentos invisíveis, contém um fundo de significação, que flui dentro de uma rede de relações de poder mutáveis (FOUCAULT, 2001), mas adentraremos neste ponto mais tarde. Devemos, portanto, compreender que se impõe uma noção que expande o entendimento de um simples “plano de significações que organizam uma sociedade”. Mais do que isso, atentemos para a criação, os trânsitos, as diluições e as fusões de significações de uma sociedade ou grupo de pessoas, analisando sempre os embates e as alianças que possam existir. “Toda conduta significa algo, participa, de modo distinto, nas interações sociais” (CANCLINI, 2015, p. 45).

Essa multiplicidade de sentidos em trânsito e em disputa tem como consequência a formação de condutas. No campo da cultura emergem os sujeitos, eis uma tentativa de já nos adiantarmos acerca do processo de subjetivação. Tragamos um exemplo prático: quando encostamos em uma panela quente, temos o comportamento reflexo de tirar a mão rapidamente, um movimento imediato. De maneira aparentemente semelhante, atualmente se somos surpreendidos por alguém quando estamos nus, provavelmente teremos um comportamento reflexo de cobrir nossos órgãos sexuais. Só que, ao contrário do caso da panela, o comportamento aqui não é imediato, e sim mediado, especificamente pela cultura, ainda que também aparente ser um reflexo. Muitos historiadores demonstraram que as coisas pelas quais temos nojo e que nos causam asco atualmente, por exemplo, eram encaradas com muita naturalidade e até de maneira cômica há séculos atrás. Elias (1994) desmonta como um dos principais, nesse sentido.

De toda forma, para nós a análise proposta reage sobre os “diferentes modos pelos quais, em nossa cultura, os seres humanos se tornam sujeitos” (RABINOW; DREYFUS, 1995, p. 231), ou ainda, como os *homo sapiens* aprendem, através da cultura, a executar condutas específicas em determinados contextos, mesmo que não percebam. Mais do que um estado de coisas, o objetivo deve ser dar visibilidade às determinações “eminentemente contingentes de nossos modos atuais de subjetivação e a possibilidade sempre presente de construção de novos processos de subjetivação numa perspectiva ético-política” (FERREIRA NETO, 2004, p. 114). Mas como poderíamos entender melhor a questão das “determinações”?

o ser humano, por meio de seu corpo, aprende determinados movimentos que são significativos num contexto social específico. [...] o corpo é simultaneamente o objeto original sobre o qual o trabalho da cultura se desenvolve e a ferramenta original com a qual aquele trabalho se realiza. É,

de uma vez, um objeto da técnica, um meio técnico e a origem subjetiva da técnica (DAOLIO; RIGONI; ROBLE; p. 189-192).

Essa noção de “origem subjetiva da técnica” implica que devemos também nos atentar aos limites do determinismo social. Por um lado, é sempre *possível* que, por exemplo, encontros inesperados, acidentes; ou felicidades, angústias, ambições; e/ou desleixos de uma pessoa, passem do plano singular, pessoal, para o plano social, grupal, criando-se uma nova prática, reconfigurando-se o campo de circulação das significações.

Não precisamos apelar para a noção de que o “novo” ocorreria por causa do nascimento de um suposto “gênio” que seria o único capaz de ver com clareza por trás de toda a cortina encobridora da verdade. Pode-se supor coisas mais simples e palatáveis sobre a emersão do novo: o esquecimento de um movimento importante durante um ritual, uma condição física incomum, o encontro inesperado com novos povos, o início de um transe frente a um objeto improvável, uma fala mal elaborada na qual as palavras foram as mais erradas possíveis para a situação, etc.

Tratar-se-ia da emersão de um novo fenômeno sobre o qual se sente a necessidade de falar, de compartilhar, de dar atenção, de se aproximar, de investir os afetos, de *impor*. Se isso não acontece, não se torna prática social, não se torna parte dos fluxos de significações de um povo determinado espaço-temporalmente. Finda no esquecimento. A questão de como o “novo” pode surgir é difícil. A noção de circularidade poderia ajudar nesse sentido e também servir como gancho para entender o ciberespaço como um território mutável onde existem diversos processos de subjetivação correntes.

TERRITÓRIO E PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO

O historiador Carlo Ginzburg traz um exemplo do que entende pelo termo circularidade: “entre a cultura das classes dominantes e a das classes subalternas existiu, na Europa pré-industrial, um relacionamento circular feito de influências recíprocas, que se movia de baixo para cima, bem como de cima para baixo” (GINZBURG, 1993, p. 13). Neste exemplo, não existiria portanto uma “homogeneidade cultural que perpassa por variadas camadas sociais, mas sim um hibridismo entre culturas que são em sua essência de matriz diferenciada, que se encontram materializadas através de um longo processo de circularidade cultural. O hibridismo tornou-se neste período de globalização um tema muito recorrente” (SANTOS, 2017, p. 2). Pode-se dizer que a interconectividade universalizante da Internet, parte da globalização,

acelerou esses processos no contemporâneo. Adentremos nas novas práticas ciberespaciais do contemporâneo a partir daqui.

Entenda-se, entretanto, que esses fenômenos não são necessariamente uniformes ou pacíficos. Ao contrário, envolvem capacidades diferenciadas das pessoas/instituições envolvidas, ocorrendo perdas e lesão de uma das partes (SANTOS, 2017). Nesse sentido, caminhamos com a ideia de que a vivência de um ambiente comum entre muitos povos do mundo todo, isto é, a experiência compartilhada do ciberespaço pelas populações mundiais, não ocorre sem que se observe uma desterritorialização e uma nova reterritorialização. Como assim?

Aqui é necessário nos atermos a alguns conceitos importantes. “Os seres vivos se articulam entre os movimentos de territorialização, desterritorialização e reterritorialização” (PRESTES; GRISCI, 2016, p. 10-11). A palavra “território” então é fundamental aqui, e diz respeito tanto a “espaços vividos como a sistemas percebidos, como, por exemplo, a ideia de sentir-se em casa em algum lugar, que recriam o mundo pela própria ressignificação e simbolização de seu espaço-tempo” (Ibid., p. 11). É onde os seres são organizados, estabelecem-se os limites entre as coisas e realizam-se as articulações necessárias/desejadas.

O território “é o conjunto de projetos e representações nos quais vai desembocar, pragmaticamente, toda uma série de comportamentos, de investimentos, nos tempos e nos espaços sociais, culturais, estéticos, cognitivos” (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 284). O “território é um agenciamento” (HAESBAERT; BRUCE, 2002, p. 12).

A desterritorialização acontece quando abandonamos um território. Este é perdido, mas pode ser imediatamente recomposto sob outras dinâmicas através da reterritorialização. A noção é generalizante, ou seja, qualquer coisa pode passar por esses processos: um ser, um objeto, uma fábrica, uma casa. Em uma entrevista em vídeo, Deleuze diz:

construímos um conceito de que gosto muito, o de desterritorialização. [...] precisamos às vezes inventar uma palavra bárbara para dar conta de uma noção com pretensão nova. A noção com pretensão nova é que não há território sem um vetor de saída do território, e não há saída do território, ou seja, desterritorialização, sem, ao mesmo tempo, um esforço para se reterritorializar em outra parte. (HAESBAERT; BRUCE, 2002, p. 7).

Precisa-se compreender que, nessa perspectiva, há vetores de força que determinam os processos destacados. Entenda-se que “cada pessoa em toda idade, nas menores coisas, como nas maiores provações, procura um território para si, suporta ou carrega desterritorializações, e se reterritorializa quase sobre qualquer coisa, lembrança, fetiche ou sonho” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p.53).

Partindo de um ponto de vista talvez mais psicológico, Guattari e Rolnik entendem que

Em um dos extremos, é ao medo da desterritorialização que sucumbimos, nos enclausuramos na simbiose, nos intoxicamos de familialismo, nos anestesiados a toda sensação de mundo – endurecemos. No outro extremo – quando já não conseguimos resistir a desterritorialização, e mergulhados em seu movimento, tornamo-nos pura intensidade, pura emoção de mundo – outro perigo nos espreita. Fatal agora pode ser o fascínio que a desterritorialização exerce sobre nós: ao invés de vivê-la como uma dimensão – imprescindível – da criação de territórios, nós a tomamos como uma finalidade em si mesma. E, inteiramente desprovidos de territórios, nos fragilizamos até desmanchar irremediavelmente. Entre esses dois extremos, ou essas diferentes maneiras de morrer, ensaiam-se, desajeitadamente, outros jeitos de viver. E todos esses vetores da experimentação coexistem muitas vezes na vida de uma mesma pessoa (GUATTARI; ROLNIK, 1996, p. 284).

Isto nos ajuda a vislumbrarmos os processos de subjetivação possíveis. Falamos portanto de organização de fluxos, desorganização de fluxos e reorganização de fluxos que irão definir a qualidade das relações diversas de pessoas num espaço-tempo específico (estamos ainda numa mesma dinâmica conceitual dos trânsitos das significações descritos anteriormente). Determinarão processos de subjetivação específicos. De qualquer forma, não há vácuos, e os processos podem ser concomitantes. Entendamos que “não há “última instância” ou estrutura primeira, solidez e fluidez nunca estão separadas, a permanência é um efeito especial da fluidez” (HAESBAERT; BRUCE, 2002, p. 8). Aquilo que parece estável é apenas uma repetição. “A dinâmica da sociedade se estabelece mais por movimentos de fuga do que por uma essência imutável das coisas. O que interessa são processos, dinâmicas des-territorializantes” (LE MOS, 2007, p. 280). Não há nessa perspectiva sistemas fechados.

Conclui-se que não há perda de um território sem a criação de outro. Observe-se, por exemplo, o fenômeno da globalização sob o prisma do compartilhamento mundial de certas práticas que desterritorializam pessoas (onde a Internet é imperatriz). O historiador Peter Burke, por exemplo, em seu livro sobre a cultura da Europa moderna, sugere que deveríamos nos atentar ao fato de que as estradas de ferro “provavelmente contribuíram até mais do que o serviço militar obrigatório e a propaganda governamental para corroer a cultura específica de cada província e para converter regiões em nações”. Tratou-se de um processo de desterritorialização, foi um “mundo cultural que perdemos” (BURKE, 2010b, p. 9-10).

Continuando neste contexto, o escritor Dostoiévski parece ter intuído esse fato a sua maneira. Parece haver uma relação clara entre o trecho supracitado de Burke e o trecho do romancista russo a seguir. Em seu livro *O Idiota*, de 1867, um dos personagens, Liébediev, traz para o debate, durante uma festa, justamente essa discussão:

– As estradas de ferro propriamente ditas não vão turvar as fontes da vida, mas em seu conjunto tudo isso é maldito, tudo isso é o estado de espírito dos nossos últimos séculos, no seu âmbito geral, científico e prático, tudo isso pode ser efetivamente maldito [...] em nosso século de vícios e estradas de ferro [...] Mostrem-me uma ideia que ligue e agregue a atual sociedade humana ao menos com a metade daquela força que havia naqueles séculos. E atrevam-se a dizer, por fim, que não se debilitaram, que não se turvaram as fontes da vida sob essa “estrela”, sob essa *rede* que prende os homens. E não me assustem com o vosso bem-estar, com as vossas riquezas, com a raridade da fome e a *rapidez das vias de comunicação*! Há mais riquezas porém menos força; não resta mais uma ideia agregadora; tudo amoleceu, tudo mofou e vai mofar! Todos, todos nós mofaremos! (DOSTOIÉVSKI, 2020, p. 416 e 424, grifo nosso).

Profundas questões são trazidas pela aposta de Liébediev. Para nós, *rede* e *rapidez das vias de comunicação* são termos que, coincidentemente ou não, são fundamentais para este trabalho. Perguntamos em que medida as noções de rede digital, World Wide Web, estruturada a partir de rápidas vias de comunicação, desterritorializam e, mais importante, reterritorializam as pessoas sob novas práticas. É dizer, quais os processos de subjetivação incutidos nesse processo? Ainda não temos uma resposta definitiva como o personagem, discutamos.

Para Lévy, ocorreu um verdadeiro dilúvio, o dilúvio informacional, que forçou toda uma remodelação dos territórios.

As telecomunicações geram esse novo dilúvio por conta da natureza exponencial, explosiva e caótica de seu crescimento. A quantidade bruta de dados disponíveis se multiplica e se acelera. A densidade dos links entre as informações aumenta vertiginosamente nos bancos de dados, nos hipertextos e nas redes. Os contatos transversais entre os indivíduos proliferam de forma anárquica¹⁶. É o transbordamento caótico das informações, a inundação de dados (LÉVY, 2000, p. 13)¹⁷.

Um internauta que se tranca em seu quarto e navega por horas no mundo digital (ou é navegado por ele?), sem percurso pré-definido, vivencia processos nômades, desterritorializantes, sem sair do lugar. Tecnologias como a escrita, a TV, os quadros, o telefone, etc., já fizeram com que esse tipo de relação fosse possível, mas não com a mesma rapidez, alcance, pluralidade e capacidade de reter a atenção.

¹⁶ Talvez essa noção de proliferação “anárquica” não caiba mais, se é que já foi verdade em algum momento. A estruturação do ciberespaço é movida em grande parte por instituições de Estados e empresas privadas, com fortes alianças entre as partes e imensos investimentos financeiros. No capítulo 3 tentaremos deixar isso mais claro.

¹⁷ Há autores que possuem posições mais categóricas, afirmando que seria possível mesmo inferir a possibilidade do desenvolvimento de um ciberespaço capaz de dominar por completo o espaço “real” da existência humana (BURKE, 2002). Os processos gerais sobre os territórios de uma sociedade se dariam, nessa hipótese, fundamentalmente na rede.

De qualquer forma, essa dinâmica contemporânea aceleraria a perda de referências culturais, práticas de rememoração do passado, projeções sobre o futuro, eventos festivos e rituais, pois rapidamente se agregam novas contingências que levam as pessoas a rumos muito diversos daqueles usuais em seus locais de origem. Mesmo com relação à noção de tempo, percebemos que “o tempo não seria mais circular (como ocorre com a oralidade), nem linear (como nas sociedades históricas que utilizam a escrita), seria pontual.” (SEGATA; RIFIOTIS, 2016, p. 45). Tempo e espaço, modificados. Raízes estilhaçadas.

Duas ideias parecem-nos pertinentes: em primeiro lugar, o processo de desterritorialização próprio do contato com o ciberespaço generaliza-se pois trata-se do espaço de relacionamento em rede *par excellence* do mundo globalizado contemporâneo. “A desterritorialização informacional afeta a política, a economia, o sujeito, os vínculos identitários, o corpo, a arte. A Internet é, efetivamente, máquina desterritorializante” (LEMOS, 2007, p. 282).

Em segundo lugar, e isto é o destaque desta dissertação, o ciberespaço e sua cultura, para além do poder destrutivo, possuem poder *positivo*, funcionam como campos de contingências que fomentam novas práticas e, por isso, engendram novos processos de subjetivação (FOUCAULT, 2002). Assim, não se implementa simplesmente um vazio advindo dessas tecnologias, mas um processo de reterritorialização sob outras significações, sob outras relações de força. “Os meus *blog*, *site*, *chats*, *podcast*, rede P2P, são reterritorializações, formas de controle do fluxo de informações em meio ao espaço estriado que constitui o ciberespaço planetário” (LEMOS, 2007, p. 282). Os processos de controle técnico desses fluxos exercidos “por instituições governamentais e privadas¹⁸” (Ibid.) sempre enfrentaram e enfrentarão linhas de fuga em busca de outras possibilidades, em maior ou menor proporção.

Tenhamos cuidado para não cairmos em armadilhas impressionistas. Algumas visões

Apostam nas tecnologias como dispositivos que irão dissolver todos os problemas de fronteira. [...] Essa visão parte da incompreensão dos processos desterritorializantes e de uma visão meramente física do território, afirmando que o espaço geográfico, as cidades e as fronteiras desaparecerão. O espaço estriado da vida cotidiana se apagaria ao instituir-se um espaço eletrônico liso, livre de controle e do terror [...] O ciberespaço é efetivamente desterritorializante, mas essa dinâmica não existe sem novas reterritorializações. Toda mídia, da escrita à Internet, cria processos que nos permitem driblar os constrangimentos do espaço e do tempo: envio de mensagens a distância, processos mnemônicos. As mídias contemporâneas

¹⁸ É interessante pensar que até 2016 a gestão técnica da Internet era feita pelo ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), subordinado ao Departamento de Comércio (e não de Defesa, Comunicação, etc.) dos Estados Unidos. Após muitas discussões e conflitos com outros países, como a França, a gestão foi compartilhada, sob outras dinâmicas menos centralizadoras.

instauram processos de territorialização e desterritorialização, a partir da compressão do espaço-tempo, [...] institui o “tempo real” e a possibilidade do acesso a informações em todos os espaços do globo. O desencaixe nos permite vivenciar processos globais não enraizados na nossa tradição cultural. As mídias eletrônicas criam assim processos desterritorializantes em níveis político, econômico, social, cultural e subjetivo. (Ibid., p. 278-279).

Vejamos um caso aparentemente simples. Acredito ser difícil que o leitor deste texto nunca tenha observado nos locais públicos crianças e pré-adolescentes realizando danças de Tik Tok quando ficam distraídas, quase que automaticamente, como se aquilo já estivesse de alguma forma enraizado na movimentação do corpo. Não se trata de um comportamento regional. Ao contrário, este fato cômico e aparente sem importância revela uma generalização a nível planetário de uma prática social acarretada pelo uso massivo daquela rede social, que porta essa cultura própria. Talvez se trate de fenômeno passageiro, mas isso não importa para o argumento aqui. O que se quer colocar com esse simples exemplo é precisamente que a atenção, o tempo e os afetos estão direcionados para aquela realidade digital, tomando formas perfeitamente visíveis de novos hábitos. São novos sujeitos, emergindo de novas práticas de subjetivação.

Conforme se dedicam mais horas diárias ao uso de aparelhos de tela, poderíamos supor que ocorre um distanciamento do território afetivo presencial¹⁹. Matematicamente, mais horas nos dispositivos ciberespaciais retiram o tempo para outras atividades, mas entenda-se que o afastamento tem que ser analisado principalmente a nível afetivo. Deve-se focar no processo da migração da vontade para a luz digital em detrimento dos encontros com a natureza ou com outras pessoas a nível mais “completo”, ou seja, face a face, envolvendo mais sentidos do que só a visão e a audição (esta em segundo plano), sob outras éticas e outras etiquetas. Que tipo de sujeito emerge daí?

Também devemos contornar qualquer ingenuidade e investir forças na compreensão de em que medida os processos de subjetivação relacionados no ciberespaço não seriam afinal de contas processos de sujeição. Haveria duas maneiras de tornar-se sujeito, “através das práticas de sujeição ou, de maneira mais autônoma, através de práticas de liberação, de liberdade” (FOUCAULT, 2006, p. 291). Só que aqui devemos tentar compreender melhor como alguém pode se sujeitar a um outro. Toma-se forma a necessidade de uma discussão sobre o poder.

PODER

¹⁹ Realizaremos uma discussão mais aprofundada nesse sentido no tópico sobre concentração digital da vida.

Elaborar uma discussão sobre alguns entendimentos do que viria a ser “poder” e outros termos correlacionados, como “relações de poder”, parece ser interessante para que se possa ter um entendimento mais claro ao longo de discussões desta dissertação. Não só isso, representa um acréscimo à discussão sobre cultura, em uma tentativa de focar em aspectos próprios das disputas que perpassam o tecido social, na vida presencial e na vida no ciberespaço.

O primeiro ponto no qual focar seria a definição de poder. Nossa aposta teórica vai na direção de que não poderíamos entender “o” poder como uma certa entidade ou substância específica, fixa e analisável como um objeto físico. Ao contrário, trata-se de algo que se *exerce* sobre um outro, seja uma pessoa, um objeto ou um projeto. O que existe é sempre uma *relação*, daí o termo “relações de poder”.

Em uma tentativa de sintetizar essa discussão, poderíamos tentar trazer a noção de que toda relação de poder tem por característica comum impor um certo estado de mundo, gerar relações mais ou menos específicas entre as coisas em detrimento de outras possibilidades mais ou menos potenciais. Assim, a relação de poder se exerce de “alguém/algo” sobre outro “alguém/algo” na medida em que os caminhos a serem abertos e trilhados dirão respeito mais à vontade do primeiro. A partir desse ponto, surgem as resistências do segundo, ou seja, as vontades de alteração dessa relação, as fugas em potência, sempre ameaçando a forma estabelecida em que se dá o fluxo das forças. É importante destacar que o poder não tem efeito apenas negativo, como inviabilizador de certas práticas. Ele também tem efeito *positivo*, faz com que as coisas se desloquem em uma direção, estabelece formas e define comportamentos. Trazemos um trecho a seguir que, embora complexo, ajuda a sintetizar algumas dessas ideias.

Parece--me que se deve compreender o poder, primeiro, como a multiplicidade de correlações de forças imanentes ao domínio onde se exercem e constitutivas de sua organização; o jogo que através de lutas e afrontamentos incessantes as transforma, reforça, inverte; os apoios que tais correlações de força encontram umas nas outras, formando cadeias ou sistemas ou ao contrário, as defasagens e contradições que as isolam entre si; enfim, as estratégias em que se originam e cujo esboço geral ou cristalização institucional toma corpo nos aparelhos estatais, na formulação da lei, nas hegemonias sociais. A condição de possibilidade do poder, em todo caso, o ponto de vista que permite tornar seu exercício inteligível até em seus efeitos mais “periféricos” e, também, enseja empregar seus mecanismos como chave de inteligibilidade do campo social, não deve ser procurada na existência primeira de um ponto central, num foco único de soberania de onde partiriam formas derivadas e descendentes; é o suporte móvel das correlações de força que, devido a sua desigualdade, induzem continuamente estados de poder, mas sempre localizados e instáveis. (FOUCAULT, 1988, p. 88-89).

As relações de poder estariam presentes em todo o corpo social, não porque o englobam, mas porque emanam de lá. Representariam o modo pelo qual são determinados os contextos de

existência, como as “instituições estatais, as leis, os próprios sujeitos. Tudo aquilo que é constituído pelas relações de poder-saber. Toda significação detectável, toda interpretação possível. A própria soberania, os valores morais e a inteligibilidade do campo social.” (GONÇALVES, 2018, p. 138).

Talvez essa generalização complexa possa ser simplificada com alguma discussão de tipos de relação de poder. Entendamos que até entre dois amigos existe uma relação de poder, assim como entre o aluno e o professor, entre o soldado e o comandante, trabalhador e empregador, etc. Entretanto, qualitativamente, existem diferenças. Em um extremo, poderíamos tomar a relação de amizade como um exemplo mais simples.

Em comparação com as outras, a relação de amizade provavelmente dispõe de muito menos tensão, baseando-se mais em um estado de coisas em que os músculos estão relaxados e as armas abaixadas, onde o que se espera como acontecimento seria a vivência conjunta proposital de experiências, muitas vezes de maneira espontânea. Mesmo assim, a relação de amizade não corre indiferente a conjuntos de comportamentos esperados, algumas etiquetas a serem seguidas, limites culturalmente definidos que não se devem ultrapassar e momentos em que os caminhos a serem trilhados dizem respeito às vontades de um em detrimento das vontades do outro. Só que aqui a flexibilidade entre aquele que exerce a determinação e aquele que se encontra no plano de resistência da relação, que busca as linhas de fuga, provavelmente será muito mais dinâmica, móvel, alternada. Uma amizade que não é assim costuma ser classificada como disfuncional, neurótica, ou qualquer outro termo pejorativo que vá nesse sentido.

Foucault, em uma entrevista, dá o exemplo da amizade helênica, que estava estudando à época. “Tomemos, por exemplo, as relações de amizade. Elas tinham um papel considerável, mas havia toda uma espécie de enquadramento institucional flexível - mesmo que ele fosse às vezes impositivo - com um sistema de obrigações, de tarefas, de deveres recíprocos, uma hierarquia entre amigos, e assim por diante.” (FOUCAULT, 2006, p. 121).

O outro limite oposto seria a relação de dominação, ou seja, quando quase/efetivamente não é possível que a parte da resistência da relação de poder disponha de qualquer possibilidade de alterar um pouco que seja aquela relação. É a ausência de linhas de fuga em potência, a completa capacidade daquele que domina em determinar de maneira totalizada o destino do outro corpo.

Mas entendamos que essa divisão é ilustrativa. Na prática, é muito difícil determinar em uma relação de poder em que parte dessa “régua” simplificada as partes se encontram. Podemos ter apenas algumas intuições.

constantemente se dissociava a relação de dominação da relação de poder; mas me pergunto se essa distinção não é um pouco verbal; é possível, na verdade, reconhecer que certas relações de poder funcionam de tal forma que em geral constituem um efeito de dominação, mas a rede constituída pelas relações de poder quase não permite uma distinção precisa. Penso que a partir desse tema geral é preciso ser ao mesmo tempo extremamente prudente e empírico (FOUCAULT, 2006, p. 223).

Há uma passagem de Dostoiévski que ilustra bem um encontro em que a relação de poder entre as duas partes se estrutura exatamente durante aquele contato. É um instante tenso em que cada comportamento do narrador personagem, de educação, de etiqueta, de gestos, de fala, etc., fica mais ou menos confuso sob os fluxos de força em disputa que determinarão qual das partes possui mais em suas mãos o controle dos caminhos da relação. O narrador personagem encontra por acaso um escritor cujos trabalhos acompanhou quando era mais novo. Ainda que reconheça no final das contas que a maturidade tenha lhe revelado que as ideias centrais daquele escritor fossem rasas, continua mantendo afetos para com ele. É importante nos atentarmos aos detalhes, aos adjetivos, às ações desajeitadas, e ao fluxo de tempo muito rápido no qual as percepções se desdobram, onde a relação de poder se desenvolve.

“Quando nos esbarramos, parou um pouco numa curva e olhou atentamente ao redor. Ao notar que eu o olhava com curiosidade, perguntou-me com a vozinha melosa, embora um tanto cortante:

— Com licença, qual é o caminho mais próximo para a rua Bíkova?

— Para a rua Bíkova? Fica aqui mesmo, pertinho — bradei com uma inquietação incomum. — Sempre em frente por esta rua e depois dobre a segunda à esquerda.

— Sou-lhe muito grato.

Momento maldito: parece que eu me intimidei e fiquei olhando com ar servil! Num abrir e fechar de olhos ele notou tudo e, é claro, percebeu tudo no mesmo instante, ou seja, soube que eu já sabia quem era ele, que eu o lia e o venerava desde a infância, que agora eu estava intimidado e o olhava com ar servil. Sorriu, tornou a fazer um sinal de cabeça e seguiu em frente como eu lhe havia indicado. Não sei por que dei meia-volta atrás dele; não sei para que corri dez passos ao seu lado. Súbito tornou a parar.

— O senhor não poderia me indicar onde posso encontrar uma carruagem de aluguel mais perto? — tornou a gritar para mim.

Um grito detestável; uma voz detestável!

— Uma carruagem? as carruagens ficam... bem pertinho daqui... na frente da igreja, estão sempre lá — e por pouco não saí correndo para chamar uma carruagem. Desconfio que era isso mesmo que ele esperava de mim. É claro que no mesmo instante atinei e parei, mas ele

percebeu muito bem o meu movimento e me acompanhou com o mesmo sorriso detestável. Aí aconteceu aquilo que nunca irei esquecer.

Súbito ele deixou cair uma sacolinha que segurava na mão esquerda. Aliás, não era uma sacolinha, mas uma caixinha qualquer, ou, melhor ainda, uma *réticulezinha*, daquele tipo antigo de *réticule* usado pelas senhoras; pensando bem, não sei o que era, sei apenas que, parece, me precipitei para apanhá-la.

Estou plenamente convicto de que não a apanhei, mas o primeiro movimento que fiz foi indiscutível; já não consegui escondê-lo e corei como um imbecil. O finório extraiu imediatamente da circunstância tudo o que poderia extrair.

— Não se preocupe, eu mesmo a apanho — pronunciou com ar encantador, isto é, quando já havia notado perfeitamente que eu não iria apanhar a *réticule*, ele mesmo a apanhou como se se antecipasse a mim, fez um sinal com a cabeça e seguiu seu caminho, deixando-me com cara de bobo. Seria indiferente que eu a apanhasse. Durante uns cinco minutos me considerei plena e eternamente desmoralizado”. (DOSTOIÉVSKI, 2018, p. 92-94).

Neste exemplo buscamos demonstrar os possíveis conflitos próprios de uma relação de poder em um microcosmo entre duas pessoas. Por outro lado, outra forma de abordar as relações de poder seria tentar abrir uma discussão mais relacionada a um macrocosmo das sociedades. Há na literatura uma diferenciação entre dois tipos de sociedades com relação à administração do fluxo geral de poder. Teríamos assim a noção de que existem sociedades de Estado e sociedades *contra* o Estado, que pode ser útil para lançar luz à discussão sobre o poder. Este será, em comparação com o exemplo da literatura acima, o outro lado da moeda em termos do tamanho da lente de análise.

Inicialmente, notemos que Deleuze e Guattari vão especificar as territorialidades pré-capitalistas como portadoras de certa flexibilidade:

os segmentos sociais têm neste caso uma certa flexibilidade, de acordo com as tarefas e as situações, entre os dois pólos extremos de fusão e cisão; uma grande comunicabilidade entre heterogêneos, de modo que o ajustamento de um segmento a outro se pode fazer de múltiplas maneiras; uma construção local que impede que se possa determinar de antemão um domínio de base (econômico, político, jurídico, artístico) (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 84-85).

A flexibilidade é uma característica fundamental nessas sociedades porque não existe um aparelho de poder transcendente que delimita de forma rígida e vertical a organização social. Enquanto os autores

atribuem uma flexibilidade às sociedades pré-capitalistas, eles afirmam que as sociedades capitalistas modernas possuem uma segmentaridade dura, onde a

organização social é sobrecodificada por um aparelho despótico e transcendente do poder, uma máquina despótica que desterritorializa e disciplinariza os corpos. (HAESBAERT; BRUCE, 2002. p. 16-17).

É interessante trazer que talvez não se trate de uma questão capitalista por excelência, e sim de uma questão de Estado. É certo que para o capitalismo existir necessita-se de um Estado organizado sob certos moldes, mas também é verdadeiro que podem existir Estados sem capitalismo (a não ser que se utilize uma definição ampla na qual se chame de capitalismo as sociedades feudais, as mercantilistas, as industriais, as de capitalismo financeiro, as que primeiro se fixaram na terra com a agricultura, aquelas tribais com um chefe que dá ordens, etc.). É a emergência do Estado que necessariamente faz cessar um modo de organização social mais flexível, ainda que possa existir um degradê conforme o capitalismo se organiza. Assim, aquelas sociedades não seriam simplesmente “pré-capitalistas”, ou sem Estado, mas *contra* o Estado, na medida em que se opõem atentamente à emergência da ordem vertical e absoluta de um indivíduo ou de grupos sobre os demais. Necessita-se um aprofundamento neste ponto.

Se, por exemplo, nos atentarmos ao coengendramento “palavra-poder”, teremos uma percepção nesse sentido.

Falar é antes de tudo deter o poder da palavra [...] o exercício do poder assegura o domínio da palavra [...] palavra e poder mantêm relacionamentos tais que o desejo de um se realiza na conquista do outro [...] o homem de poder é sempre não somente o homem que fala, mas a única fonte de palavra legítima [...] pois ela se chama ordem e não deseja senão a obediência do executante [...] poder e palavra não subsistem se não um no outro, cada um deles é substância do outro e a permanência de sua dupla [...] toda tomada de poder é também aquisição da palavra (CLASTRES, 2003, p. 169).

No que tange essa citação, atentemo-nos acerca das sociedades “binárias” para então partirmos para as sociedades contra o Estado. Naquelas, se mostram divisões do tipo senhor/súdito, ou dirigente/cidadão, donde a marca fundamental da divisão é

o fato maciço, irreduzível, talvez irreversível, de um poder destacado da sociedade global pelo fato de que somente alguns membros o detêm, de um poder que, separada da sociedade, se exerce sobre ela e, se necessário, contra ela. O que aqui é designado é o conjunto das sociedades de Estado, desde os despotismos mais arcaicos até os Estados Totalitários mais modernos (CLASTRES, 2003, p. 140).

Tal modo de estruturação das relações de poder, a maneira pela qual se dão as correlações de força nas sociedades de Estado mostradas acima, ofereceria estranheza para as sociedades contra o Estado. Naquela, se instaura com esses processos duas, ou mais, dinâmicas afetivas em constante agonia, mesmo que inconscientemente, enquanto que nesta existe uma única dinâmica afetiva mais ou menos em sintonia compartilhada pelos membros que a formam,

donde parte que aquilo que se combate é tudo o que, mesmo que em potência, ameaça essa dinâmica.

O chefe da tribo é aquele que detém as palavras da tribo, mas em um sentido diferente do que poderia se pensar. A diferença das sociedades de Estado e das sociedades contra o Estado não poderia deixar indiferente a relação entre palavra e poder. Dessa forma, nas sociedades de Estado se trata da palavra como direito do poder (daí poder coercitivo, vertical) e nas sociedades contra o Estado se trata da palavra como dever do poder (poder não coercitivo, horizontal). Na primeira, “comando”/“obediência”; na segunda, “enunciação do que o grupo esperaria”/“descaso, concordância, discordância”.

Logo, o chefe não é aquele que detém direito à palavra, mas, ao contrário, exigem do homem destinado a ser chefe seu domínio sobre a palavra. Falar é a obrigação do chefe na medida em que o resto da sociedade contra o estado quer o ouvir. Essa relação palavra-chefe denota o lugar do poder nessas sociedades, a saber, do lado do grupo das pessoas não-chefes, que exigem do chefe que em suas palavras esteja a vontade de conservar a dinâmica afetiva em sintonia da tribo, ou seja, chefe aqui como instrumento da tribo e local de inexistência da noção de ordem. Na medida em que algo parecido com a ordem, mando, começa a se engendrar por parte do chefe, este ou é abandonado ou é morto; caso se dê por parte de membros da tribo, cabe ao chefe apaziguar a situação utilizando a palavra, o convencimento. Dois movimentos, pois, conservadores de uma (e não duas ou mais) dinâmica afetiva que, pelas práticas dos sujeitos, denota a vontade de mantê-la em sintonia.

Portanto, diferentemente das sociedades com Estado, as sociedades contra o Estado “controla o que se poderia chamar o fluxo do poder; ela o controla e o mantém dentro dela, não o deixa sair; pois, se o deixar sair, haverá conjugação entre chefe e poder, e aí caímos na figura mínima do Estado, isto é, na primeira divisão da sociedade (entre os que comandam e os que obedecem”. Ela não deixa que isso ocorra (CLASTRES, 2003, p. 210).

Entendemos agora por que se tratariam não de sociedades *sem* Estado, mas de sociedades *contra* o Estado. Este modo de existência seria quebrado uma vez que alguém conseguisse transformar o poder de dar ordens em prática social ou quando a população crescesse demais até um ponto insustentável, portanto um problema demográfico.

Após essas conceituações trazidas acima, abordemos este tópico da dissertação acerca do poder dizendo que talvez o ponto de vista mais importante para nós é justamente o problema da governamentalidade, entendida em um sentido amplo. Trata-se de uma perspectiva foucaultiana na qual percebe-se

a noção de governo em um sentido abrangente, orientado em larga medida pelo sentido mais antigo do termo e esboçando a relação íntima entre formas

de poder e processos de subjetivação. Enquanto hoje a palavra governo possui somente um significado político, Foucault é capaz de mostrar que até boa parte do século XVIII, o problema do governo era colocado em um contexto mais amplo. Governo era um termo discutido não apenas em tratados políticos, mas também em textos filosóficos, religiosos, médicos, pedagógicos. Além da gestão pelo Estado ou pela administração, “governo” também significava problemas de autocontrole, orientação para a família e para as crianças, gestão doméstica, direção da alma, e assim por diante. Por esse motivo, Foucault define governo como conduta, ou, mais precisamente, como “a conduta da conduta” e, logo, como um termo que vai do “governo de si” ao “governo dos outros”. (LEMKE, 2017, p. 195-196).

Certamente pelo próprio contexto de pesquisa de Foucault, a questão dos fluxos de poder entre Estado moderno e sujeitos era central na tentativa de compreender aquilo que emergia dessa relação. Em nosso caso, pretendemos compreender mais à frente uma possível relação simbiótica dos Estados com as empresas privadas de tecnologia, principalmente aquelas do norte global, e quais seriam as consequências dos fluxos de poder entre esse dispositivo contemporâneo e os sujeitos. A questão da governamentalidade é útil pois amplia os horizontes. Ela não deleta da discussão a questão da dominação, da violência, da conquista e da guerra, por um lado, e a questão do consenso, do acordo e da aceitação, por outro. Mas esses polos são vistos como instrumentos das relações de poder, e não como sua fundação. Esta, diria respeito antes de tudo à orientação, “governar as formas de autogoverno, estruturando e moldando o campo de ação possível dos sujeitos” (Ibid.,p. 197).

O trecho supracitado de Dostoiévski pode ser entendido como um exemplo de jogos estratégicos, estes que estruturam de maneira um pouco mais espontânea e criativa os campos de ações possíveis entre as pessoas por meio de argumentação, comportamentos simbólicos (um olhar debochado, um “demorar-se” para responder alguém), conselhos morais, manipulação ideológica, etc. A dominação por outro lado diz respeito a estruturas hierárquicas muito bem determinadas de onde é muito difícil de sair, em que estratégias de fuga são escassas, mas que por isso mesmo se sabe melhor de onde parte a ordem e o poder dominador. Por outro lado, podemos dizer que a governamentalidade diz respeito às racionalidades mais ou menos estabelecidas, aos modos de poder mais ou menos sistematizados e regulados que definem e organizam as fronteiras das pessoas.

Para nós essas discussões são importantes para que problematizemos melhor em que medida o mundo digital e seus jogos de poder definem até onde se pode ir; quais tipos de corpos aparecem; quais os hábitos que irão ter maior probabilidade de serem formados; que desejos serão fomentados; o que os grupos formados aí tenderão a fazer? Essas “orientações” mais ou menos estruturadas estarão sempre em disputa com as técnicas de orientação de si mesmo. Em

que medida isso ocorre, em que medida pode-se escapar criando linhas de fuga e estratégias de subversão, depende da materialidade histórica de cada caso específico.

Esperamos que essa breve discussão sobre as relações de poder possa lançar luz sobre algumas discussões desse campo. De maneira geral, tentamos apresentar alguns entendimentos quanto às apostas teórico-metodológicas desta dissertação que irão estar presentes ao longo dos temas levantados. Foquemos agora na questão dos processos de subjetivação ciberespaciais relacionados aos corpos das pessoas.

CAPÍTULO 2 – O CORPO E A VIDA CIBERESPACIAIS

Neste capítulo, abordaremos temas que discutem como o corpo, compreendido de uma maneira ampla e distante da dicotomia mente-corpo, pode ser afetado pelo contato com o ciberespaço e pelo uso dos dispositivos ciberespaciais. Se inicialmente aparentarmos uma aproximação excessiva com o discurso médico ou estatístico, tentaremos logo imergir em um tipo de análise mais antropológica que pode ser muito útil para nossos objetivos.

Também levantaremos nossas suspeitas acerca do tipo de sujeito que, afinal de contas, o ciberespaço em sua forma atual é capaz de fomentar. Quais são as práticas sociais que emergem dessa relação contemporânea?

TEMPO DE TELA E TÉCNICAS DO CORPO

Na década de 1960, no MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), as pessoas que integravam o grupo relacionado ao desenvolvimento da informática tinham, no mínimo, algumas práticas de indiferença com seus corpos. Naquele momento,

desenvolve-se uma paixão informática cuja cultura se propaga, aos poucos, a inúmeros outros adeptos. Nessa época, esse punhado de homens (não há nenhuma mulher) se denomina os *hackers*, termo que designa um ardil de programação. Trabalham sem parar até os limites de suas forças, dormem perto de seus computadores, alimentam-se de sanduíches, são famosos pela austeridade de sua existência. Os *hackers* inventam um modo de existência completo em torno do computador. [...] o cenário são jovens indiferentes a sua aparência corporal ou a de suas roupas, que pouco se preocupam com o sono ou a alimentação, que se sentem pouco à vontade fora das salas, mas o corpo e a alma habitados de uma paixão devoradora que os absorve por inteiro [...] o *hacking* é um modo de vida seguro, mas, uma vez adotado, é difícil abandoná-lo. A vida torna-se de uma clareza surpreendente. (LE BRETON, 2003, p. 198).

Atualmente, parece-me que mesmo aqueles que não estão ligados à *criação* das tecnologias contemporâneas relacionadas a esse campo, ou seja, os usuários, acabam se condicionando a um conjunto de práticas que podem perpetuar a indiferença ao corpo e talvez aos *outros*. É dizer: dentro das práticas de uso das tecnologias dos computadores, celulares, etc., existiria um processo de subjetivação que esquece (ou deslegitima) a atenção sobre o tratamento/uso do próprio corpo. É como se a paixão devoradora dos *hackers* tivesse se perpetuado em alguma medida àqueles que se territorializam no ciberespaço.

Há elementos em várias pesquisas que indicam relação entre o uso abusivo de telas e alguns malefícios corporais e sociais. Mas isto estaria correto? Começemos explorando

algumas questões relacionadas a um foco na saúde corporal-psicológica. Em primeiro lugar, o que poderia ser considerado o uso abusivo das telas, pelo menos no que tange o *tempo* de uso?

Em 2014, uma revisão sistemática encontrou que muitos estudos chegaram a conclusões distintas no que diz respeito a determinar o que seria o tempo de tela excessivo, variando entre 2 e 5,5 horas diárias de uso. Mesmo assim, o critério de 2 horas foi prevalente. (BARBOSA; DE CAMPOS; LOPES, 2014). De toda forma, o brasileiro supera, e muito, esses números. Estima-se que os brasileiros passam em média 56% do seu tempo acordado em frente a uma tela (praticamente 9 horas todos os dias). Neste quesito, ocuparíamos o segundo lugar no ranking mundial, atrás apenas da África do Sul (58,2%). Contraintuitivamente, os japoneses passariam apenas 21,7% de seu tempo olhando para seus dispositivos (NAZAR, 2023).

Um estudo de 2004 demonstrou que o “uso de mídias” havia aumentado bastante em 10 anos, principalmente no tocante à Internet, videogames e vídeos online. Encontrou-se que o tempo semanal médio de uso de videogames, por exemplo, aumentou de 35 para 55 horas. Esse estudo é interessante por ter acontecido em 2004, num tempo em que sequer existiam as redes sociais atuais ou o YouTube, por exemplo. Além disso, mesmo nesta época, já se conseguia estabelecer uma relação do uso de mídias, ou tempo de tela, com o aumento da prevalência da dismorfia corporal em pessoas ainda em idade escolar. (GENTILE et al., 2004). Nessa hipótese, haveria a propensão ao desenvolvimento de uma visão de si mesmo como fora de um padrão de beleza, de uma estética adequada.

Embora não se saiba ainda exatamente quanto tempo de tela seria adequado ou não, destaca-se que alguns estudos demonstram que o tempo de tela suga nossa atenção para o uso do aparelho e reduz nossas vivências mais associadas a, digamos, deslocamento, mobilidade, movimento (QUEIROZ, 2020).

Os achados da presente revisão tomam os resultados dessas pesquisas para argumentar que mais tempo geral nas telas, todos os dias, independentemente da proposta de utilização ou mesmo da qualidade dos conteúdos, trazem implicações para o desenvolvimento das crianças e adolescentes. Ancora-se nos resultados das pesquisas que confirmam os efeitos do excesso do TT[tempo de tela] no desenvolvimento físico, cognitivo e emocional, para instigar reflexões e indicar a necessidade de atenção e acompanhamento de pais e educadores [...] a reflitem sobre a sedução do mundo virtual em paralelo ao mundo real. Enquanto o mundo virtual traz conforto, passividade, superficialidade e encantamento visual, o mundo real é desconfortável, muitas vezes, contraditório e exige limites. E, assim, entre o virtual e o real, as subjetividades das crianças e adolescentes são formadas. (Ibid., p. 9).

Recentes revisões sistemáticas de literatura revelaram uma associação inversa entre consumo de mídias baseadas em telas e sono saudável, primeiramente através do atraso da hora de dormir e redução do número de horas dormidas. Isto provavelmente se deveu a muitos

fatores, dentre os quais: o deslocamento do tempo (no sentido de que o tempo gasto em outras atividades, como dormir, é agora direcionado para o uso de telas); a estimulação psicológica acarretada pelos conteúdos consumidos das mídias; os efeitos da luz emitida pelos dispositivos no tempo circadiano, fisiologia do sono e nível de alerta. (LEBOURGEOIS et al., 2017).

Visualizaram-se associações consistentes entre “sono” e “mídia” em crianças e adolescentes entre 5 e 17 anos de idade de diversas regiões do planeta. Mais de 60 estudos observacionais examinaram associações entre tempo de tela (televisão, computadores, videogames, dispositivos móveis) e uma variedade de parâmetros de sono. Em mais de 90% desses estudos, quanto mais tempo de tela, maior a associação com atrasos na hora de ir dormir e redução do tempo total de sono entre as crianças e adolescentes. O uso de computadores foi mais consistentemente associado com resultados ruins de sono do que a televisão, talvez por assistir televisão pode ser menos interativo do que atividades baseadas em computadores (Ibid.).

Em 2013 uma pesquisa demonstrou que as novas posturas corporais associadas ao uso de telas contribuem para o desenvolvimento de problemas de coluna, dores no pescoço, ombros e costas. A cabeça baixa associada ao uso de celulares e computadores também foi particularmente problemática para a formação de condições como desvio de bacia, lordose, cifose acentuada, escoliose, entre outros problemas. Nos nervos, o aparecimento de lesões de esforço repetitivo (LER) também foi reportado, bem como tendinites etc. No que se refere à luz emitida pelos aparelhos, observou-se o aumento de problemas de erros de refração, como a miopia, além de outras questões de fototoxicidade associadas ao grande esforço pelo qual os olhos passam (DEL PELOSO, 2013).

Enfim, não queremos começar a realizar um estudo de junção de pesquisas em medicina sobre o tema. Pode-se argumentar inclusive que isto tudo já seria até senso comum em 2024 para algumas pessoas, mas, mesmo se o fosse, é também importante demonstrar a magnitude disso e esmiuçar em maiores detalhes o que de certa forma poderia ser apenas intuitivo. Além disso, também nos munimos de certa forma com isso tudo.

No que se refere aos nossos objetivos, o que estas conclusões nos indicam? Que o corpo é matéria maleável, toma as formas que as forças o obrigam a tomar. Na relação com a tela, isso também ocorre. Formam-se, por exemplo, corpos que passam muito tempo com as cabeças abaixadas, como se se caminhasse agora olhando mais para o chão do que para o horizonte, com posturas mais encurvadas, a coluna modificada e os olhos fatigados.

O professor João Cezar de Castro Rocha foi sensível em perceber um pouco dessa nova condição corporal e associá-la a uma aposta de novos sujeitos. Aguardando um voo no

aeroporto de Xangai, utilizou de sua página no Instagram para publicar uma foto do que via naquele momento e expor seus pensamentos a respeito da cena de pessoas encurvadas.

Escreveu:

Dizem os especialistas que a postura ereta foi um passo fundamental para a emergência do *homo sapiens*. O que pensar da linguagem corporal do *homo digitalis*? A postura ereta do *Homo sapiens*, metaforicamente, amplia horizontes, projeta o corpo no espaço. Já o *homo digitalis*, em seu ensimesmamento sem propósito, involuntário ponto de interrogação pela metade, reduz ao máximo a *res extensa cartesiana* sem beneficiar a *res cogitans*. Claro que não o digo com alguma pretensa autoridade; afinal, tirei as fotos com meu iPhone — *felix culpa*. Nesta última, porém, a coreografia não planejada me aprisiona: cadeiras vazias, projetadas num infinito mínimo, anunciam os pescoços voltados para a tela, isto é, o chão.



Fonte: página pessoal de Instagram do professor João Rocha²⁰.

O “voltar-se para o chão” é elemento interessante para se analisar. Ao nos acostumarmos com essa prática, o estranhamento some. Entretanto, o fotógrafo Eric Pickersgill já há alguns

²⁰Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CwffK7Wr5r2/?img_index=1>. Acesso em: 11/11/2023.

anos realiza um trabalho através do qual a sensação do bizarro retorna. Após observar pessoas em diversas situações utilizando celulares e tablets, o artista pede para que elas fiquem paradas e remove os aparelhos para então fotografar a cena. O resultado, além de mostrar os formatos que os corpos tomam, tende a gerar uma noção de solidão entre aqueles que estão próximos. É verdade que poderíamos obter efeito parecido ao retirarmos os jornais das mãos dos senhores do século XX, mas igualmente é fato que a capacidade dos aparelhos de tela em reter a atenção é maior.



Wendy, Brian, Hunter, Harper, 2014

Fonte: site de Eric Pickersgill no qual exhibe o conjunto de suas fotos²¹.

Vale ressaltar que a noção do corpo como matéria maleável pela cultura é discussão importante em áreas como a antropologia, e esta poderia nos munir com elementos apropriados para esta discussão. Como Marcel Mauss colocou, percebe-se que “a marcha, o nado, por exemplo, que coisas desse tipo eram específicas a sociedades determinadas; que os polinésios não nadam como nós, que minha geração não nadou como nada a geração atual” (MAUSS, 2003, p. 401-402). O antropólogo está nesse ponto falando de técnicas do corpo, o que traz o

²¹ Disponível em: <<https://www.removed.social/series>>. Acesso em: 11/11/2023.

entendimento de que se trata tanto de modelos mais ou menos racionalizados de como se comportar em dada ocasião quanto do resultado de imitações. Sintetizando, a técnica é um “ato *tradicional e eficaz*” (MAUSS, 2003, p. 407).

No contemporâneo nós podemos identificar uma espécie de educação, principalmente das crianças e dos idosos, no manuseio dos aparelhos de tela. Além disso, quando não se sabe como utilizar este programa ou aquele aplicativo, o Google e o YouTube rapidamente podem nos fornecer a revelação do mistério. Terceiriza-se a educação da técnica ciberespacial, às vezes pela voz de uma pessoa anônima num aleatório vídeo de baixa resolução perdido na Internet, ou por um fórum de desconhecidos.

Em primeiro lugar, a questão a ser levantada talvez seja a de que o corpo, enquanto máquina²², parece ter sido deixado de lado como algo a ser trabalhado. Aliena-se dele porque o que se quer é o burburinho da tela, desejamos as diversas informações que emanam dali e conseguimos isso com pouquíssimos movimentos físicos. É difícil passear no ciberespaço com os músculos em movimento, excitados. Não é à toa que o processo de grande uso de telas favorece os corpos a ficarem debilitados, como já vimos.

Então pergunta-se se não é o caso de existirem técnicas do uso das telas que, como que necessariamente, afastam-nos de nosso corpo, eximem-nos de dedicar atenção a ele. O sentido da visão, então, caminha agora para se tornar monarca absoluto, mas ele ironicamente é quase passivo.

Em segundo lugar, há um elemento interessante nesse sentido a ser discutido. Escreve Marcel Mauss que

aqui também estamos diante de fenômenos biológico-sociológicos. [...] a educação fundamental das técnicas que vimos consiste em fazer adaptar o corpo a seu uso. Por exemplo, as grandes provas de estoicismo etc., que constituem a iniciação na maior parte da humanidade, têm por finalidade ensinar o sangue-frio, a resistência, a seriedade, a presença de espírito, a dignidade etc. A principal utilidade que vejo em meu alpinismo de outrora foi essa educação de meu sangue-frio, que me permitia dormir em pé num degrau à beira do abismo. Creio que essa noção de educação das raças que se selecionam em vista de um rendimento determinado é um dos momentos fundamentais da própria história: educação da visão, educação da marcha - subir, descer, correr. É, em particular, na educação do sangue-frio que ela consiste. E este é, antes de tudo, um mecanismo de retardamento, de inibição de movimentos desordenados; esse retardamento permite, a seguir, uma resposta coordenada de movimentos coordenados, que partem então na direção do alvo escolhido. Essa resistência à perturbação invasora é fundamental na vida social e mental. Ela separa entre si, ela classifica mesmo

²² Para Deleuze e Guattari, “A máquina concerne ao campo de produção social e constitui a dimensão desejante, compondo peças, engrenagens e engendramento de forças que implicam correntes de fluxo e cortes de fluxo”. (Santos, 2021, p.58).

as sociedades ditas primitivas, conforme as reações são mais ou menos brutais, irrefletidas, inconscientes, ou, ao contrário, isoladas, precisas, comandadas por uma consciência clara. (MAUSS, 2003, p. 421).

Assim, deparamo-nos com a intercessão das técnicas do corpo com um modo de vida, ou seja, elas favorecem o desenvolvimento de uma capacidade de lidar com o mundo quando ele ameaça nos dominar. Não se teme mais a montanha porque sabemos como escalá-la, ou ainda, já que nadamos bem e desenvolvemos grande capacidade de fôlego, o mar não é mais um monstro temível. Acaso ocorreram acidentes, contratempos? Também se sabe agora como tentar controlá-los.

Mas a questão pode ficar ainda mais profunda. Vejamos a técnica corporal das respirações, “ponto de vista fundamental apenas na Índia e na China”. Entramos agora numa intercessão das técnicas corporais com a mística. “No meu entender, no fundo de todos os nossos estados místicos há técnicas do corpo que não foram estudadas [pelos ocidentais], e que foram perfeitamente estudadas pela China e pela Índia desde épocas muito remotas.” (Ibid., p. 422).

Retornando para o presente, talvez estejamos vivendo em um tempo em que nós, os sujeitos digitalizados, na verdade carecemos de técnicas do corpo, pelo menos no sentido em que Mauss as tratou de “resistência à perturbação invasora”, e a ausência delas, talvez, produziria empecilhos físicos e psicológicos. Não se quer aqui afirmar que o uso de telas é a causa da pobreza da atenção sobre o corpo, mas certamente é parte desse campo. Há sempre uma grande conjuntura determinada historicamente que nos permite afirmar que “O corpo socializado (aquilo a que se chama o indivíduo ou a pessoa) não se opõe à sociedade: é uma de suas formas de existência” (BOURDIEU, 2003, p. 32).

À essa altura, talvez seja interessante introduzir uma discussão conceituando o que exatamente entendemos como corpo.

CONCEITUAÇÕES EM VOLTA DO CORPO

Para realizarmos uma junção da discussão anterior com o tema desta dissertação, mostremos as posturas de alguns teóricos da Inteligência Artificial para evidenciarmos definitivamente nossa perspectiva sobre o corpo em um embate com as próprias máquinas ciberespaciais. Não é incomum a utilização de noções que humanizam a máquina e ao mesmo tempo maquinizam o humano.

Para eles, a inteligência vem primeiro, e a matéria em segundo lugar, sendo até mesmo secundária ou inútil. Para pensar o homem como “espírito”, deve-se destituí-lo de corpo e considerar o último como puro artifício. O dualismo repercute até na primazia do programa (*software*) sobre o computador (*hardware*).” [Observa-se uma representação de humano] “fiel ao desprezo do corpo, cuja herança ela recebe de um Platão ou, de maneira mais contemporânea, de Descartes (LE BRETON, 2003, p. 188).

Trata-se do retorno à noção do corpo como limitador da inteligência, só que agora dentro do campo de investigação contemporâneo ligado à computação. E não faltariam autores nesse campo para evidenciar tal perspectiva. Le Breton (2003) nos mostra que humanizar os computadores é um investimento intelectual já em meados do século XX.

N. Wiener, em *Cybernetics*, de 1948, afirma que o organismo vivo e a máquina eram ambos dispositivos resistentes à entropia cuja diferença residiria somente na semântica. No mesmo ano, o *Le Monde* publicaria um artigo de Dubarle onde as máquinas de calcular eletrônicas seriam surpreendentemente parecidas com o sistema nervoso humano.

Von Neumann e Turing posteriormente avançaram com a argumentação de que o cérebro é uma máquina inteligente cujo equivalente técnico seria possível construir. De fato, Von Neumann construiu o primeiro computador com o sentimento de realizar uma obra que imitaria o cérebro humano. O segundo, com uma postura até mais filosófica, colocou a questão do corpo como supérfluo receptáculo do espírito, onde o vínculo corpo-espírito seria completamente accidental. Em se tratando da máquina, afirmou que o computador realizaria uma simulação do pensamento, mas, de qualquer forma, na medida em que não se consegue distinguir a simulação do pensamento “original”, ambos seriam equivalentes. Dessa forma, vemos definitivamente a equivalência homem-máquina nos discursos anti corpo dos precursores de nossas telas.

O computador é promovido à categoria de “cérebro”, e o cérebro assimilado a uma máquina pensante por um jogo retórico eficaz nos imaginários sociais contemporâneos. Wiener, Von Neumann, Turing, Mc Culloch etc., fundadores da cibernética, assimilam o vivo a um sistema de tratamento da informação baseado no modelo das máquinas que *eles* constroem. (Ibid., p. 187).

Le Breton traz um pouco do raciocínio crítico de Dreyfus contido no livro *L'intelligence artificielle. Mythes et limites*, de 1984. Sintetizando, teríamos que

o computador não tem a maleabilidade do espírito humano, nem sua aptidão de transformar uma informação em significação. Não tem nem a “consciência marginal” que torna o homem sensível a uma profusão de fatos de seu meio segundo o interesse que lhes dedica, nem a capacidade de reduzir a ambiguidade de uma palavra ou de uma situação, vinculando-as a um contexto preciso, nem a de generalizar, por comparação intuitiva, dados da mesma natureza a fim de distinguir de imediato o essencial do acessório. O

computador é concebido para realizar tarefas precisas – mesmo se forem imensas e às vezes ultrapassarem infinitamente as competências humanas –, mas não possui a flexibilidade do espírito humano, capaz de interagir com uma infinidade de situações. (Ibid., p. 188).

Mais do que isso, os humanos possuem corpos que misturam, de maneira intempestiva, histórias e afetos, sendo esta divisão, talvez, apenas técnica. De qualquer forma, ele é essencial para a apreensão do mundo e para a ação sobre ele. Novamente, a divisão seria apenas formal. “o corpo é a condição primeira do ser humano, e, portanto, é por meio dele que tomamos consciência do nosso modo de estar no mundo.” (DAOLIO; RIGONI; ROBLE, p. 182). Se a Inteligência Artificial pode, no plano aparente, se aproximar de alguma formalização observada nos humanos, é porque consegue tornar um conjunto de dados redutível a uma formalização *digital* interpretável por nós. O humano, ao contrário, possui limites que são fornecidos por seus sistemas simbólicos.

Como a língua, o corpo é uma medida do mundo, uma rede jogada sobre a multidão de estímulos que assaltam o indivíduo ao longo de sua vida cotidiana e que só retém em suas malhas os que lhe parecem mais significativos [...] O corpo não é, portanto, uma matéria passiva, submetida ao controle da vontade, obstáculo à comunicação, mas, por seus mecanismos próprios, é de imediato uma inteligência no mundo. Esse conhecimento sensível inscreve o corpo na continuidade das intenções do indivíduo confrontado a seu ambiente; ele orienta em princípio seus movimentos ou suas ações sem impor a necessidade preliminar de uma longa reflexão. (LE BRETON, 2003, p. 190).

Assim, existiria “uma conceituação de corpo, da mesma maneira que há um arraigamento carnal do pensamento. Qualquer dualismo é eliminado diante dessa constatação fundamentada na experiência cotidiana da vida” (LE BRETON, 2003, p. 190). Retiramos portanto a grande importância da consciência como a base definidora dos seres humanos²³.

Chegamos à conclusão que as aproximações entre humanos e computadores são, no fundo, apenas discursos que inflam a importância do campo dos próprios pesquisadores que nele atuam, atraindo grande atenção do público desavisado (e nos exemplos trazidos acima ainda nem existiam as IAs que não param de sair nos noticiários atualmente!). Se não se trata

²³ A crítica da consciência como característica fundamental do ser humano foi feita por Nietzsche no aforismo 354 da *Gaia Ciência*, onde temos que “O problema da consciência (ou, mais precisamente, do tornar-se consciente) só nos aparece quando começamos a entender em que medida poderíamos passar sem ela [...] Pois nós poderíamos pensar, sentir, querer, recordar; poderíamos igualmente “agir” em todo sentido da palavra; e, não obstante, nada disso precisaria nos “entrar na consciência” [...] A vida inteira seria possível sem que, por assim dizer, ela se olhasse no espelho: tal como, de fato, ainda hoje a parte preponderante da vida nos corre sem esse espelhamento – também da nossa vida querente, por mais ofensivo que isto soe para um filósofo mais velho. Para que então a consciência, quando no essencial é supérflua? [...] Afinal, a consciência crescente é um perigo; e quem vive entre os mais conscientes europeus sabe até que é uma doença [...] Nós não temos nenhum órgão para o conhecer; para a “verdade”: nós “sabemos” (ou cremos, ou imaginamos) exatamente tanto quanto pode ser útil ao interesse da grege humana”. (NIETZSCHE, 2001, p.247-250)

de erro chucro, seria minimamente uma visão míope ou, mais precisamente, o estabelecimento de novas relações de poder a partir desse discurso.

Portanto, há uma ironia: o corpo ausente seria justamente aquilo que daria a vantagem definitiva à inteligência dos computadores em relação aos humanos, mas na realidade é o corpo que, atravessado pelas linhas de força da cultura, é capaz de gerar uma ampla inteligência com diversas constelações de significações e afetos possíveis, *improgramáveis*. Logo, são registros completamente diferentes. Entendamos que essa nova metafísica precisa do alheamento de que “o corpo é pleno de subjetividade” (DAOLIO; RIGONI; ROBLE, p. 186) e de que “a dissociação do pensamento e do sentimento permite uma análise da inteligência em termos de lógica computável, esquecendo-se de que o pensamento humano está irredutivelmente impregnado de afetividade” (LE BRETON, 2003, p. 192).

Em resumo, entendamos “o corpo (carne) como modo de apreensão sensível do significado, o qual não é possível de ser reduzido à ordem da natureza humana.” Se, para os humanos, as percepções e as apreensões do mundo estão fundamentadas num corpo biológico, “concomitantemente elas são definidas pela sociedade e pela cultura específica de cada grupo” (DAOLIO; RIGONI; ROBLE; p. 186).

CONCENTRAÇÃO DIGITAL DA VIDA

Em seus estudos sobre o que chamou de estrutura do comportamento humano, Merleau-Ponty destacou o papel da luz como agente potente em estimular os seres humanos.

Se estou em uma sala escura e uma mancha luminosa aparece sobre a parede e aí se desloca, direi que ela “atraiu” minha atenção, que voltei os olhos “em direção” a ela, que em todos os seus movimentos ela “arrasta” meu olhar. Apreendido do interior, meu comportamento parece como que orientado, dotado de uma intenção (MERLEAU-PONTY, 1975).

Assim sendo, já de início seria interessante supor que parte do magnetismo exercido pelo ciberespaço estaria relacionado a um elemento extremamente básico da fisiologia humana, a saber, a atração involuntária da atenção para as fontes de luz. Uma vez que as alterações de luz nas telas dos aparelhos eletrônicos são a porta de entrada para o ciberespaço, de pronto já teríamos um fator condicionante da nossa concentração. Mas após sermos capturados inicialmente, por que continuamos por lá? Vamos tentar pensar nesta questão a partir de um tópico de Lévy.

Para o autor, teríamos dois modos de navegar na Internet. O primeiro seria a “caçada”, quando buscamos alguma coisa específica e desejamos obter a informação o mais

eficientemente possível. Como relato pessoal para exemplificar, vejamos o acontecimento que me ocorreu.

Meu pai ficou interessado em saber mais sobre um projeto de química de uma escola técnica pública de Pernambuco que viu num site de notícias. Entretanto, ele estava já há um tempo com dificuldades de contactar a escola ou o professor responsável pelo trabalho. Perguntou-me então se eu poderia auxiliá-lo nisso, e então tentei encontrar uma forma de estabelecer uma ponte. Primeiramente no site da notícia procurei nomes, cidade e a instituição responsável pelo projeto. Acessei a página inicial do Google para achar o contato da escola, mas os telefones não funcionavam. Eu teria então que achar o contato do professor. Entretanto, o nome muito comum fez com que muitos links possíveis surgissem. Resolvi então escrever o nome e adicionar “professor” do lado. Dessa forma, consegui encontrar um link que levava a uma página de instagram que elaborava temas sobre a experiência de ser professor, mas aquilo era administrado por ele? Voltei na matéria jornalística e fiquei comparando os rostos das fotos dos dois sites. Era ele. Havia ali também um link para sua página pessoal e também para um outro site. Neste, elaborava seus pensamentos sobre os êxitos da carreira de professor, que estaria em condições difíceis atualmente (concordei perfeitamente). Ali, encontrei telefones e e-mails para contato, finalmente. Esta pequena jornada ilustra uma “caçada” de Pierre Lévy. Este processo levou vários minutos, e exemplifica um modo de navegar no ciberespaço através de hiperlinks.

O segundo modo de navegar seria a “pilhagem”, quando nosso interesse nos assuntos é vago e a qualquer momento podemos mudar a rota. “Não sabendo exatamente o que procuramos, mas acabando sempre por encontrar alguma coisa, derivamos de site em site, de link em link, recolhendo aqui e ali coisas de nosso interesse.” (LÉVY, 2000, p. 85).

Atualmente a utilização de mídias sociais, plataformas de vídeo, etc., sugaram a maior parte do tempo de navegação dos usuários, de maneira que há o fenômeno de pegar o celular ou ligar o computador, abrir um aplicativo ou o navegador e simplesmente se dar conta de que não se sabia o motivo de fazer isso ou não se saberia como se chegou até ali, como num transe, tal é a força do hábito.

Talvez os diversos hiperlinks e sites dispersos da época de Lévy tenham sido aos poucos substituídos por páginas diversas em redes sociais ou sites únicos com vastas informações sobre muitos temas específicos. Nessas redes sociais, é comum que o que se apresenta a nós não seja fruto de uma busca ativa, e sim de uma arquitetura que, automaticamente, nos impõe aquilo que o sistema registra como sendo o que mais passamos tempo vendo. Não se sabe ao certo exatamente que vídeo iremos assistir quando entramos no YouTube. Não se sabe o que vai ser

o conteúdo de um story no Instagram (e recentemente o tamanho do ícone dos stories foi aumentado, chamando mais atenção e favorecendo nosso clique, como que convocando-o). Não se sabe que vídeo curto será apresentado quando se entra no Tik Tok. Supomos que ocorreu uma migração do modo de navegação da caçada para a pilhagem, e, ao longo disso, uma mudança qualitativa da conduta envolvida no contato com o ciberespaço, a saber, da atividade para a passividade. Estaríamos num sistema de *perambulações* ciberespaciais. Tentaremos no capítulo 3 elaborar melhor a explicação das razões dessas mudanças de arquitetura ciberespacial.

Nesse sentido, a “concentração digital da vida” surge como um conceito que comecei a tentar elaborar na medida em que se percebe essa força capaz de capturar nossa atenção. Mas isto vai muito além dos pontos levantados acima. As várias funções que os aparelhos de tela são capazes de oferecer a nós é um ponto fundamental para analisar. Isto faz com que não seja mais *necessário* realizar vários processos fora dos dispositivos digitais. Devemos ficar atentos quanto às consequências de alguns fatos, como a praticidade de conseguirmos alguma coisa que se buscava rapidamente, sem precisarmos nos levantar; ou a pluralidade do que existe virtualmente, ao que temos acesso fácil. Muitas vezes nos bombardeiam com estímulos de duas formas no ciberespaço: sem que queiramos, com anúncios, por exemplo, ou a partir de arquiteturas dos ambientes virtuais que nos condicionam a navegar mais e mais, indefinidamente. De toda forma, há uma série de elementos que condicionam a dedicação do tempo ao ciberespaço.

As consequências podem ser de várias dimensões. Em primeiro lugar, perde-se o contato com aquilo que era inesperado, muito próprio da relação presencial. Quando não existia a possibilidade de realizar pesquisas em sites de buscas, necessitava-se visitar alguma biblioteca ou discutir aquele assunto com alguém que supostamente possuía o conhecimento desejado. Resolver questões burocráticas com bancos ou órgãos de governo também ocorria pelas vias da presença física entre os atores envolvidos.

É óbvio que nessa interação cara a cara outras coisas vinham à tona: as formalidades, os cumprimentos, as expressões faciais, o tom de voz, os assuntos diversos que poderiam aparecer, a presença de pessoas conhecidas no mesmo local por coincidência, o silêncio, o constrangimento, cheiros, olhares, e, enfim, todo um conjunto de novas aberturas para o que inicialmente não era o tema do encontro. No novo local chamado ciberespaço, “o sensorial é infinitamente simplificado e protege das surpresas ruins, proporcionando, contudo, o sentimento pleno do real” (LE BRETON, 2003. p. 145). Além disso, forma-se uma cultura com todo um novo conjunto de possibilidades, garantida pela sua estrutura técnica, que “privilegia

o nomadismo, o voyeurismo” com uma vivência baseada na “distância espacial” (SOUZA; COSTA, 2005, p. 92).

Nele, “Os pesos do corpo são eliminados, qualquer que seja a idade, a saúde, a conformação física. Os internautas encontram-se num plano de igualdade justamente pelo fato de esse espaço colocar o corpo entre parênteses”²⁴ (LE BRETON, 2003. p. 142). Trata-se de um mundo que se reduz ao olhar (primeiramente) e ao ouvir (secundariamente), onde os corpos físicos acabam correndo o risco de se tornarem inúteis. Mesmo assim, paradoxalmente, a navegação na Internet, os chats, os vídeos, os videogames, geram a sensação de presença.

O espaço cibernético envolve a relação com o mundo, dando ao indivíduo que a ele se entrega com paixão o sentimento de que a “vida de verdade” está ali, na ponta de seus dedos e que cabe a ele construir uma existência virtual para si conforme sua vontade, porque os limites da soberania pessoal que o corpo encarna com a constância da vida comum foram aqui radicalmente suprimidos. Basta entrar na rede, e o espaço cibernético abre um mundo sem corpo, sem interioridade e puramente superficial. Mesmo se o corpo permanece diante da tela, com suas eventuais imperfeições, é provisoriamente esquecido (Ibid., p. 142-143).

As telas e as redes constituiriam modelos de isolamento sensorial frente à pluralidade dinâmica de estímulos do mundo, que nos perpassam sem muito controle quando saímos às ruas. Seja em videogames em que o jogador assume um personagem que pode morrer inúmeras vezes, seja em simulações de realidade virtual que tentam capturar todos os sentidos, o ciberespaço ainda consegue trazer a sensação de deslocamento das pessoas para *outros* universos constituídos sob outras normas.

Há artigos argumentando que todo o processo de desenvolvimento de videogames, projetando padrões de sons, imagens e comportamentos, acarreta a formação de territórios marcados por altas intensidades afetivas, atmosfera que permite a emergência da noção de um lugar ao qual se pertence (ANDILORO, 2022). Uma pesquisa realizada com algumas pessoas engajadas em videogames (que jogavam uma média de 15 horas semanais) chegou à conclusão de que a taxa de batimentos cardíacos por minuto apresentou aumento médio de 26,56% a 32,81%, dependendo dos jogos selecionados. Focalizando em momentos específicos de cada jogo, o videogame Dark Souls 3²⁵ registrou um aumento da taxa de batimentos cardíacos de 98,44% em relação à base normal referencial²⁶. Neste caso, atesta-se o envolvimento afetivo

²⁴ Mas caso se coloque o corpo em evidência, há uma série de filtros, ângulos e iluminações possíveis até que o objetivo estético seja atingido, por vontade própria e em momento bem delimitado, sem grandes surpresas.

²⁵ Terceiro jogo da franquia Dark Souls, produzidos pela empresa japonesa FromSoftware. A série foi um sucesso de vendas globais, alcançando milhões de cópias comercializadas e fomentando uma forte comunidade.

²⁶ A equipe de pesquisa do site de entretenimento em questão publicou as informações referentes no link seguinte: <https://www.bonusfinder.com/news/entertainment/most-stressful-video-games-to-play>.

total com a obra de arte, o que nos leva a pensar também em que medida não seria possível que o ciberespaço também possa fomentar uma sensação de potência que se tornará um momento memorável da vida, a depender da relação estabelecida nos processos.

Assim, há um conjunto de fatores que fundamentam um movimento de concentração digital da vida, isto é, a dedicação do tempo da vida às interações no ciberespaço. Se observarmos a música, por exemplo, em geral não pensamos que por muito tempo na história da humanidade só se poderia ouvir uma melodia ou uma harmonia ao vivo. Dependia-se de que outros seres humanos, capazes de executar técnicas específicas com instrumentos musicais, estivessem no mesmo local que nós, no mesmo momento que nós, para que pudéssemos escutar uma música. Geralmente, essa arte estava associada a um conjunto de práticas sociais que motivavam a agregação das pessoas. Por muito tempo foi assim.

Quando a gravação/reprodução começou a ser possível, ocorreu a quebra da vivência da música com a execução ao vivo dos artistas. Com o avanço do mundo digital, a música também foi integrada nessa dinâmica ciberespacial. É possível fazer playlists de horas e horas, para ouvir em casa, no carro a caminho do trabalho, no ônibus a caminho da universidade, sozinho, isolado do mundo auditivo pelos fones de ouvido. Mesmo assim, aquilo que se escuta é simplesmente uma série de sequências de 0s (sem corrente elétrica passando) e 1s (corrente elétrica passando) interpretadas pelos dispositivos digitais, que atualizam a informação virtual para o nosso presente criando a sensação de música para os humanos.

Da mesma forma, os áudios dos amigos online que recebemos, as interações nos aplicativos de mensagens, os memes que mandamos uns para os outros, etc., também surgem como os substitutos da interação humana presencial. Isso porque esses contemporâneos modos de interação social suprimem as necessidades estorvantes de nos deslocarmos muitos quilômetros para que saibamos do outro. Vejam, é claro que a ligação telefônica já poderia fazer isso, mas nela a dedicação é investida totalmente a uma pessoa só. No whatsapp, por exemplo, podemos estar interagindo com dezenas de pessoas e com dezenas de grupos *ao mesmo tempo*, com imagens, vídeos, e outras estéticas, com muito poder sobre o momento exato em que investiremos esforços em uma conversa ou não. Pode-se delegar um assunto no tempo indefinidamente, a princípio.

Enfim, vejamos o seguinte exemplo hipotético, mas perfeitamente comum: enquanto uma pessoa espera que cinco outros internautas conhecidos a respondam em várias conversas, ou em vários grupos de Whatsapp (ou Instagram, Telegram, etc.) sobre os temas mais diversos, ela pode minimizar o aplicativo de conversa, abrir o e-mail para ver se a compra que fez online com o cartão de crédito foi aceita. Depois, pode entrar no TikTok para checar os vídeos curtos

recomendados a ela pelo algoritmo de sua conta que lhe dão sensação de entretenimento, e então abrir uma guia anônima para buscar uma pessoa que considere bonita realizando alguma prática sexual, tudo isso com sua playlist tocando no fundo do fone. Daí, retorna às respostas do Whatsapp que estava esperando serem respondidas.

Essa compressão do espaço e do tempo, e a capacidade de experimentar as mais diversas vivências de entretenimento, comunicação, resolução de problemas práticos, etc., faz com que se passe mais tempo com o dispositivo digital. Aumenta-se o tempo de tela. É curioso que a Apple tenha lançado recentemente o comercial de seu novo iPad Pro que ilustra muito bem essa discussão. Em 07/05/2024, foi postada a propaganda na qual uma prensa hidráulica gigante literalmente comprime diversos objetos, amassando-os no processo, para que no final o “produto” desse procedimento seja um único e pequeno iPad. Com isso, se quer dizer que todos os instrumentos musicais, metrônomo, livros, latas de tinta, estátua, televisão, máquina de videogame tipo fliperama, mesa de som, luminária, partitura, relógios, máquina fotográfica, e muitos outros objetos amassados (e suas funcionalidades) foram comprimidos, *concentrados*, em uma espécie de ponto, ou seja, o produto da empresa capaz de conjugar tudo isso²⁷. A cena do esmagamento certamente é agressiva, e até de certa forma influencia que ironicamente pensemos em que medida pode ser bom que tudo aquilo fique concentrado em um objeto único de uma empresa como a Apple, ou ainda em que medida é assustador que a tecnologia possa estar suprimindo a criatividade humana.

A Samsung logo produziu um comercial utilizando esse primeiro da Apple como referência, em que alfineta a “concorrente”. Uma mulher se move entre os escombros do esmagamento e pega um violão semi-destruído para tocar. Lê-se “a criatividade não pode ser esmagada”. Assim, se a mensagem final da Apple seria de que o seu iPad bastaria para sermos criativos por conjugar tudo, a Samsung parece ter dito que seu produto é um mero companheiro da criatividade humana²⁸. De toda forma a Apple se arrependeu e disse que errou o “alvo”.

Essa estranha metalinguagem comercial, que parece ter saído pela culatra, é interessante no sentido de que nos faz ficar atentos a que tipo de vida pode estar sendo estruturada no contemporâneo, uma vida que se concentra no digital. A má recepção da propaganda indica algo pulsante. Desenvolvamos essa noção.

²⁷ O vídeo da propaganda intitula-se “Crush! [esmaque!] | iPad Pro | Apple” e pode ser visto no YouTube no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=ntjkwIXWtrc&list=LL&index=10>.

²⁸ O vídeo de propaganda intitula-se “Samsung UnCrush Video” e pode ser visto no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=6eqDLa-nSwg>

A princípio, a capacidade resolutiva da tela está sempre caminhando em paralelo com sua capacidade de entretenimento. Por acaso trata-se de um dia de resoluções de problemas econômicos/burocráticos com alguma prefeitura, banco, enfim, processo que gere estresse? Pode-se minimizar a página/aplicativo envolvido na questão por alguns minutos e abrir uma rede social ou um jogo mobile para se distrair (isto também pode ocorrer caso seja impreterível que se vá presencialmente aos locais indesejados). Dessa forma o aparelho conjuga diversas funções ansiolíticas no mesmo lugar em que as questões relacionadas a obrigações ansiogênicas emergem. Esse é um exemplo de como esses pedaços de plástico e metal possuem funções paradoxais, mas é exatamente por isso que conseguem ocupar um amplo lugar no dia a dia das pessoas.

A concentração digital da vida não deveria ser encarada como um problema se não fosse acompanhada de algumas questões. Partimos da hipótese de que há algo da experiência ciberespacial que oferece no final das contas uma vivência acompanhada de certo vazio. Trata-se de viver diariamente acontecimentos que não criam marcas na alma, ou, dito de outra maneira, não são “saudáveis”, não se pode ter saudade deles (ou é *mais difícil* ter saudade deles). Haveria alguma questão de diferença qualitativa entre isso e, por exemplo, aniversários presenciais de amigos, jantares com a família, viagens com os companheiros. Só que todos esses exemplos provavelmente serão mais desgastantes para o corpo, exigirão organização, gastos, o cumprimento de etiquetas, e a abertura para a possibilidade maior de conflitos. Ora, isso está em incongruência com o tipo de experiência ciberespacial muito marcada pelo nosso amplo poder de decisão em relação aos outros: com quem interagir, em que momento, sobre o quê, sempre com a capacidade de deletar ou editar informações, de voltar atrás, sem ter de lidar com rostos imprevisíveis. Na imagem abaixo, poderíamos observar a emersão dessas questões em um meme.



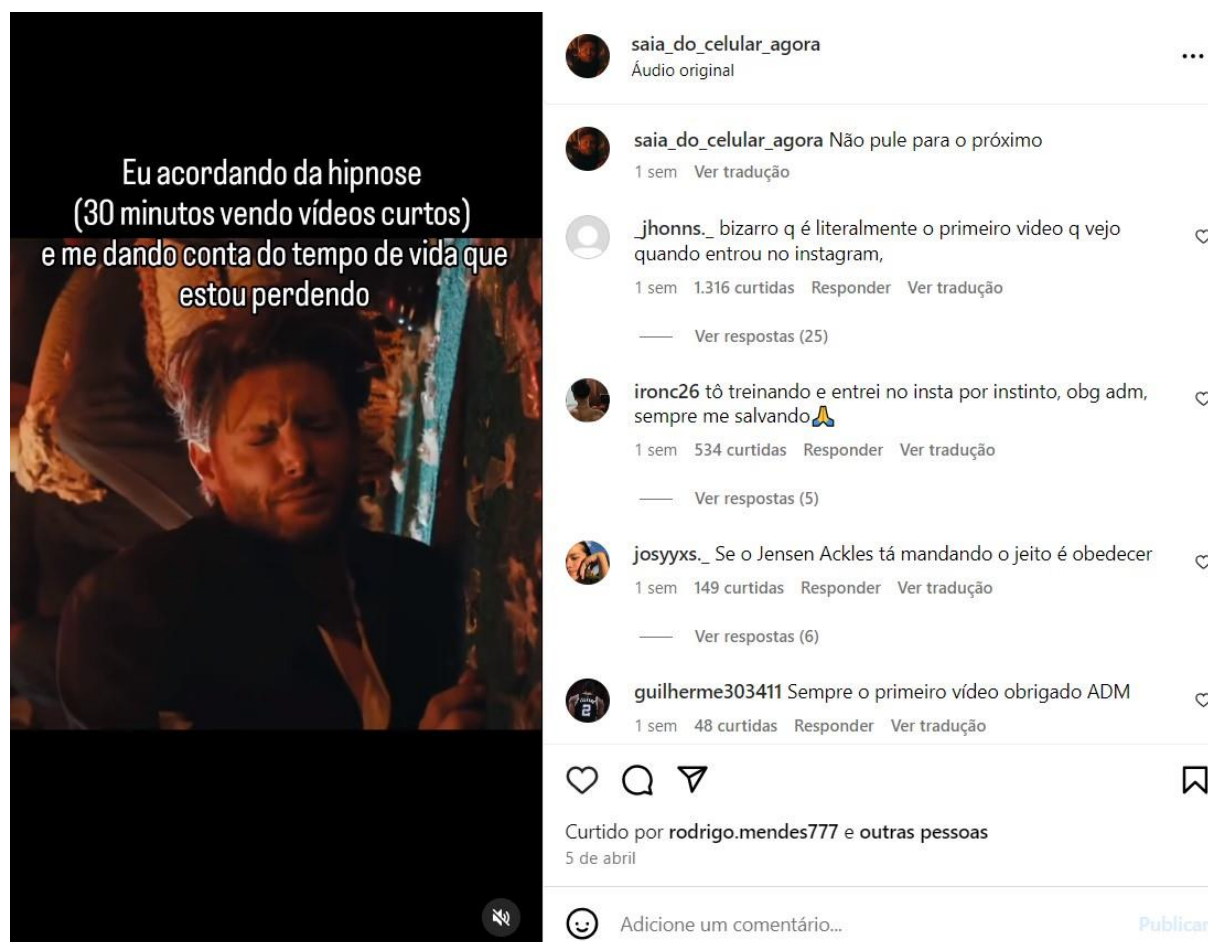
Fonte: página de Instagram “imgur”²⁹.

Lê-se na imagem algo como “eu, consumindo 5 diferentes tipos de mídia de uma vez só, para prevenir a chance de um pensamento ocorrer”. Algumas pessoas que se sentiram motivadas o suficiente para comentarem na postagem, trazem ideias interessantes. Algumas traduções possíveis desses comentários seriam: “sem pensamentos, apenas telas”; “sem sono, apenas pixels”; “real (meus receptores dopaminérgicos estão queimados)”; e talvez o mais interessante, pela questão histórica trazida, algo como “Eu garanto que se nós não tivéssemos um modo de sermos entretidos ao máximo 24/7 [24 horas por dia 7 dias por semana], nós todos iríamos ter mais habilidades e/ou hobbies. Tipo, se eu fosse uma criança nos anos 80, eu teria derrubado barreiras e praticado guitarra ou lido porque não havia mais nada pra fazer”.

Em tempos de neoliberalismo global, os dispositivos podem ser vistos como o instrumento que nos abrem a possibilidade de rapidamente acessar locais em que podemos baixar nossas armas e relaxar os músculos momentaneamente, estejamos nós em casa, na sala de aula, ou em filas, e assim nos voltamos a isso sem que muitas vezes seja a *única* possibilidade, por *hábito*. Como veremos no capítulo 3, soma-se a estas questões uma arquitetura ciberespacial muito específica das redes sociais, dos sites, etc., que determina o que aparecerá para nós, filtrando aquilo que mais irá reter a nossa atenção. O hábito, portanto, é construído em grande parte também por essa infraestrutura, só que muitas pessoas consideram-

²⁹ Disponível em <<https://www.instagram.com/p/C5bSYNNNGQ4/>>. Acesso em 17/04/2024.

se de certa forma *presas* nessa dinâmica. Neste ponto, já é possível observar, até com uma metalinguagem profunda, como as pessoas já estão atentas a isso nas próprias redes sociais. Nos mesmos locais que são potentes em sugar nossa atenção, cria-se uma página chamada “saia do celular agora”.



Fonte: página de Instagram “saia_do_celular_agora”³⁰.

Com um título de postagem “Não pule para o próximo [vídeo]”, vemos alguns comentários agradecendo a postagem, e um deles é também um exemplo prático: “tô treinando [em uma academia de musculação, provavelmente] e entrei no insta *por instinto*, obg adm [obrigado, administrador da página], sempre me salvando”.

Talvez a experiência ciberespacial não consiga trazer a sensação de completude uma vez que o próprio tempo, como já vimos, não é mais nem circular e nem linear, é pontual. Assim, o fenômeno ansiolítico do uso do ciberespaço é pontual, e por isso também raso, não se propaga para se tornar memória. Se ver fotos e assistir vídeos fosse suficiente, ninguém mais viajaria.

³⁰ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/C5ZCWCMO_d_/ >. Acesso em 17/04/2024.

Ao mesmo tempo, também é interessante supor uma certa solidão dentro da pluralidade das redes. Nos vídeos que falam diretamente conosco, por exemplo, na verdade se está falando com todos em geral. Esse estranho fato gera um certo paradoxo em que temos a sensação de que diversas pessoas estão interagindo conosco ao longo dos posts que vamos passando, ao mesmo tempo em que interagem com ninguém especificamente. Tratar-se-ia de uma solidão povoada, a qual pode ser difícil de perceber, mas que nem por isso deixaria de produzir marcas afetivas.

É curioso perceber que Mark Zuckerberg, bilionário estadunidense, dono da Meta, parece ter deixado de lado o projeto de realidade virtual do metaverso (que inclusive foi o que justificou a mudança do nome da empresa de Facebook para Meta) ao mesmo tempo em que se dedica a uma vivência mais rural em um local paradisíaco junto da família. Com um projeto megalomaniaco de criar vacas caras alimentadas por cerveja e macadâmias, disse que

cada vaca come 5000-10000 libras de comida a cada ano, então são muitos acres de árvores de macadâmia. Minhas filhas ajudam a plantar as árvores de macadâmia e tomam conta de nossos diferentes animais. Ainda estamos no começo de nossa jornada e é divertido melhorar nisso a cada temporada. De *todos os meus projetos*, esse é o mais delicioso (LAKHANI, 2024, grifo nosso, tradução nossa)³¹.

Ao mesmo tempo, algumas famílias mais abastadas estão decididas a procurar uma instituição escolar que coíba o uso de telas em seu ambiente (mesmo que seja um mito que a maioria dos ricos possuem esse pensamento) (HEROLD, 2019). Há uma discussão acontecendo nesse exato instante no mundo sobre se as telas devem ser mesmo suprimidas tendo em vistas melhores possibilidades de experiências de vida.

Estabelecendo certo foco, também perguntamos se essa nova configuração de práticas sociais voltadas para o ciberespaço, disputando afetos com as práticas de presença física com os outros, não teria como efeito um processo de subjetivação que tem como consequência a formação de pessoas mais incapazes de lidar com a adversidade e de exercer o *improviso*. Seria a emersão de um verdadeiro exército de sujeitos inaptos a administrar a adversidade das coisas e a alteridade dos outros. O meme a seguir parece ter captado alguma dimensão dessa dinâmica.

³¹ “Each cow eats 5,000-10,000lbs of food each year, so that’s a lot of acres of macadamia trees. My daughters help plant the mac trees and take care of our different animals. We’re still early in the journey and it’s fun improving on it every season. Of all my projects, this is the most delicious”



Figura 1 - Meme postado em 19 de Março de 2021 com comentários selecionados. Fonte: Página de memes do Facebook intitulada “Alguns memes de qualidade duvidosa”³².

Existe um diálogo interessante neste post. Uma pessoa pergunta “Qual o problema de vcs [vocês] com ligação?”, provavelmente surpresa por esse tipo de dinâmica comunicacional existir. A primeira resposta que recebe, com ímpeto e ironia, parece querer incluir a pessoa que pergunta como alguém antiquado, que não conseguiu seguir o “fluxo natural” das mudanças das práticas sociais: “acho que e [na grafia correta seria “é”] porque existe um aplicativo chamado whatsapp hoje em dia”. Este tom agressivo talvez deva nos deixar atentos ao fato de que para muitos se trataria de uma obviedade a priorização do contato via aplicativos de mensagens.

A segunda resposta, por outro lado, traz uma reflexão interessante. Para ele, a comunicação por mensagens instantâneas evita que entremos em contato com pessoas ou situações indesejadas, aumentando nosso poder de deliberar o momento de falar e com quem falar. “[atender uma ligação por voz seria um fenômeno] invasivo demais, e bem mais prático e confortável mandar uma mensagem, que do nada ligar e ser abordado por alguém/assunto que não quer tratar ou nem está com cabeça para isso na hora”. Pode-se pensar em que medida isto também vai, ao longo dos anos, reduzindo a capacidade das pessoas em moldar uma situação desagradável conforme se queira. Se se acostuma a interagir dessa maneira contemporânea, em situações diferentes talvez haja a pobreza de táticas comunicativas.

Mas existe outro elemento na segunda resposta, a saber, “invasivo demais”, que é interessante. Parece aqui haver um ponto de contato com a terceira resposta sobre por que não

³²Disponível

<<https://www.facebook.com/Ehokee/photos/a.209194489665183/842214749696484/?type=3>
Acesso em: 20/06/2023.

em:
>.

atender uma ligação, que é a seguinte: “Simplesmente porque as pessoas ao seu redor ficarão te olhando. E isso é chatão”. Isso traz a noção de que, quando se atende uma chamada telefônica, as pessoas em volta ficariam olhando, como que realizando, talvez, uma prática coercitiva contemporânea, “é chatão” ser o centro de atenções no ambiente presencial público, mesmo que momentaneamente. Vemos aqui então uma série de considerações que parecem nos mostrar recentes práticas de etiqueta, ou, se se preferir, do que seria o comportamento social adequado nestas situações. Essas reflexões parecem correr em total descompasso com o pensamento de Lévy nessa questão, de que “é raro que a comunicação por meio de redes de computadores substitua pura e simplesmente os encontros físicos: na maior parte do tempo, é um complemento ou um adicional.” (LÉVY, 2000, p. 128). Até mesmo a ligação está sumindo.

Trata-se de novos processos de subjetivação. Outra questão: quando estamos longe de nossos aparelhos ciberespaciais, podemos ser induzidos rapidamente a uma sensação de ansiedade. Aquilo que foi chamado de nomofobia, ou seja, a angústia devido à incapacidade de acesso à comunicação, à informação, através de computadores e celulares, pode ser até mesmo um exemplo de uma “ciborguização” da população. Como uma prótese da qual necessitamos para andar, ou um óculos para enxergar, o celular pode surgir como um objeto do qual necessitamos para saber, para interagir, para “estar por dentro”. Neste aspecto há até o termo *Fear of Missing Out* (FOMO), ou medo de ficar de fora das novidades, apreensão de não estar a par dos eventos. É verdade que o celular não está fisicamente grudado em nós, como nos ciborgues clássicos de ficção científica, mas isso não é o principal. O fato é que talvez já estejamos em um tempo em que a “máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação” (HARAWAY, 2009, p. 97).

Para além disso, se o hábito que se forma nas pessoas é o de poder controlar o fluxo das conversas online “sumindo”, deixando a pessoa esperando pelo tempo que se queira ou não investindo em si mesmo pela ausência da presença física, não será mais difícil administrar uma conversa cara a cara? Ao mesmo tempo, se cada vez mais se vive na Internet, como já vimos, e o tempo ali é composto principalmente por uma repetição dos mesmos assuntos, sem grandes surpresas, o que ocorrerá quando se encontrar uma pessoa que tenha opiniões opostas? Acreditamos que, no limite, a falta de exposição às relações de poder próprias do mundo presencial poderia acarretar uma brutal redução da capacidade estratégica de lidar com o diferente, a perda de repertórios de comportamentos historicamente construídos em culturas de práticas sociais fisicamente presenciais. Nessa hipótese, tal fenômeno traria complicações para o desenvolvimento de uma vida mais comunitária que fomentasse a emersão de interesses conjuntos.

Enfim, o ciberespaço muitas vezes rivaliza com as vivências presenciais, impondo a possibilidade real de uma total concentração digital da vida. Para algumas pessoas que não conseguem lidar com o mundo social presencial, esse processo provavelmente será sempre mais avançado. Para a média de uma população, talvez aumente aos poucos, talvez recue, seguindo modas ou como consequência de acontecimentos totalmente distintos, como o barateamento dos custos do lazer em um território, por exemplo. De toda forma, acredito que aquilo que deva ocorrer definitivamente é que as Ciências Humanas se debrucem sobre esse tipo de discussão, onde a hipótese de concentração digital da vida é uma possibilidade conceitual.

CAPÍTULO 3 - INFRAESTRUTURA E ARQUITETURA CIBERESPACIAL, REDES SOCIAIS E PODER

Na época em que Pierre Lévy escreveu o livro *Cibercultura*, a arquitetura do ciberespaço era diferente. Isto é uma constatação óbvia, mas gostaríamos de focar no tema do *tipo* de navegação na Web que existia. O relato do autor, que é pessoal, mas também baseado em suas pesquisas, mostra que à época ainda não havia locais óbvios para ir no ciberespaço. Ou seja, existia uma sensação de mistério seguida por descobertas.

O melhor guia para a Web é a própria Web. Ainda que seja preciso ter paciência de explorá-la. Ainda que seja preciso arriscar-se a ficar perdido, aceitar a “perda de tempo” para familiarizar-se com essa terra estranha. Talvez seja preciso ceder por um instante a seu aspecto lúdico para descobrir, no desvio de um link ou de um *motor de pesquisa*, os sites que mais se aproximam de nossos interesses profissionais ou de nossas paixões e que poderão, portanto, alimentar da melhor maneira possível nossa jornada pessoal. (LÉVY, 2000, p. 85).

Há todo um tom poético que não parece mais fazer tanto sentido para nós, navegadores atuais. Aqui é interessante falar sobre como, contemporaneamente, a Internet está monopolizada para a grande parte do público. Sim, há muitas opções possíveis, mas os caminhos “óbvios” e às vezes obrigatórios, já constituídos culturalmente como as opções costumeiras no Brasil e na maioria dos países, pertencem a poucas empresas privadas dos EUA, as Big Techs. As chamadas Big Five, representadas pelo acrônimo GAMAM, são: Google (que também comprou o YouTube), Apple, Microsoft, Amazon e Meta (dona do Whatsapp, Instagram e Facebook). Calcula-se que 82% do tráfego da Internet móvel ocorra por alguma das plataformas dessas empresas (PEDUZZI, 2023). Isso não nos espanta quando observamos, por exemplo, que o valor de mercado da Apple em 03/04/2024 é de colossais 2,63 trilhões de dólares, maior do que o PIB brasileiro.

A arquitetura ciberespacial também foi mudando ao longo desse tempo. Atualmente, ela é feita para que coisas cheguem a nós a partir de nosso comportamento anterior na Web. Parte do trecho supracitado de Lévy indica que deveríamos ser ativos em nossa aventura exploratória e desviar do comum, para que pudéssemos ter acesso àquilo que melhor aderisse nossos interesses passionais e profissionais. Isto fundamentalmente mudou. Agora, somos bastante passivos. Existem sistemas, muitas vezes chamados de algoritmos, que nos colocam diante daquelas coisas que mais se parecem com o que passamos mais tempo interagindo. As redes sociais, o YouTube, etc., funcionam desta maneira. Trata-se, talvez, de viver dentro de uma *repetição*, que ocorre num círculo contínuo e que, ironicamente, nos priva de termos acesso

a conteúdo completamente diverso que estão sim disponíveis para serem acessados na Web. Nosso desejo cristaliza-se.

De maneira intrincada, poderíamos perguntar como a própria infraestrutura do ciberespaço e os programas de computador são usados para organizar e vencer diversos embates dentro de um complexo imbricamento entre Estados e empresas, como as Big Techs. Ou ainda: como a arquitetura ciberespacial é modificada para desempenhar uma governamentalidade das populações a partir de metas pré-estabelecidas? Discussões em volta de conceitos como “Capitalismo de Vigilância” e “Economia da Atenção” se apresentam como norteadoras que podem lançar luz sobre essas questões.

Este capítulo pretende fomentar discussões nesses sentidos, para que tenhamos uma imagem ainda que turva sobre a questão do poder em um mundo globalizado, no qual o digital passou a imperar em diversos campos. Começaremos com algumas histórias sobre disputas e usos em volta da infraestrutura técnica material que permite a existência do ciberespaço e sua modificação. Posteriormente, falaremos um pouco de comunidades digitais, relacionando-as a movimentos fascistóides, para então tentar entender como grupos políticos são capazes de moldá-las utilizando técnicas específicas do capitalismo atual.

INFRAESTRUTURA CIBERESPACIAL E DISPUTAS

Donna Haraway, no Manifesto Ciborgue, analisa diversos tópicos relacionados às relações de poder contemporâneas envolvendo as tecnologias emergentes da época.

Os dispositivos microeletrônicos são, tipicamente, as máquinas modernas: eles estão em toda parte e são invisíveis. A maquinaria moderna é um deus irreverente e ascendente, arremedando a ubiquidade e a espiritualidade do Pai. O chip de silício é uma superfície de escrita; ele está esculpido em escalas moleculares (HARAWAY, 2009, p. 43).

Como já vimos no começo, na verdade a escala atualmente não é mais molecular, e sim atômica. O poder de processamento dos computadores e a diminuição das partes da tecnologia são uma dupla dinâmica desde que o computador foi colocado à prova de testes para além da teoria. Os caminhos por onde a corrente elétrica passa nos chips de computadores, os transistores, são feitos já em nanômetros. A TSMC planeja produzir chips de 1,6 nanômetros a partir de 2026. Falaremos dessa empresa mais à frente.

As tecnologias da comunicação dependem da eletrônica. Os estados modernos, as corporações multinacionais, o poder militar, os aparatos do estado de bem-estar, os sistemas de satélite, os processos políticos, a fabricação de nossas imaginações, os sistemas de controle do trabalho, as

construções médicas de nossos corpos, a pornografia comercial, a divisão internacional do trabalho e o evangelismo religioso dependem, estreitamente, da eletrônica. A microeletrônica é a base técnica (Ibid., p. 66)

Assim, cabe pensar essas questões, então, na ordem dos acontecimentos. Refletir sobre isso percebendo a dimensão macro e micro desse processo na ordem social. A subjetivação digitalizante da vida coletiva reforçando sua inscrição histórica, política e ética, estabelecendo o que foi dito até aqui enquanto conjunto de práticas ocorridas em dadas conjunturas sociais.

ACONTECIMENTO 1

Começamos falando sobre chips, a base material das tecnologias contemporâneas e suas dimensões globais. Fundamentados na microeletrônica que fabrica os transistores nanométricos feitos de materiais semicondutores (como o silício), os microchips fornecem as condições de possibilidade para que as mensagens de nossos amigos cheguem em nossos celulares e para que mísseis explodam pessoas em Gaza. O tema diz respeito às relações de poder contemporâneas, seja em violentos processos de dominação, seja em processos de governamentalidade de populações.

Mas como a fabricação de microchips ocorre? Em primeiro lugar, há que se explicitar que, para fazê-los, é preciso que diversos passos complexos sejam seguidos. Dentro de fábricas que chegam a custar mais de dez bilhões de dólares, o ambiente deve ser extremamente controlado. Os trabalhadores que ainda são necessários lá dentro devem utilizar roupas específicas que impedirão que fios de cabelo, pele morta, secreções, etc., possam entrar em contato com os microchips de silício e piorar seu funcionamento. Existe uma série de protocolos para manter o ambiente o mais limpo possível, imaculado. Em segundo lugar, o processo conta com uma série de técnicas em sequência que também envolvem um enorme maquinário que aparenta ser proveniente da ficção científica³³.

Porém, há no mundo uma distribuição de certos monopólios em volta da questão da fabricação dos chips. Uma das máquinas mais essenciais para a fabricação de microchips de ponta é a Máquina de Litografia de Ultravioleta Extrema (EUVs), cujos melhores modelos podem custar até 350 milhões de dólares. Ela é fundamental pois seus feixes de radiação ultravioleta conseguem “esculpir” o material semicondutor, como o silício, para formar os

³³ O canal do YouTube chamado Branch Education possui um vídeo no qual explica em detalhes e com enorme cuidado o processo de fabricação atual de microchips avançados. O vídeo é intitulado como “How are Microchips Made?”, e pode ser visto no seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=dX9CGRZwD-w&t=7s>.

micro transistores que permitirão o funcionamento efetivo dos dispositivos diversos. Quanto menores, mais transistores por área e mais poder de processamento. A única empresa de tecnologia do mundo capaz de produzir tais máquinas com tamanha qualidade é a holandesa ASML (Advanced Semiconductor Materials Lithography), que é também a mais valiosa da Europa. Dessa forma, “sem a ASML, semicondutores não podem se tornar mais eficientes e poderosos, fazendo do progresso tecnológico dependente dessa companhia.”³⁴ (Šestić, 2023, p. 10, tradução nossa). Por sua vez, a empresa taiwanesa TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company), utiliza essas máquinas (e muitas outras) para abocanhar mais de 61% do mercado global de produção de chips, enquanto que a Samsung fica com apenas 11% (ALSOP, 2024, p. 10). Entretanto, quando se observam os microchips mais avançados, a empresa produz 92% deles (Šestić, 2023).

Após esse preâmbulo, entremos no assunto propriamente dito no que se refere aos jogos de poder que rondam a questão. Desde 2019, começando na administração Trump, os EUA vêm pressionando a Holanda no sentido de impedir que a ASML continuasse a exportar as EUVs para a China, o que aparentemente foi obedecido. “Uma das ameaças foi a de que os Estados Unidos iriam parar de prover a ASML com insumos americanos sem os quais as EUVs da ASML não podem funcionar”³⁵ (Ibid., p. 10, tradução nossa).

Essa guerra comercial foi apelidada por muitos como a guerra dos chips, e demonstra a necessidade dos EUA de forçar um freio no processo de desenvolvimento tecnológico da China, sua maior rival no cenário geopolítico atual. Posteriormente, a TSMC também seria alvo do governo estadunidense através de mecanismos burocráticos, a fim de impedir a exportação de chips para o país comandado pelo Partido Comunista da China. Neste ponto específico, fatores históricos deixam tudo isso ainda mais preocupante.

Não é de hoje que as tensões entre China e Taiwan estão à flor da pele. Quando, em 1949, o Partido Comunista da China, liderado por Mao Tsé-Tung, venceu a guerra civil contra os nacionalistas liberais do partido Kuomintang, liderado por Chiang Kai-shek, houve um impasse. Os perdedores fugiram da China continental e tomaram a ilha de Taiwan, fundando um governo apoiado pelo ocidente, principalmente pelos EUA. Desde então, ocorreram crises entre os dois lados. O PCCh afirma que trata-se de uma província rebelde, mas não tem força suficiente para bancar uma invasão na qual teria que enfrentar, provavelmente, uma grande

³⁴ “Without ASML, semiconductors cannot become more efficient and powerful, making technological progress dependent on this company”.

³⁵ “One of the threats was that the U.S. would stop providing ASML American inputs that ASML’s EUV machines cannot function without”

aliança do norte global. Os governos de Taipé afirmam, por sua vez, que os socialistas do continente são golpistas e lideram um país ilegítimo.

De toda forma, sendo cortados pelo ocidente do acesso tanto às máquinas da ASML quanto aos microchips avançados da TSMC, o PCCh se vê como que encurralado no que se refere à sua capacidade de acompanhar tecnologicamente os seus oponentes. Ainda que a China representasse um dos maiores clientes daquelas companhias, a pressão política do norte global falou mais alto do que a economia empresarial. Isto pode ser exemplar no sentido de retirarmos de nossas cabeças a percepção de que no neoliberalismo são as empresas capitalistas que controlam totalmente os governos.

as sanções comerciais implementadas pelos Estados Unidos sob o pretexto de “segurança nacional” exercem influência substancial sobre empresas americanas. Em setembro de 2022, os EUA obrigaram a Nvidia e a AMD a pararem com a venda de chips para a China. Ambas as companhias destacaram que 30% das vendas globais de chips são direcionadas para a China continental, enfatizando que recusar exportações para a China poderia resultar na Nvidia perdendo aproximadamente 400 milhões de dólares em receitas no trimestre atual. Isto ilustra que as consequências das sanções dos EUA não apenas afetam negativamente as empresas chinesas, mas também diminuem o vigor das exportações e os interesses das empresas americanas³⁶(WANG, 2024, p. 4).

Aparentemente, nesse meio tempo, os exercícios militares do Exército de Libertação Popular da China em volta de Taiwan aumentaram de tamanho e de frequência, a economia do planeta foi alterada, e um processo de fragmentação global, oposto à globalização, pode ter se acelerado.

O bloqueio ocidental imposto na guerra dos chips pode ser um dos precursores de uma nova guerra fria sob outros moldes, na qual a primeira e a segunda economias mundiais tentarão atrair ou atacar países como o Brasil. Nessa corrida pelo novo petróleo de nossa época, talvez ainda estejamos na introdução da grande disputa do século XXI.

ACONTECIMENTO 2

³⁶ “the trade sanctions implemented by the United States under the pretext of “national security” wield substantial influence on American enterprises. In September 2022, the U.S. mandated Nvidia and AMD to cease chip sales to China. Both companies highlighted that 30% of global chip sales are directed to mainland China, emphasizing that refusing chip exports to China could result in Nvidia losing nearly \$400 million in revenue for the current quarter. This illustrates that the consequences of U.S. sanctions not only detrimentally affect Chinese enterprises but also diminish the export vigor and interests of American businesses.”

Em meados da década de 2000, o programa nuclear iraniano estava se desenvolvendo, sob suspeição de ter como objetivo a construção de bombas atômicas. Esta evolução das capacidades nucleares do país não foram vistas com bons olhos pelo ocidente, principalmente no que tange os governos dos EUA e de Israel, uma vez que poderia acarretar a mudança da balança de poder na região. Dessa forma, tornou-se imperativo que se desenvolvesse alguma ação no sentido de minar as possibilidades de inovação tecnológica no oponente persa. Mesmo assim, realizar incursões militares em larga escala ou de forças especiais poderia fomentar um conflito a nível regional no Oriente Médio. Buscar diplomacia para influenciar o inimigo certamente não traria resultados também, dadas as tensões geopolíticas.

Aparentemente, a solução do conflito foi a criação daquela que talvez tenha sido a primeira ciber-arma conhecida, um verme (worm), apelidado de Stuxnet³⁷. Em 2010, a história se tornou pública, uma vez que o próprio presidente do Irã à época, Mahmoud Ahmadinejad, confirmou em novembro daquele ano que a ciber-arma havia atingido as instalações nucleares do país, apontando para os EUA e Israel: “eles conseguiram criar problemas para um número limitado das nossas centrífugas com o software que eles instalaram em partes eletrônicas”³⁸ (NEW, 2024, tradução nossa). Certamente o líder tentou amenizar os estragos, uma vez que o programa nuclear iraniano provavelmente entrou em uma pausa. Vejamos como isso foi possível.

O objetivo do verme (worm) seria alterar a velocidade de rotação das centrífugas operantes na instalação nuclear iraniana Natanz, destruindo-as e impedindo o enriquecimento de urânio. A partir de alguns arquivos infectados, a ciber-arma seguia até acessar e controlar os

Controladores Lógicos Programáveis (CLPs), pequenos computadores usados para regular a força em dispositivos industriais [...] Quando todos esses requerimentos eram atendidos, o Stuxnet lançaria seu ataque alterando a velocidade dos rotores das centrífugas e causaria dano irreparável (BAEZNER; ROBIN, 2017, p. 7, tradução nossa)³⁹.

³⁷ *Worms* são programas maliciosos de computador que conseguem infectar sistemas operacionais e se multiplicar para outros programas e computadores interligados na rede. Entretanto, o que se descobriu posteriormente é que o Stuxnet era extremamente complexo, possuindo características totalmente inovadoras para a época. A empresa de cibersegurança russa Kaspersky Lab estimou que foram necessários de dois a três anos para que um grupo de 10 programadores especializados pudessem criar tamanha tecnologia na sua forma final (FRUHLINGER, 2022).

³⁸ “They succeeded in creating problems for a limited number of our centrifuges with the software they had installed in electronic parts”

³⁹ “Programmable Logic Controllers (PLCs), small computers use to regulate the power in industrial devices [...] When all these requirements were met, Stuxnet would launch its attack by changing the speed of the centrifuges’ rotors and cause irreparable damage”

Apesar de nenhum país ter admitido envolvimento nesse acontecimento, o governo iraniano foi duro naquelas críticas e as tensões aumentaram. De toda forma, os sistemas da Natanz não tinham conexão com a Internet, e por esse motivo tem-se atualmente que a infecção se deu via USB, colocado manualmente por um mecânico que trabalhava nas instalações nucleares iranianas chamado Erik van Sabben. Sendo um holandês casado com uma iraniana, sua empresa de origem era na verdade localizada em Dubai, tendo sido contratada para prestar serviços na Natanz. Posteriormente, Erik van Sabben teria sido cooptado pela Agência Nacional de Inteligência alemã AIVD para realizar o serviço. Por sua vez, a AIVD teria sido “chamada” para dar andamento ao plano a pedido dos serviços secretos dos EUA e de Israel (NEW, 2024).

O Stuxnet definitivamente alterou a percepção mundial sobre a ciber-guerra, e indicações desse fato não faltam. Muitos países se atentaram a essas novas possibilidades do mundo digital onde a cibersegurança passou a ter um papel definitivo na elaboração de políticas de Estados, materializada em instituições para esse fim contando com grande financiamento (BAEZNER; ROBIN, 2017). Essa história demonstra a própria expansão do ciberespaço sobre outras dimensões da sociedade, que até estariam livres dessas preocupações.

ACONTECIMENTO 3

O que foi chamado de Pandora Papers foi um vazamento de mais ou menos 12 milhões de documentos, que desde 2016 foram compilados e posteriormente publicados por mais de 600 jornalistas em 117 países. Ele revelou as riquezas escondidas de líderes mundiais, famílias ricas, celebridades e estrelas do esporte, com a intenção de realizar evasão fiscal e lavagem de dinheiro. Essas pessoas utilizaram contas offshores para manter trilhões de dólares fora dos tesouros dos governos por pelo menos 25 anos, limitando os recursos que poderiam ser usados para alívio da pobreza ou combate às mudanças climáticas, por exemplo. O Consórcio Internacional de Jornalistas Investigativos (ICIJ) colaborou com mais de 140 organizações de mídia para conduzir essa investigação global e obter dados relevantes. O ICIJ liberou a história investigativa sobre a fraude financeira com as offshores em 03/10/2021 (WISEMAN, GORDON, 2021).

Os vazamentos do Pandora Papers são duros exemplos de violações da integridade [da relação sociedade-estado], lançando luz sobre como a administração pública opera na prática. Os déficits de integridade revelaram não apenas uma ameaça ao bem estar do povo, mas também exibiu a clemência do Estado para com as pessoas ricas e poderosas que acumulam

riqueza através da corrupção, fraude e evasão fiscal, dentre outros crimes⁴⁰ (BRUIYAN, 2022, p. 245, tradução nossa).

Ocorre que, praticamente ao mesmo tempo, em 04/10/2021, foi reportado um corte de energia com duração de várias horas que afetou o Facebook (hoje em dia Meta) de Mark Zuckerberg, bem como seus produtos como Messenger, Instagram e WhatsApp. A causa do problema foi identificada como alterações errôneas na configuração dos roteadores da empresa que controlavam o tráfego de rede entre os Data Centers do Facebook. Dessa forma, as comunicações internas da Big Tech foram interrompidas fazendo com que os funcionários deixassem de ser capazes de realizar diversas tarefas essenciais. O problema técnico fez com que provavelmente 3 bilhões de pessoas perdessem acesso a essas plataformas diversas, afetando o comércio mundial, os fluxos entre comunidades online e até a capacidade pedir comida (BAJAK; ORTUTAY, 2021).

Correndo o risco de se comprometer com ilações desprovidas, fato é que tamanha coincidência de datas talvez não deva ser encarada como um mero acaso. Percebamos que a queda das plataformas do Facebook não acarretou apenas que os usuários não pudessem ler notícias nas redes sociais relacionados com o vazamento ou interagir entre si. Mais do que isso, direcionou a atenção mundial para o caso da pane, retirando os olhares das populações do escândalo perpetrado pelas elites globais. De fato, diversos jornais no dia 4 de outubro daquele ano só falavam sobre o problema das redes sociais, prontamente se esquecendo do que ocorrera no dia anterior.

Se acreditamos que se tratou de um grande acordo de engravatados ocidentais, percebemos também o grande poder que monopólios baseados em empresas privadas de tecnologia possuem. Com uma mudança nas configurações digitais da companhia, rapidamente pode-se contornar um problema possivelmente grave por fomentar alguma mudança na percepção pública sobre as elites globais. Isso é uma das capacidades que decorrem da dependência imposta à sociedade no que tange o uso de serviços que obedecem a uma centralidade desse calibre.

DEPENDÊNCIA

⁴⁰ “The Pandora Papers leaks are hard examples of integrity violations, shining a light on how public administration operates in practice. The integrity deficits revealed not only threaten people’s wellbeing, but also put on display the state’s leniency toward rich and powerful people accumulating wealth through corruption, fraud, and tax evasion, among other crimes.”

Quando em março de 2024 a Twitch, plataforma da big tech Amazon, do bilionário estadunidense Jeff Bezos, atualizou seus termos de serviço, uma grande mensagem foi inserida com o seguinte texto: “Atenção! A Twitch atualizou seus termos de serviço. Não deixe de ler nossos Termos atualizados. Ao clicar em “Aceitar”, você concorda com os Termos de serviço da Twitch.” Nesse cenário, imaginemos uma pessoa, fã de videogames, entrando na plataforma para relaxar assistindo seu streamer favorito jogando junto ao chat ao vivo, algo que constitui já uma comunidade virtual também. A seguir, observa a tal mensagem bloqueando-o de interagir no chat a menos que aceite os novos termos. É de se esperar que ocorra o que geralmente acontece nesse tipo de situação, ou seja, que a pessoa simplesmente aceite os Termos para poder ter acesso a todos os conteúdos da plataforma disponíveis. Isso é um tipo de comportamento que se repete nos mais diversos sites e aplicativos digitais.

Há uma ansiedade de entrar logo no ambiente digital, para conversar com amigos que já estão lá; abrir um vídeo que se deseja assistir; acessar informações que demandam alguma urgência; acompanhar as últimas notícias ao vivo; masturbar-se; ficar rolando o feed para não pensar nos problemas da vida naquele momento, etc. São coisas estimulantes que se manifestam em uma velocidade alta. Muitas vezes alterna-se entre elas até inconscientemente em busca de uma sensação ansiolítica. Fala-se desse fenômeno, por exemplo, quando inicialmente se abre um aplicativo no celular, toma-se consciência desse fato apenas posteriormente e não é possível explicar o *motivo* de sua abertura. Como uma espécie de ciber transe, a pessoa se vê num local sem que se saiba exatamente como chegou lá. Conversamos sobre isso em capítulo anterior.

Assim, é incongruente interromper essa dinâmica acelerada para se dedicar a ler os termos de serviço da big tech x, ou a política de privacidade da plataforma y. O Google até produziu alguns vídeos que aparentemente explicam brevemente algumas das políticas que aceitamos para utilizar seus serviços, mas ainda assim existem muitos tópicos, grandes parágrafos e uma arquitetura que desencoraja as pessoas a adentrarem naqueles múltiplos detalhes.

Retornando ao exemplo da Twitch, suponhamos que o fã de videogames de fato se aventurou em compreender que tipo de coisas ele estaria se comprometendo ao aceitar o contrato e clicasse na opção para ler os termos de serviço. Ele seria então jogado em um site com uma série de 22 tópicos, sem imagens, vídeos, ou qualquer estética que deixasse o processo menos cru, há apenas letras. Logo iria ler que se trata de um “CONTRATO VINCULATIVO”. Aprofundando-se, perceberia que uma série de informações as quais ele poderia desejar entender melhor não estariam naquele site exatamente.

O tópico referente à política de privacidade, por exemplo, apresenta um link para outro site. Deve-se acessá-lo para compreender como a Twitch coleta, usa e divulga os dados pessoais de seus usuários. Realizando o acesso, percebe-se um complexo quadro com vários tópicos. Caso se queira compreender especificamente os tipos de dados coletados e armazenados dos usuários, há outros dois novos links para serem acessados.

De qualquer forma, clicando-se nos dois links há agora dois novos sites a serem estudados pelo usuário da plataforma. O primeiro diz respeito ao “Aviso de privacidade” e o segundo à “Divulgação de privacidade específica aos estados”. Prometem com isso descrever as categorias de informações pessoais coletadas, as fontes dessas informações pessoais e como são utilizadas para os fins comerciais da empresa em questão. Entretanto, o primeiro link agora nos coloca em um site com 17 novos tópicos, e o segundo em um site totalmente em inglês sem opção de tradução. E se o internauta brasileiro não souber inglês? Terá de se esforçar ainda mais e utilizar algum tradutor? Certamente até o leitor já está cansado desse processo.

Enfim, finalmente começa-se a compreensão acerca dos dados coletados e de seus usos, mas há muitos termos técnicos sem nenhuma explicação disponível. Descobre-se que aceitar os Termos diz respeito a aceitar as categorias estabelecidas pelo California Privacy Rights Act (Lei de Direitos de Privacidade da Califórnia). Mas o que isso quer dizer exatamente? Não se sabe. Mesmo assim é estabelecida alguma relação difusa com a legislação dos EUA, mas não somos brasileiros? Como isso funcionaria?

De todo modo, começa a tomar forma a arquitetura ciberespacial da plataforma que permitiria a obtenção de diversas informações relacionadas aos seus usuários. São dados coletados pela Twitch: a forma de uso que o internauta faz da plataforma, seu IP, suas preferências para auxiliar em propagandas de produtos, informações pessoais (como modos de pagamento), nome, email, endereço, número de contato, idade, gênero, orientação sexual, informação sobre modo de utilização da rede (histórico de pesquisas na Internet, informações gerais sobre o histórico de visualizações), conteúdo de mensagens enviadas, geolocalização baseada em IP, etc. Também evidencia-se a circulação desses dados e a obtenção de outros dados com *outras* empresas, como a Meta (antigo Facebook), YouTube, etc. Eles afirmam que não utilizam “dados pessoais sensíveis” coletados, mas a definição do que seria isso está estabelecida novamente na Lei norte-americana.

Então há a parte em que especifica-se que esses dados podem ser revelados a terceiros, provedores de outros serviços a quem interessam as informações pessoais dos usuários que foram previamente coletadas. Assim, fica evidenciado algo que começa a ser mais corrente no conhecimento comum das pessoas, a saber, de que nós utilizamos os serviços de empresas de

tecnologia “de graça” porque nossos dados coletados são o próprio produto. Eles auxiliam na redução de custos e no estabelecimento de objetivos justamente porque são informações, representam perfis de comportamento, fornecem maiores capacidades de previsão e controle do mercado. Maior lucratividade.

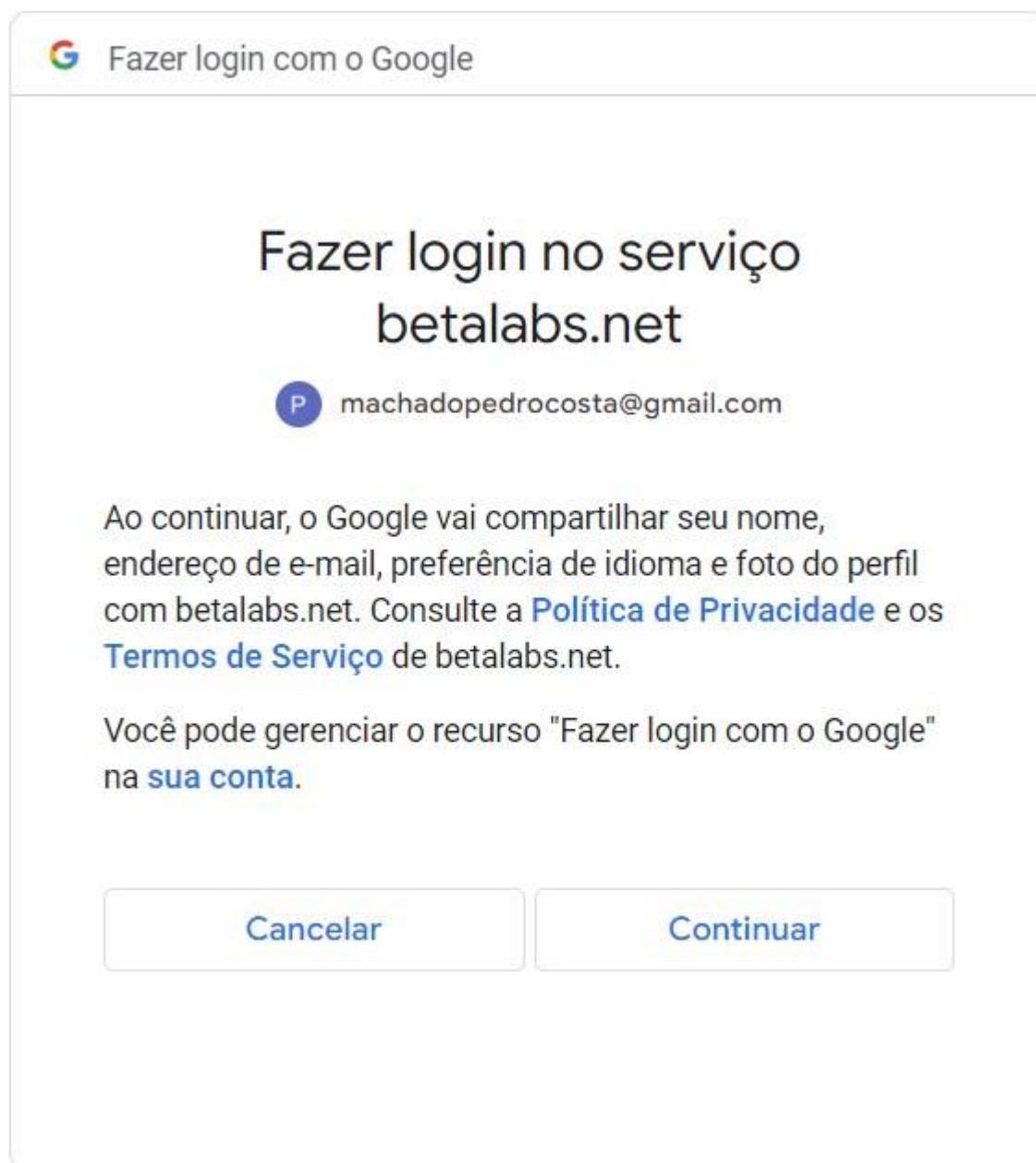
Mas quem seriam aqueles terceiros? No caso das informações retidas pela Twitch, outras filiais controladas pela Amazon. Eis a descrição do site⁴¹: “Levamos a sério a responsabilidade de proteger as suas informações pessoais e ficamos honrados pela confiança que você deposita na Twitch [entretanto não há controle algum de que os usuários de fato leram os termos]. A Twitch não utiliza a prática de vender as informações pessoais dos usuários a terceiros. A Twitch compartilha dados pessoais com a nossa empresa principal, a Amazon.com, Inc. e suas filiais que a Amazon.com, Inc. controla”. Assim percebe-se uma formação de um certo monopólio cujas atividades acontecem no ciberespaço. Mesmo assim, mais à frente somos informados que se nos conectarmos com outros serviços de fora do guarda chuva da Amazon *a partir* da Twitch, ela poderá compartilhar nossos dados com eles. Há uma certa incongruência discursiva, e não é à toa. Faz parte de um modelo de negócios contemporâneo. Ela pode compartilhar ou não?

Além disso, também necessitamos contar com a boa vontade da empresa quanto aos nossos dados pessoais em alguns casos! Há um discurso dubio sobre a relação com os poderes judiciários dos países, como se no final das contas a decisão fosse da empresa privada: “Para cumprir obrigações legais, a Twitch pode coletar e processar informações do usuário se acreditarmos de boa-fé que a coleta e processamento são necessários para cumprir as leis estaduais e federais dos EUA ou outras leis aplicáveis em todo o mundo”. Sendo uma empresa dos EUA, abre-se uma pergunta: se o poder judiciário dos EUA requisitar informações de um brasileiro a empresa poderá fornecer em oposição às possíveis discordâncias dos legisladores nacionais?

Há ainda a informação de que mesmo que excluamos a conta, os dados ainda podem ficar armazenados indefinidamente nos bancos de dados digitais da empresa. Não há maiores detalhes acerca desse processo. Complexas questões são levantadas a partir dessas leituras, mas há que se reforçar que não existe nada de especial, no sentido de singularidade, nesses termos. Trata-se de um modo contemporâneo de realizar negócios espalhado por toda uma infinidade de sites do ciberespaço. Para acessar os serviços, deve-se fornecer os dados pessoais que serão posteriormente processados conforme as possibilidades do mercado.

⁴¹ Em 30/03/2024, este era o link em questão: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/legal/privacy-notice/>

Em tentativa de comprar uma cadeira online acessando o site com a conta do Google, porque fui obrigado a assim proceder, deparei-me com a seguinte mensagem:



Português (Brasil)



Ajuda

Privacidade

Termos

Fonte: Print de mensagem recebida ao tentar realizar uma compra online.

A fim de compreender melhor a situação, cliquei “sua conta” para gerenciar o recurso “fazer login com o Google”, fui enviado para uma tela com as seguinte mensagens:

Como terceiros usam seus dados

Importante: apps e serviços de terceiros podem usar seu endereço de e-mail, nome e foto do perfil de outras maneiras, conforme descrito na política de privacidade deles ou em outro lugar.

Por quanto tempo os dados são compartilhados

O período pelo qual o terceiro mantém seus dados depende da política de retenção de dados dele. Para saber mais sobre como o terceiro usa seus dados, acesse a Política de Privacidade e os Termos de Serviço dele. Você tem acesso a esses documentos:

- No app, serviço ou site do terceiro.
- Na parte de baixo da tela de permissão na primeira vez que você faz login no app usando o recurso "Fazer login com o Google".

Dessa forma, para compreender exatamente o que se passa devemos investigar todos os “terceiros” com os quais nos depararmos. Voltamos de certa forma àquela questão da Internet como um velho oeste sem normas bem estabelecidas, mas com seus poderosos já estabelecidos. Mais do que isso, se nos recusarmos a fazer parte do jogo, não conseguiremos comprar a cadeira!

Este é um ponto que ainda deve ser destacado. Se não se aceita os termos do Google, por exemplo, não podemos acessar seus serviços. Entretanto, às vezes é necessário aceitar tudo para *fazer parte da própria realidade social*. Mesmo uma pessoa mais crítica quanto ao monopólio das Big Techs, consciente das problemáticas envolvendo o uso de seus dados, etc., irá aderir muitas vezes por necessidade.

Analisando um plano micro, vejamos que o que está nesta dissertação foi escrito inicialmente utilizando o Word, programa da empresa estadunidense Microsoft. Posteriormente, mudou-se para o Google Docs (outra empresa com sede nos EUA), por medo de que o arquivo em algum momento de desatenção não fosse salvo (problema que já me ocorreu). Além disso, o serviço de nuvem do Google também favorece que se possa voltar a trabalhar no texto em qualquer computador em que eu logar a conta. Não é necessário transportar o arquivo.

No plano macro, há o exemplo das universidades federais brasileiras, por exemplo, para falar um pouco sobre nós mesmos. Ainda em 2019, a UFMS parece ter até se orgulhado dos acordos feitos com Big Techs:

a UFMS fez acordo com a Google para aderir ao programa *Gsuite for Education*, permitindo que servidores e alunos tivessem acesso a ferramentas como Gmail, Google Drive ilimitado e Google Meet. Adicionalmente,

estamos fechando parceria com a Microsoft para acesso à plataforma Microsoft Teams. (ANDIFES, 2020).

Durante os dias de Covid-19, universidades federais do Brasil necessitaram do Google para que fosse possível a continuação das atividades via remota. Em 2022, o Google encerrou os serviços como armazenamento ilimitado no Google Drive para contas das instituições cadastradas de supetão. Como desculpa, a multinacional norte-americana afirmou, com eufemismos, que as instituições do Brasil não sabiam administrar os serviços que haviam obtido. A USP passaria a ter 1,07 GB por pessoa e a UFF apenas 900 MB. Pegas de surpresa, as universidades passariam a ter que buscar alternativas. Ironicamente, a USP em 2016 já tinha contratos com o Google e entendia como vantagem poder economizar seis milhões de reais por ano (quantia irrisória para essa instituição, de orçamento bilionário, em detrimento de desenvolver plena administração de seus fluxos de dados). Pior ainda foi a UFF, que em 2019 havia postado com orgulho sobre seu acesso ao armazenamento ilimitado do Google Drive, inclusive com um emoji de rosto sorrindo com corações no lugar dos olhos, na conta oficial de Twitter do Sistema Acadêmico da Universidade Federal Fluminense (PALMEIRA, 2021).



Espaço de armazenamento ilimitado no Google Drive? Temos! Se você ainda não criou seu UFFMail, dá uma olhada nessas infos:

buff.ly/2ZCV1w9 e cria logo seu @id.uff.br 🥰



6:03 PM · 19 de set de 2019

Fonte: Página de Twitter do Sistema Acadêmico da Universidade Federal Fluminense⁴².

Em ambos os exemplos acima não deveria ser esperado que a própria gestão das universidades públicas, cheias de cursos de TI, engenharia da computação, ciência da

⁴² Disponível em: <<https://twitter.com/iduff/status/1174791026403397632>>

computação, etc., criasse e fornecesse programas específicos para o trabalho acadêmico em meio digital? Talvez se trate, no limite, de pensarmos se não se trata de um neocolonialismo digital. Jones Manoel expressou bem essa preocupação em um vídeo que publicou na sua página de Instagram, dizendo que

o aspecto chamativo é a incompreensão do papel do monopólio. Como a gente viu na matéria, as universidades públicas brasileiras, 80% das pesquisadas, das 144 instituições públicas pesquisadas, dependem do serviço de grandes monopólios de tecnologia. [...] você larga a mão de desenvolver capacidade própria [...] o mais bizarro pra mim, é que não existe uma coordenação entre as universidades públicas junto com o MEC e com o Ministério de Ciência e Tecnologia para ter um sistema próprio das universidades de armazenamento de dados, de e-mails, de salas de reunião, instrumentos online, [...] você fica dependente das empresas privadas. As empresas privadas, como sempre, elas chegam oferecendo mundos e fundos. Depois que elas dominam o mercado e estabelecem o monopólio elas dão o preço que elas quiserem, fazem como quiserem. [...] “Não quer o Google, não? Tchau e bênção”, então assim, é surreal a ideia disso, como a gente viu na matéria da USP: “vamos economizar seis milhões por ano”. Em troca, a gente vai ficar dependente do Google, que vai poder no curto, médio e longo prazo fazer o que quiser em termos de cobrança de serviço, fazer o que quiser em termos de uso. A gente vai brigar na justiça [...] a briga se prolonga na justiça e em paralelo a isso se não tem uma alternativa, vai ter que continuar usando o Google. Então mesmo que brigue na justiça, vai estar subordinado à dinâmica até conseguir se livrar se não tiver uma pesquisa em andamento para criar um sistema próprio [...] um negócio encaminhado. Isso não é criado do dia para a noite. Então assim, é se colocar num papel de deixar um mercado ser monopolizado (nesse caso inclusive para uma empresa estrangeira, serviçal do Imperialismo, envolvida em todo tipo de falcaturia e espionagem que você imaginar)⁴³.

A fala do pesquisador e militante pode ser precisa, mas há uma ironia óbvia. O Instagram é uma das redes sociais controladas pela Meta. As outras são Whatsapp, Facebook e Threads. Mark Zuckerberg, presidente da empresa, certamente concentra poder de monopólio ao mesmo tempo em que possui suas relações de força particulares com o governo dos EUA. Então, caso não estejamos no centro do ocidente, é fundamental traçar planejamentos e práticas para que cada vez mais haja o desvinculamento dessa estrutura monopolista do norte global.

PEPE, MEMES E BOLSONARISMO

A discussão acerca de comunidades digitais é importante para tentar estabelecer uma noção de fenômenos culturais ciberespaciais. Recorrendo ao documentário *Feels Good Man* (2020), podemos abordar o tema através da história de um meme.

⁴³ Fala disponível em <https://www.instagram.com/p/C4_9pQxNBP9/>.

Pepe foi, a princípio, apenas um personagem do cartunista estadunidense Matt Furie. Tratava-se de um sapo universitário, que logo se popularizou na Internet. O artista faz um upload do personagem e o posta em sua conta do Myspace em 2008, com um balão de fala escrito “feels good man” (algo como “me sinto bem, cara”). Logo as pessoas começam a compartilhar e a utilizar a imagem e a frase para se referirem a acontecimentos de suas vidas que postavam nas redes ou apenas para fazerem conteúdos de humor. Pepe acabou se tornando um meme de sucesso, sobrevivendo no ambiente da Internet na disputa por atenção que travava com outros conteúdos, vencendo na “seleção natural dos memes”.

Ocorre que havia uma rede social à época, chamada 4chan, que é essencial para os desdobramentos macabros desta história. Em 2010, seu fundador afirmou que a rede contava com sete milhões de pessoas utilizando-a constantemente, com uma média de setecentos mil posts por dia. Uma das características essenciais do 4chan era que sua própria arquitetura funcionava como uma estrutura de seleção de memes. Aqueles que recebiam compartilhamento iam para o topo do site, e os que não recebiam eram rapidamente esquecidos e perdidos. Além disso, seus membros eram, em sua maioria, homens adolescentes e adultos que se auto intitulavam “*incels*”, isto é, celibatários involuntários. Apesar do fundo cômico, isto revelava na verdade uma comunidade deste local do ciberespaço que gerava sua própria cultura em volta do fato de que eram, em suma, pessoas que não foram capazes de se adaptar à sociedade. Eram tristes e frustrados, uma grande parte sem empregos e sem relacionamentos amorosos ou afetivos, que conseguiam, ali, se sentir “juntos na solidão”. Um potente território. Acabou que neste ambiente o meme de Pepe fez muito sucesso, e constantemente recebia alterações em sua aparência ou texto para se adaptar às mais diversas brincadeiras ou sentimentos daquela comunidade. Era utilizado a fim de expressar de maneira imagética uma situação ou uma emoção, quase sempre com um fundo humorístico.

Mas esta fama de Pepe no 4chan começou a crescer e a atrair muitos que originalmente não eram daquele espaço. Logicamente aquelas pessoas que habitavam juntas naquele território sentiram que sua singularidade de comunidade digital estava sendo ameaçada por outros que estavam ali apenas para rir e que não entendiam a profundidade dos sentimentos que rondavam o local. Por detrás de seu anonimato, os membros do 4chan começaram a modificar o Pepe para fazer memes francamente violentos e abomináveis, nos quais o personagem originalmente alegre e ingênuo de Matt Furie aos poucos foi aparecendo matando os recém-chegadas no 4chan, os “invasores”, apelidados de “normies”, ou “normais”. Ocorreu que esta abertura para a violência favoreceu que memes racistas, antissemitas, ou a favor de ataques agressivos *presenciais* aos “normais” da sociedade comessem a ganhar espaço. Rapidamente Pepe foi

se tornando a figura imagética perfeita para demonstrar todo tipo de ódio, com seus criadores sempre contando para suas defesas com o anonimato e com a desculpa perfeita de que tudo não passava de “brincadeiras”. Nesta ambiguidade de violência e meme de humor, apresentavam-se imagens absurdas e discursos de ódio. Isto reforçou ainda mais os laços entre aqueles membros do 4chan.

Neste contexto, as eleições presidenciais dos EUA começavam, em 2016, e Donald Trump aparecia como personagem central nesta história. Isto porque aquelas pessoas resolveram que seria um novo golpe contra os “normais” da sociedade, que tanto os teriam feito se sentirem frustrados a vida toda, ajudar na *eleição do próprio absurdo*. Começaram a investir em memes que retratavam Donald Trump, inclusive fundindo sua imagem com a do popular Pepe. Os responsáveis pela campanha de Trump foram perspicazes na medida em que acharam estes posts e fizeram com que o próprio Trump os postasse em seu Twitter, com a seguinte ideia de fundo: até agora vocês tiveram o normal, o comum, a política esperada, e estão insatisfeitos, pois bem, eu sou o diferente, eu sou o absurdo, a solução (FEELS, 2020).

Neste momento nos deparamos com a fronteira entre em que a classe política utiliza estratégias para controlar o fluxo de poder da sociedade interagindo com as redes sociais, modificando-as. Neste caso específico, percebem uma oportunidade de utilização de um conteúdo gerado em uma comunidade do ciberespaço e o capturaram para seus próprios interesses de poder.

Essa história parece ser uma ilustração interessante de duas coisas: em primeiro lugar, aponta a capacidade das comunidades digitais em fomentar integração, compartilhamento de afetos, e também um verdadeiro “nós” contra “eles”. Já se colocou antes que “as comunidades virtuais esboçam um universo abstrato em geral bem mais íntimo do que a família ou a vizinhança” (LE BRETON, 2003. p. 148), uma vez que “remetem à noção de um espaço simbólico de partilha e a um sentimento de pertencimento a determinados agrupamentos sociais” (LIMA, 2009, p.8).

Um outro exemplo de “nós” contra “eles” é o caso que ocorreu em Mianmar, país do sudeste asiático e palco de intensos conflitos étnicos-religiosos. Com o domínio do Facebook como rede social principal da população desde 2011 (a rede representava mais 88% do tráfego de dados), diversos grupos, páginas e perfis emergiram e cresceram na rede social, tendo como foco a propagação de discursos de ódio contra a minoria étnica muçulmana dos rohingya. A liberdade de movimentação destes discursos genocidas materializou-se em episódios de violência e perseguição de centenas de milhares de muçulmanos, forçando a emigração de mais de 700 mil pessoas para Bangladesh. Posteriormente, chegou-se à conclusão de que o algoritmo

do Facebook ajudou a aumentar o alcance dos perfis e das páginas envolvidas na barbárie. Atualmente, a plataforma enfrenta um processo legal por conta desse episódio que busca compensações estimadas em mais de 150 bilhões de libras (TØNNESSONA; OOB; AUNG, 2022).

Sobre essa profunda questão da ampliação da tensão entre grupos da sociedade, o criador de conteúdo digital, Luidi, parece ter sido certeiro em uma análise que teceu durante uma live, posteriormente recortada e postada em seu canal do YouTube. Na ocasião, estava junto ao seu chat assistindo a um vídeo acerca do fenômeno do bolsonarismo no Brasil. Ocorria à época a ocupação dos espaços em frente aos quartéis pelos acampamentos que foram tão retratados em diversas mídias. Precisamente sobre o tema do sentimento comunitário compartilhado por aquelas pessoas, disse que

tentar entender esse fenômeno é algo muito complexo, e eu sinceramente não sei se hoje no Brasil há alguém que faça uma análise concreta desse fenômeno. [...] Vejo muita gente fazendo versões reducionistas, teorias, eu mesmo tenho a minha [...]. Porque a gente [ele e o chat] estava acompanhando aqui todo santo dia o pessoal nos acampamentos da frente dos quartéis. E o que eu percebi ali [...] é que eles em determinado momento já não estavam mais interessados se era o Bolsonaro, se era o Lula ou o exército. Pra eles, o mais importante de tudo [...] era estarem juntos em uma comunidade. Então [...] a gente via histórias assim das pessoas que saíam de cidades [...] até o quartel para passar o dia. As tiazinhas iam lá ficar fazendo crochê, conversando com as amigas, eles faziam café, o outro tiozão ia lá e trocava um botijão de gás. Cara, eles eram úteis. [...] Aquele sentimento de pertencer a algo, é porque o idoso na sociedade hoje [...] é muitas vezes inútil [...]. Ele vira um fardo porque agora recebe aposentadoria e agora “vai quebrar a previdência” [...] Os filhos não visitam mais, os netos não dão bola, moram sozinhos, são pessoas solitárias, certo? [...] E de repente eles se encontram, se agrupam em grupos de WhatsApp, de Telegram, e de YouTube, com pessoas semelhantes a eles, que vivem essa mesma situação, e fazem um resgate nostálgico de um passado que nunca existiu e não existe mais. Então há um resgate de uma memória. [...] Então aquele idoso abandonado e sozinho de repente começa a pensar “ah, esse pensa igual eu”. E eles vão se juntando, vão se agrupando, vão trocando ideias, e o mundo deles passa a ser aquilo. E quando ele menos percebe, está mergulhado nesse universo. E aí, meu amigo, é disso pra Terra plana, [...] pra clones do Lula, pra Bolsonaro... [...] Quando O Edifício Master [documentário do cinema brasileiro de 2002 sobre moradores de um prédio comum] foi filmado, os idosos não tinham acesso a redes sociais. [...] Vemos ali alguns idosos sozinhos. [...] Se naquela época existisse isso daqui [celular], você pode ter certeza que eles estariam em grupos de WhatsApp. Mas é porque são pessoas solitárias, sozinhas, esquecidas, abandonadas, jogadas esperando a morte. É a morte em vida. [...] Já pararam pra pensar que às vezes aquele grupo [de WhatsApp] lá do seu pai, “Pesca, Tiro e Bolsonaro”, de repente sabe muito mais do seu pai do que você?⁴⁴

⁴⁴ Fala disponível no canal de YouTube “luidiverso”, no vídeo intitulado “Nando Moura xinga muito manifestação patriota”, no seguinte link: https://www.youtube.com/watch?v=x_PdtZ3fd5U&t=1241s

Por um lado, essa análise é interessante em propor que, talvez, nossa sociedade, pelas mais diversas razões, tenha enfraquecido a questão dos vínculos afetivos, compensados efetivamente por esse tipo de dinâmica digital.

Em segundo lugar, por outro lado, devemos focar nossa atenção também para outras questões. Muito parecidamente com o caso da história de Pepe, vê-se a possibilidade do uso político das comunidades digitais, a partir da administração racional do meio virtual, da governamentalidade das ferramentas do ciberespaço efetivada por grupos específicos. Tudo isso foi também essencial para montar um movimento do porte do bolsonarismo extremista, que se materializa em votos durante eleições, na popularização de certos discursos na população, na polarização política, e em práticas sociais que antes poderiam ser inconcebíveis.

Os acampamentos que se espalharam como um vírus pelo nosso país são a concretização prática das afetividades e das apostas daquelas pessoas, mas trata-se do resultado de um processo muito longo e anterior. Não podemos achar que esse fenômeno nasce espontaneamente. O professor João Cezar de Castro Rocha, em seu livro *Guerra Cultural e Retórica do Ódio*, elaborou um pouco dessas ideias focando-se no contexto brasileiro, mais especificamente no que chamou de guerra cultural bolsonarista. Neste contexto, o autor coloca que “a guerra cultural é a origem e a forma do bolsonarismo”, cujas práticas são por definição “especialmente eficazes no universo das redes sociais” (ROCHA, 2021, p. 17), e cita um exemplo:

Na época da eleição em 2018, o ministro do Tribunal Superior Eleitoral, Carlos Horbach, ordenou que as referências ao “kit gay” fossem excluídas das páginas oficiais da campanha do candidato do PSL. No entanto, no circuito vertiginoso do WhatsApp, o inexistente material didático foi associado a uma farsa ainda maior: a “mamadeira erótica”. [...] Assombradas por uma máquina incansável de notícias falsas, as massas digitais sacrificam bodes expiatórios como quem troca de roupa todos os dias. (Ibid., p. 17-18 e 22).

O resultado desse processo, ao longo de tempo, seria a formação de uma bolha a partir do contato das pessoas com a midiosfera bolsonarista, ou seja, as postagens em redes sociais, vídeos, canais de YouTube, documentários disponíveis na Internet, dentre outras coisas. Teríamos então a emersão geral de um “impulso de eliminação do adversário, pois se trata de disputar a “essência” de uma sociedade e não apenas debater alternativas de governo: traço igualmente definidor do bolsonarismo” (Ibid., p. 26-27).

A partir do processo de subjetivação próprio da midiosfera bolsonarista, o autor sustenta que o sujeito resultante seria o *Idiota Erudito*, que

é o resultado do excesso de informações mal processadas e rapidamente mescladas em teorias conspiratórias difundidas nas redes sociais, gerando um

número sempre maior de dados, que, por sua vez, favorecerão teorias ainda mais intrincadas, num círculo vicioso que torna o espaço público uma sucessão de ilhas que recusam a ideia de arquipélago. As massas digitais produzem no cenário contemporâneo um abalo sísmico [...] com seu ativismo que despreza toda forma de mediação”. (Ibid., p. 48-49).

Mas é importante adicionarmos um complexificador a essa discussão. A forma como as pessoas terminaram por consumir e também fazer parte da midiosfera bolsonarista não foi à toa, sem querer, espontaneamente. Existem maneiras de organizar os fluxos de dados digitais no sentido de fomentar que conteúdos específicos cheguem a públicos específicos. Melhor ainda: organiza-se os dados diversos de cada pessoa a partir das ações anteriores dela nas redes, constrói-se uma provável tendência, de maneira que no momento de disparar alguma postagem, propaganda, mensagem, o destinatário já é alguém com alta possibilidade de se interessar e investir tempo no que chegará para si. Certamente esses mecanismos foram melhor compreendidos pela direita de uma maneira geral. Tentaremos agora adentrar neste tema.

ECONOMIA DA ATENÇÃO E CAPITALISMO DE VIGILÂNCIA

A “atenção” por si só é um conceito amplo que pode ter muitas definições. Ela pode ser estudada desde o ponto de vista social (o que motiva uma pessoa, por exemplo) até neurofisiológico (quais elementos do funcionamento cerebral estão associados com a atenção, por exemplo). Cotidianamente, fala-se geralmente de atenção como um estado de concentração em alguma coisa. Às vezes, por exemplo, pedimos que alguém pare de se engajar em alguma atividade se existe outra mais urgente ou necessária. Muda-se a direção do olhar, aguça-se os ouvidos para sons específicos, outras partes do mundo senão aquela “deixam de existir”.

Dentro do contexto desta dissertação, interessa-nos entender como os responsáveis pela arquitetura de locais do ciberespaço (como redes sociais, sites de vídeos, aplicativos diversos, etc.) entendem a atenção dos seres humanos e, mais do que isso, como pretendem a partir daí retê-la, administrá-la, controlá-la. Tudo isso, claro, com certos objetivos, certamente relacionados a dinâmicas econômicas maiores. Trata-se disto: de transformar a atenção das populações em dados que serão comercializados como uma mercadoria.

Por isso, cada vez mais é necessário que as técnicas ciberespaciais de retenção da atenção sejam refinadas. Quanto mais tempo navegando, mais dados são produzidos sobre nossas preferências e tendências. Nesse sistema, deve-se aumentar a quantidade e a qualidade

das informações precisas de cada pessoa a serem comercializadas posteriormente. Alguns autores sustentam que

vivemos e ocupamos três espaços relacionados, mas independentes um do outro, o espaço físico, o espaço mental e agora o ciberespaço ou espaço virtual. Um aspecto comum a todos eles, é a disputa pela atenção do indivíduo. A natureza finita do tempo significa que, no mundo da “web atenção”, o cenário competitivo é abrangente. Tudo está em concorrência com tudo. Caso o espaço físico esteja sendo usufruído, por exemplo, um almoço em família, ao mesmo tempo, o espaço virtual está perdendo a chance de captar aquela pessoa com o seu conteúdo e anúncios, já que essa é uma das principais formas como ele se mantém. Há uma busca incessante pela atenção. Por mais que a sociedade saiba filtrar os seus interesses, os seus gostos e o que lhe desagrade, as grandes empresas e organizações sempre tentam superar os seus processos e técnicas para alcançar o maior número de pessoas possíveis e bombardeá-las com anúncios e informações que ela desenvolveu personalizadas, com base nos gostos de uma pessoa em específico (SILVA; LIMA, 2016, p. 4-5).

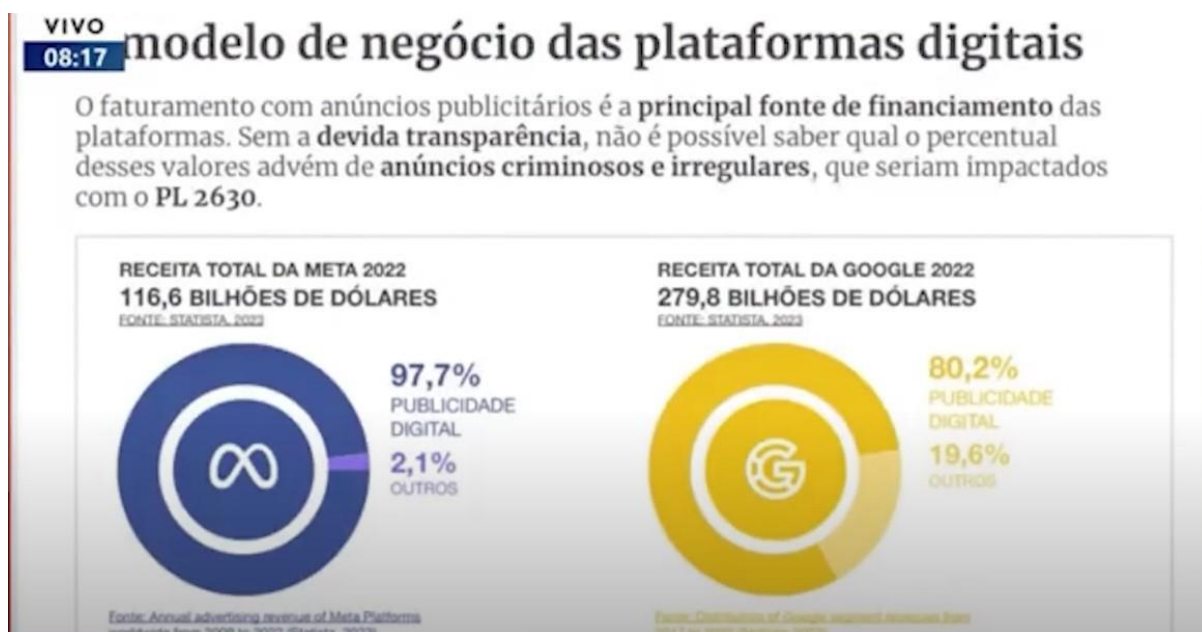
Uma das formas de uso econômico dos dados produzidos a partir da navegação digital das populações foi excepcionalmente explicitada por Eduardo Moreira durante uma apresentação que conduziu durante o noticiário do ICL⁴⁵. Inicialmente conduziu a discussão sobre o fato de que mais de 90% das pessoas que acessam a Internet no Brasil para realizar uma pesquisa utilizam o Google como ferramenta.

O modelo de negócios dessas empresas privadas [...] funciona da seguinte maneira: [...] pegam as pessoas e tentam formar núcleos de pessoas muito parecidas. Então a primeira coisa que ela faz é o seguinte: vamos colher as informações [das pessoas] [...] “Ela pesquisa sobre o quê?”. A “Vivian” pesquisa sobre surf? Então eu “anoto” aqui [...]. A Vivian pesquisa sobre meninos ou sobre meninas? Pesquisa informações sobre crianças? Ela deve ter filhos, mas de que idade? Mais velha ou mais nova? O “Willian” curte futebol? Mas curte qual time? [...] Com isso, ele vai criando as características das pessoas [...] e como elas se relacionam e aí elas [empresas] vão fazendo o seguinte: elas vão juntando várias pessoas que são parecidas e criam pequenas bolhas onde as pessoas [...] têm características em comum. É o que a gente chama em inglês de “Cluster” [...] que quer dizer “a bolha”. Quando você cria uma bolha que tem uma característica muito próxima, fica muito mais fácil quando o anunciante solta aqui um “míssil” [...] que tem que acertar, o que ele faz? Ao invés de soltar um míssil que vai tentar atingir todo mundo para tentar converter pro produto dele, o anunciante vai “na boa”. Então o cara que quer vender camisa do Palmeiras ele vai no grupo ali do “Willian”. O cara que quer vender viagem vai no grupo da “Vivian”, mas só na época que ele sabe que ela recebeu o seu salário, que é a data que pode vender mais. Então, [...] esse ecossistema funciona em torno da publicidade. O que banca essas plataformas é a publicidade. [...] Mas banca quanto? [...] 97,7% da receita do Facebook [Meta] vem de propaganda. 80% da receita do Google vem de propaganda. Então meu irmão, qual que é o modelo de negócios? [...] Aquilo [Google] não

⁴⁵ O Instituto Conhecimento Liberta possui diversas frentes, como um site de cursos, canais em diversas plataformas digitais, e um programa de notícias diário.

é um “buscador”. Ele captura todas as suas informações, hábitos, gostos, comportamentos, para aí ele ser uma plataforma de publicidade.⁴⁶

Assim, o modelo de negócio do Google e da Meta, exemplarmente, é baseado na organização sistemática e efetiva de publicidade. A alta capacidade desse processo em converter as propagandas em gastos econômicos define sua qualidade de mercado.



Fonte: Print de quadro exibido durante o noticiário do ICL supracitado baseado no resultado estatístico de estudo publicado na Statista em 2023.

Outro exemplo simples e ilustrativo provavelmente já aconteceu com todos nós: é o bombardeamento que sofremos quando procuramos algum item de consumo na Internet. Mesmo que não prossigamos na compra online, passaremos dias recebendo informações, fotos, links, e propagandas daquele produto ou de outros semelhantes durante nossa navegação. Provavelmente já está programado no algoritmo que a pessoa que inicialmente busca um item tem alta probabilidade de comprá-lo ainda que inicialmente não o faça.

Há muitas maneiras de pensarmos nessas questões até a um nível microfísico. Se, para esse modelo de negócios, temos de ficar mais tempo com a atenção retida, que outras estratégias poderiam ser utilizadas? Dentro da arquitetura de redes sociais, por exemplo, consideremos rapidamente o Instagram. Lembro-me de que há alguns meses os ícones dos stories aumentaram de tamanho na página inicial, de maneira que ficaram ainda mais chamativos, favorecendo o aumento da probabilidade de que fossem clicados. Dessa forma, tenta-se aumentar o tempo de

⁴⁶ Fala disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=3hsfK3Xti9E&t=686s>>.

navegação do usuário naquela rede. Pode-se dizer que as diversas plataformas digitais tentam construir técnicas para aumentar a eficiência desse processo de compreensão algorítmica dos gostos e tendências das pessoas.

Também observamos que quando o TikTok começou a ter um sucesso explosivo, rapidamente ocorreram mudanças na arquitetura de outros lugares no ciberespaço para copiarem o modelo da rede social oriental. O YouTube lançou outra categoria de vídeos chamados “Shorts” (curtos), e o Instagram lançou a categoria “Reels” (algo como carretel). O modelo em questão não exibe interrupções entre os vídeos, aumentando a fluidez da rolagem do usuário (mas entre as rolagens aparecerá certamente uma propaganda) e oferece conteúdos que duram pouquíssimos segundos e que têm semelhanças com aqueles nos quais anteriormente passamos mais tempo observando. Sobre este último ponto, pode-se dizer que ocorreu um refinamento dos outros algoritmos das plataformas que realizavam esse cálculo matemático automático em oferecer conteúdos personalizados às pessoas com mais exatidão.

É até agressivo que no Reels, por exemplo, quando um vídeo curto termina, automaticamente a tela é jogada para cima até a metade, como se a rede social estivesse automatizada para que, dessa forma, pudéssemos já vislumbrar um pedaço do próximo vídeo que virá na sequência. Lê-se a ordem: deslize para cima para ver mais. Certamente esses detalhes favorecem que aquela pessoa que iria largar o celular permaneça por lá mais um pouco. Neste “mais um pouco”, pode chegar uma nova notificação, ou a pessoa pode abrir outro aplicativo a esmo, etc., e passar ainda mais tempo ali trabalhando para a cessão inconsciente dos próprios dados. Também teríamos que ser muito ingênuos em supor que o grande investimento da Amazon na criação da assistente virtual por voz Alexa não teria como objetivo final refinar a capacidade de obtenção de dados populacionais. Além de muitos outros tipo de dados coletados das pessoas que as compram para casa, trouxemos o seguinte quadro



Data Smart Assistants Collect about You

Data Collected about You	Amazon Alexa	Google Assistant	Apple Siri	Samsung Bixby	Microsoft Cortana
Your name	●	●	●	●	●
Your time zone	●	●	●	●	●
Address	●		●	●	
Phone number(s)	●	●	●	●	●
Payment information	●		●	●	
Your age	●			●	●
Personal interests as stored in your user profile	●	●		●	●
Personal description as stored in your user profile	●			●	
The location of your device or computer	●	●	●	●	●
Location history, places, and routes		●			●
Your IP address	●	●	●	●	●
Your synced email					●
Your calendar				●	●
Acoustic model of voice characteristics	●	●	●		●

Data Collected about Your Contacts	Amazon Alexa	Google Assistant	Apple Siri	Samsung Bixby	Microsoft Cortana
Names for stored contacts	●	●	●	●	●
Nicknames for stored contacts		●	●		●
Relationships for stored contacts		●	●		
Phone numbers for stored contacts	●	●	●	●	●
Addresses for stored contacts	●	●		●	
Email addresses of stored contacts	●	●		●	●

Fonte: imagem retirada de site de notícias acerca de survey realizado sobre a confiabilidade da população em assistentes de voz diversas⁴⁷.

Outra estratégia importante de mudança arquitetônica das plataformas associada à recomendação de conteúdo é a incapacidade que o usuário tem em saber o que exatamente irá ser recomendado. Esse tipo de estratégia não é nova, e tem como base a mesma lógica das roletas de jogos de azar, por exemplo, onde não se sabe exatamente *quando* iremos ganhar o prêmio, mas sabemos que alguém ganhará em algum momento no futuro. Observamos então a utilização do saber behaviorista no que se refere ao reforço intermitente positivo aplicado nas plataformas digitais. Consiste na noção de que o organismo poderia ser recompensado a qualquer momento, mas é imprevisível para o ser que se comporta *quando* exatamente a recompensa chegará. O reforço é esporádico e não consistente, tornando o comportamento mais propenso de ocorrer e de se repetir do que se o reforço fosse consistente e contínuo.

Tristan Harris, outrora trabalhador da Google, declara que a tecnologia persuasiva, como lhe chama, incorpora propositadamente no seu design e funcionamento princípios da psicologia cognitiva para convencer e viciar o utilizador com um reforço intermitente positivo, que trabalha como uma espécie de *slot machine*, para implantar um hábito inconsciente – o *scroll* quase ininterrupto [...] a falta de ética nos princípios basilares das redes sociais e da economia da atenção em que, segundo os autores, vivemos atualmente. De acordo com o seu estudo, existem três pontos fundamentais que estimulam a adicção a estas plataformas: o supracitado reforço intermitente positivo; características de design que se aproveitam do desejo de validação e reciprocidade social, nato ao ser humano; e a eliminação de *natural stopping cues* – ou seja, o *scroll* infinito. (MENDES; RIBEIRO, 2022, p. 6).

Caso o leitor tenha Instagram, basta entrar na plataforma e ir na lupa para ter um exemplo prático disso. Acabamos passando mais tempo sob (e não sobre) a tela do que gostaríamos, como já vimos no capítulo 2, mas é difícil pedir que não seja assim quando tal modelo de negócios impera em nossas vidas com tanta eficiência. O algoritmo do YouTube por exemplo recomenda vídeos relacionados entre si (o Spotify músicas semelhantes, o Instagram vídeos temáticos, etc.), e os próprios criadores de conteúdo das plataformas utilizam táticas para receber mais cliques e mais engajamento (que se converte em renda, sendo, portanto, trabalhadores sem direitos claros), como imagens chamativas, títulos escritos em letras maiúsculas, palavras que remetem a polêmicas, e *click baits* (armadilhas para cliques, como “prometer algo” na imagem/título e produzir um vídeo que não diz respeito àquilo). Tudo isso deve ser interpretado como a arquitetura das redes, com suas modas, estéticas e objetivos a serem analisados.

⁴⁷ Imagem vinculada à notícia “Amazon's Alexa Collects More of Your Data Than Any Other Smart Assistant” [A Alexa da Amazon Coleta Mais dos Seus Dados do que Qualquer outra Assistente Inteligente]. Disponível em <<https://www.pcmag.com/news/amazons-alexa-collects-more-of-your-data-than-any-other-smart-assistant>>.

Fica então respondida a questão de como podemos utilizar tantas plataformas digitais no ciberespaço de graça: trata-se de um pensamento falso. Nossos dados são o produto, e nós somos também os trabalhadores desse ecossistema já que os produzimos. Em vez de marteladas, damos cliques, e é só isso que interessa. Toda a arquitetura ciberespacial das Big Techs é desenhada com este fim.

Com tantas informações disponíveis e tantos conteúdos chamativos; com o assolamento de propagandas de itens que nos interessam; com os vídeos curtos e pontualmente agradáveis que nos chegam; com as recomendações de conteúdos que “sabem” pedir nossos cliques independente de sua inutilidade, enfim, acabamos por ficar às vezes desorientados, quicando entre os elementos digitais que a arquitetura nos propõe/impõe. Uma pesquisa que analisou comportamentos comparando pessoas que cresceram utilizando as novas tecnologias da Internet concluiu que

“Nativos Digitais” gravitam em torno de comportamentos “superficiais” de processamento de informações, caracterizados por rápida mudança de atenção e deliberações reduzidas. Eles se envolvem em comportamentos multitarefa crescentes que estão ligados ao aumento da distração e à baixa capacidade executiva de habilidades de controle (LOH; KANAI, 2015, p. 1, tradução nossa)⁴⁸.

Lembramos neste ponto da discussão do tópico da concentração digital da vida. Some-se àquela discussão anterior agora esta acerca da economia da atenção, complementarmente. Concluimos que o resultado final pode ser que em nossa cultura existe um processo de subjetivação a partir do qual os sujeitos não conseguem manter a atenção em coisas que exigem mais “disciplina” ou “atividade”. Entendemos que o modelo econômico, portanto, força um processo de subjetivação que privilegia nossa passividade frente a pontualidades agradáveis que nos chegam como uma avalanche. Escrever, ler, ir ao quintal ou à rua, etc., teriam dinâmicas diferentes? Constituiriam territorialidades mais associadas a linhas do que pontos, como é no ciberespaço geral atual? Se não fossem os elementos da economia da atenção, tenderíamos a acabar investindo nossos olhares, ouvidos e pele em outras atividades que se dispõe no tempo com maior vagarosidade?

Mas a discussão fica ainda mais complexa quando abordamos o tema do uso político da estrutura já montada nesse ambiente digital. Se há a organização racional dos dados populacionais guardados pelas empresas de tecnologia do norte global, de maneira que se

⁴⁸ “Digital Natives” gravitate toward “shallow” information processing behaviors characterized by rapid attention shifting and reduced deliberations. They engage in increased multitasking behaviors that are linked to increased distractibility and poor executive control abilities.”

produz uma maior certeza sobre a probabilidade da efetividade das propagandas enviadas, o que ocorre se criamos propaganda política? Ou ainda, se as notícias (possivelmente falsas) que são vinculadas para disparo em massa entram no circuito de disparos, quais consequências sociais disso? Nova dinâmica de propaganda em massa que visa a persuasão em massa. Quais estratégias de poder são utilizadas?

As notícias falsas e as notícias sobre temas violentos, tensos ou polêmicos surgem nessa dinâmica de poder como grandes auxiliadoras políticas na medida em que tem maior capacidade de chamar atenção e fomentar elementos que fazem as populações investirem afetos nas questões levantadas. Isto não é uma coisa nova. O psicólogo Elliot Aronson concluiu que os telejornais, por exemplo, tendem a focar em comportamentos violentos dos indivíduos pois conseguem gerar excitações muito maiores nos espectadores. Conflitos e sofrimento humano totalizavam mais de 53% das notícias à época. Nos noticiários locais o número subia para 80% (ARONSON, 1986). Só que o uso desse tipo de dinâmica como estratégia de governamentalidade foi mais bem racionalizada no contexto digital pela direita global e, na eleição de Donald Trump em 2016 e na de Jair Bolsonaro em 2018, isso ficou muito mais claro.

Ocorre que as notícias falsas, por exemplo, são um grande negócio. Tanto para as plataformas, que lucram na mesma dinâmica anterior como se fossem simples publicidades, quanto para grupos políticos, que utilizam da arquitetura ciberespacial para conseguirem pagar as empresas e, assim, alcançar efetivamente os afetos da população, alterando seu comportamento em prol do próprio grupo de poder⁴⁹.

Um relatório produzido pelo MIT chegou à conclusão de que na Internet as coisas que mais se espalhavam, que geravam maior interesse, que fomentavam o maior engajamento (e consequentemente a mudança de padrões comportamentais de uma população, adicionaríamos) eram as notícias falsas, possuindo 70% mais chance de serem retweetadas do que outras verdadeiras. Além disso

Mentiras se difundiram significativamente mais longe, mais rápido, mais profundamente, e mais amplamente do que a verdade em todas as categorias [estudadas]. Os efeitos foram mais pronunciados para notícias políticas do que para notícias sobre terrorismo, desastres naturais, ciência, lendas urbanas, ou informações financeiras [... e] alcançaram mais de 20000 pessoas quase três vezes mais rápido do que todos os outros tipos de notícias falsas alcançaram 10000 pessoas. (VOSOUGH; ROY; ARAL, 2018, p. 1 e 3, tradução nossa)⁵⁰.

⁴⁹ E até serem adorados, como se se tratasse de seitas moldadas digitalmente. O professor João Cezar de Castro Rocha aborda sobre este tema em seu último livro, “Bolsonarismo: Da guerra cultural ao terrorismo doméstico. Retórica do ódio e dissonância cognitiva.”, mas não conseguiremos aprofundar tal questão neste trabalho.

⁵⁰ “Falsehood diffused significantly farther, faster, deeper, and more broadly than the truth in all categories. The effects were most pronounced for false political news than for news about terrorism, natural disasters, science,

Nesse contexto, as notícias devem ser moldadas racionalmente de maneira que aumentem o nível de interação dos usuários. A violência, o caos social e as polêmicas são temas ótimos para este fim⁵¹. A “novelização” de uma notícia também é importante para que ela seja mais compartilhada, e talvez seja até uma causa principal (Ibid.). Temos então que, se o discurso de uma nova extrema direita global se relaciona diretamente com a violência, com a formação de um nós contra eles, na xenofobia, etc., é quase que necessário que irão ter mais sucesso dentro desse sistema, acarretando na cooptação de uma sociedade que já sofre, por exemplo, de um secular racismo estrutural.

Assim, mais uma vez, voltamos à questão do ciberespaço contemporâneo como um velho oeste das Big Techs no qual as formas como essas práticas se dão não estão reguladas claramente sob nenhum aparato legal estatal ou código de conduta online específico de uma cultura. Mais grave do que isso: como estamos vendo, é capaz de ser usado para a polarização política em diversas sociedades e, como já vimos na parte sobre Minhamar, até para fomentar um genocídio.

Só que uma vez que um movimento tenta estruturar formas de controle sobre esse modelo, obviamente muitos grupos político-econômicos começam a temer a perda de poder. Para políticos que angariam votos explorando essas estratégias ciberespaciais, isso é inaceitável. Daí a relação é tensionada. Quando o Congresso Nacional começou a tentar votar uma legislação que estabelecia maiores regulações das plataformas digitais, o Google imediatamente enfrentou o governo brasileiro com unhas e dentes. Na página principal do buscador que atende 97% da população, víamos o seguinte link:

urban legends, or financial information [...] reached more than 20,000 people nearly three times faster than all other types of false news reached 10,000 people.”.

⁵¹ Interessante destacar que a pesquisa concluiu que os robôs muitas vezes utilizados para espalhar informações na Internet e assim dar visibilidade a temas (conforme a vontade de grupos específicos) acabam por espalhar notícias verdadeiras e falsas na mesma proporção. Essa conclusão certamente vai de encontro ao senso comum acerca da questão.



O PL das fake news pode aumentar a confusão sobre o que é verdade ou mentira no Brasil

A polêmica foi imensa à época, mas se por um lado a empresa terminou por tirar do ar a mensagem, o Congresso também retirou a pauta da votação, em uma evidente demonstração do grande poder que a empresa privada estadunidense possui sobre a política de nosso país. Uma Big Tech do norte global conseguiu interferir com exímia habilidade e impunidade na dinâmica legislativa brasileira.

A convivência das Big Techs com a propagação de conteúdos de extrema direita, violentos, preconceituosos, enfim, é baseada no estímulo monetário, na medida em que o lucro esteja garantido com os disparos e com a retroalimentação de manter a atenção das pessoas em suas plataformas ciberespaciais. A advogada e integrante do CGI.br⁵², Flávia Lefèvre, durante uma entrevista que deu ao canal de YouTube Outras Palavras, disse sobre conteúdos impulsionados pelas plataformas que

alguém paga para que aquele conteúdo tenha um alcance maior. Mas tem conteúdos que são recomendados pela plataforma, porque ela tem interesse que aquele conteúdo alcance mais gente porque vai trazer mais dinheiro pra ela. E isso é feito, e os sistemas algorítmicos, nesse caso, estão calibrados, de acordo com os interesses comerciais dela. Então, por exemplo, a Jovem Pan em 2017 recebeu um financiamento do Google, naquele projeto de Google News Initiative, de 300 mil dólares. E consequentemente sendo parceiros comerciais, a plataforma vai dar privilégio pro conteúdo de seus parceiros. [...] A gente não sabe o que mais rolou por aí. Nesse campo a gente precisa de muito mais transparência, por isso a gente defende, apesar de alguns aspectos que mereceriam ser aperfeiçoados no projeto de lei 2630, [...] como fez a Europa [...] em 2024, prevendo essas garantias de transparência para ter

⁵² O Comitê Gestor da Internet no Brasil tem entre suas atribuições recomendar práticas para utilização da rede pela sociedade de maneira adequada, além de articular ações com finalidade de estabelecer normas e procedimentos regulatórios para atividades na Internet.

supervisão e governança sobre as práticas algorítmicas das plataformas não só durante o período das eleições.⁵³

As Big Techs atuam dentro de uma zona cinzenta com extrema liberdade, principalmente no sul global. Mais do que isso, realizam suas práticas de poder possuindo conhecimento profundo das informações de cada pessoa: nossos números, CEPs, nomes, parentes, hábitos, fetiches, hora de dormir, gostos, hábitos, desejos, medos, e toda uma infinidade de dados inimagináveis.

Começamos a elaborar as complexas relações de poder contemporâneas relacionadas a um ciberespaço dominado pelas Big Techs do norte global, no qual estamos mergulhados até o pescoço. Esse amplo problema de nosso tempo que tentamos apresentar aqui é uma parte do que foi chamado de Capitalismo de Vigilância. Em livro homônimo, Shoshana Zuboff foi muito gentil conosco em colocar logo no início do texto diversas definições possíveis do que seria, afinal de contas, Capitalismo de Vigilância:

1. Uma nova ordem econômica que reivindica a experiência humana como matéria-prima gratuita para práticas comerciais dissimuladas de extração, previsão e vendas; 2. Uma lógica econômica parasítica na qual a produção de bens e serviços é subordinada a uma nova arquitetura global de modificação de comportamento; 3. Uma funesta mutação do capitalismo marcada por concentrações de riquezas, conhecimento, e poder sem precedentes da história da humanidade; 4. A estrutura que serve de base para a economia de vigilância; 5. Uma ameaça tão significativa para a natureza humana no século XXI quanto foi o capitalismo industrial para o mundo natural nos séculos XIX e XX; 6. A origem de um novo poder instrumentário que reivindica o domínio sobre a sociedade e apresenta desafios surpreendentes para a democracia de mercado; 7. Um movimento que visa impor uma nova ordem coletiva baseada em certeza total; 8. Uma expropriação de direitos humanos críticos que pode ser bem mais compreendida como um golpe vindo de cima: uma destituição da soberania dos indivíduos (ZUBOFF, 2021, p. 7).

Embora a autora conclua com o ponto 8, como se fosse o mais importante e sobre o qual poderíamos dizer que transparece uma noção ocidental liberal, muitos outros pontos importantes são levantados e precisam ser analisados e conectados. Dizem respeito a relações de poder fundamentais de nossa sociedade contemporânea.

A autora sustenta, inicialmente, que por muito tempo houve problemas em se compreender exatamente o que era o poder totalitário do século XX. Com relação ao capitalismo de vigilância, problemas semelhantes estariam ocorrendo, de maneira que uma das maiores necessidades atuais seria justamente compreender as minúcias envolvidas nas relações

⁵³ Fala disponível no link <<https://www.youtube.com/watch?v=hAZwfsX5AAs>>, sob o título “Big techs: A convivência em propagar conteúdo antidemocrático”. A ironia dessa informação estar disponível para esta dissertação (escrita com uma ferramenta do Google) no YouTube reacende o debate sobre soberania digital elaborada no tópico de dependência.

de poder próprias de nosso sistema político econômico atual. Portanto, seria necessário delimitá-lo e analisar seus objetivos e suas práticas.

Sob o capitalismo de vigilância, os “meios de produção” servem aos “meios de modificação comportamental”. Processos de máquinas substituem relações humanas para que a certeza possa substituir a confiança. Essa nova montagem se baseia num vasto aparato digital, em concentrações de conhecimento nunca antes vista na história da humanidade e na habilidade computacional avançada, e numa imensa riqueza. O arco da modificação comportamental em escala integra as muitas operações já examinadas: extração e renderização ubíquas, atuação (sintonizar, pastorear e condicionar), cadeias de suprimento de superávit comportamental, processos de fabricação baseados em inteligência de máquina, fabricação de produtos de predição, mercados de comportamentos futuros dinâmicos e “direcionamento”, que conduz a novas rodadas de sintonia, pastoreio e condicionamento [...] Essa montagem é um projeto de mercado: seu propósito é fabricar predições que se tornam mais valiosas à medida que se aproximam da certeza” (Ibid., p. 401-402).

É necessário que essa síntese seja observada com calma. Ela diz respeito a temas nos quais tocamos ao longo desta dissertação, principalmente neste último tópico. De certa forma, é o atestado final de que as utopias de Pierre Lévy foram devidamente enterradas pela força do capital. Se Lévy queria, como já vimos, a criação de um novo ciberespaço universal sem totalidade com auxílio da *inteligência coletiva*, ocorreu e ainda ocorre um processo de totalização da sociedade a partir do domínio das nossas vias pelas grandes empresas de tecnologia. Estaríamos chegando a um ponto de inflexão no qual “por força do movimento rumo à totalidade, os capitalistas de vigilância sequestraram a divisão da aprendizagem na sociedade. Eles comandam o conhecimento a partir do apogeu decisivo da ordem social” (Ibid., p. 402).

Como poderíamos nomear essa nova espécie de poder? A autora a batiza de *instrumentarianismo* e diz:

a defino como a *instrumentação e a instrumentalização do comportamento para propósitos de modificação, predição, monetização e controle*. Nessa formulação, “instrumentação” refere-se ao fantoche: a ubíqua arquitetura material conectada que participa da computação sensível, a qual, por sua vez, compila, interpreta e aciona a experiência humana. “Instrumentalização” denota as relações sociais que orientam os titereiros para a experiência humana como capital de vigilância a nos transformar em meios para alcançar os objetivos alheios de mercado. O capitalismo de vigilância nos forçou a lidar com uma forma de capitalismo sem precedentes. Agora o poder instrumentário que sustém e amplia o projeto capitalista de vigilância obriga a uma segunda confrontação sem precedentes [...] O instrumentarianismo é um projeto de mercado que converge com o digital para alcançar seu próprio e exclusivo tipo de dominação social (Ibid., p. 402 e 411).

Esse sistema não se importa em mudar almas, pois não está interessado em saber se de fato alguém tem sentimentos X ou daria a vida por Y. Apenas deseja instrumentalizar nosso comportamento em direções específicas, sem dar qualquer profundidade a questões éticas ou teleológicas. Humanos se tornam apenas organismos que se comportam.

A grande façanha por trás dessa vigilância constante e desse comércio sombrio em volta das predições dos comportamentos é que os objetivos comerciais são atingidos sem que haja terror. “O poder instrumentário visa a uma condição de *certeza sem terror* na forma de “resultados garantidos”. Como ele não reivindica nossos corpos para um regime grotesco de dor e assassinato, estamos propensos a subestimar seus efeitos e abaixar nossa guarda” (Ibid., p. 429). O poder instrumentário atua de maneira remota, longínqua, estruturado inicialmente pela insinceridade das máquinas de metal. Isso é uma constatação irônica quando sabemos que estamos com nossos celulares quase 24h por dia. Mas tudo se passa meio despercebido porque ele é sorrateiro. Nos adoçam a boca com praticidade e entretenimento (ainda que às vezes sejamos *forçados* a fazer parte disso).

O poder instrumentário também não parece se incomodar com críticas quando elas não ameaçam no final das contas o funcionamento do sistema. Ora, não estou produzindo essa dissertação de mestrado no Google Docs? Não há influenciadores digitais de esquerda criticando as plataformas *nessas mesmas* plataformas sem que sejam censurados? É por isso que ele é tão bom em não levantar suspeitas e se manter na obscuridade atuando.

É como se estivéssemos fazendo parte de um acordo tácito inconsciente, da sociedade usurpa-se o direito de compreender exatamente

“*Quem sabe? Quem decide? Quem decide quem decide?* [...] A norma é a submissão às supostas leis de ferro da inevitabilidade tecnológica que não toleram qualquer tipo de impedimento. É considerado racional render-se e alegrar-se com novas conveniências e acordos, embrulharmo-nos no primeiro texto e abraçarmos uma violenta ignorância” (Ibid., p. 430 e 433).

E os refinamentos do acesso às informações de cada pessoa estariam, talvez, em vias de ser ainda mais desenvolvidos. Além da Internet das coisas certamente ser usada no futuro para esses fins, um sistema de inteligência artificial estaria em vias de ser desenvolvido para compreender a disposição física de objetos e pessoas dentro de espaços fechados através das ondas do wifi. Nesta nova tecnologia, os contatos do sinal wifi da residência seria interpretado por uma inteligência artificial de maneira que modelos matemáticos gerariam um mapa 3D de todo o ambiente físico em tempo real. Como funções, poderia representar o barateamento de câmeras dentre outras, mas, ao mesmo tempo, seria a autorização da colheita refinada de nossa

localização no ambiente, bem como quais comportamentos físicos exibimos em momentos específicos, através das paredes (CUTHBERTSON, 2023). Isso pode parecer inaceitável para nós agora, mas certamente seria igualmente inaceitável, há alguns anos atrás, aceitar termos de uso através dos quais nossas conversas privadas seriam ouvidas por grandes companhias do norte global. Seria uma nova expansão do poder instrumentário. Todo poder

precisa se expandir na direção da totalidade, e apenas a autoridade é um obstáculo no caminho: instituições democráticas; leis; regulamentos; direitos e obrigações; regras privadas de governança e contratos; as restrições normais de mercado exercidas por consumidores, concorrentes e empregados; a sociedade civil; a autoridade política do povo [...] O poder instrumentário [...] floresceu [...] devido à falta de autoridade para controlar sua ação, e o apetite dos capitalistas de vigilância pela totalidade tem crescido com esse sucesso” (ZUBOFF, 2021, p. 457-458).

Esse imenso poder, portanto, se desenvolve com grande liberdade. Se fracassarmos em domar essa besta digital, certamente seremos todos esmagados por decisões que nem sequer compreendemos direito. “Sem proteção contra o capitalismo de vigilância e seu poder instrumentário – seus objetivos comportamentais e suas metas sociais –, estamos encurralados numa condição “sem saída”, na qual as únicas paredes são feitas de vidro” (Ibid., p. 549).

O capitalismo de maneira geral sempre foi assolado pelas suas crises e pelas mazelas que fomenta, mas sempre resistiu a tudo por conta de sua “plasticidade. Ele sobrevive e prospera ao renovar periodicamente suas raízes, encontrando novas maneiras de gerar nova riqueza ao atender novas necessidades. Sua evolução tem sido marcada por uma convergência de princípios básicos – propriedade privada, motivação de lucro e crescimento – , mas com novas formas, normas e práticas em cada era.” (Ibid., p. 584).

Resta a nós tomar consciência desses fatos e, a partir daí, movimentarmo-nos em direção à organização do sistema conforme as necessidades e apostas de nossa própria classe. Parece uma tarefa muito grande para o sul global organizar a população para que se estructurem medidas: de anti monopólios; de redução da dependência tecnológica neocolonial com o norte global; de fomento à educação digital do povo com viés libertador, mas isso tudo é possível. É necessário que a discussão se engrandeça no sentido de compreender que

não está nada certo ter nossos melhores instintos de conexão, empatia e informação explorados por uma compensação draconiana que mantém esses bens como reféns para uma varredura completa de nossa vida. Não está nada certo que cada movimento, emoção, fala e desejo seja catalogado, manipulado e então usado para nos pastorear sub-repticiamente através do tempo futuro em nome do lucro de terceiros. “Essas coisas são muito recentes”, digo a eles. “Elas não têm precedentes. Vocês não deveriam aceitá-las sem questionar porque elas não estão nada certas.” [...] cabe a nós reavivar o senso de indignação e perde em relação àquilo que está sendo tirado de nós. E não estou falando apenas da nossa “informação pessoal”. O que está em jogo aqui é a

expectativa humana de soberania sobre a própria vida e a autoria da própria existência de cada um [...] e os nossos direitos como indivíduos de responder às perguntas *Quem sabe? Quem decide? Quem decide quem decide?*. O fato de o capitalismo de vigilância ter usurpado tantos dos nossos direitos nesses domínios é um abuso escandaloso das capacidades digitais e da promessa, que um dia já foi grandiosa, de democratizar o conhecimento e atender às nossas necessidades frustradas de uma vida efetiva. Que haja, sim, um futuro digital, mas que ele seja acima de tudo um futuro humano (Ibid., p. 584-585).

Como brasileiros, essa é mais uma linha de frente que se coloca contra nós. Nossa condição de periferia dentro do capitalismo soma-se a muitas outras questões, é verdade, mas que tenhamos sabedoria em compreender que estamos no início do século e também no início do capitalismo de vigilância. Muitas coisas ainda acontecerão nas próximas décadas e, certamente, estaremos obrigados a sermos ou espectadores de nosso próprio definhamento ou atores em uma disputa global.

CONCLUSÃO E LIMITAÇÕES DO ESTUDO

Há um grande estudo estatístico que traz a conclusão de que não seria possível estabelecer conexões claras entre o uso de redes sociais e a piora da saúde mental das pessoas. Mas fazem um alerta: não seria possível saber ao certo o que ocorre. Isto soa paradoxal, mas explicam: mesmo com metanálises importantes, ainda não se pode ter acesso a muitos dados para corroborar hipóteses desse tipo por conta das empresas privadas.

A investigação sobre os efeitos das tecnologias da Internet está paralisada porque os dados mais urgentemente necessários são coletados e mantidos atrás de portas fechadas por empresas tecnológicas e plataformas online. É crucial estudar, de forma mais detalhada e com mais transparência por parte de todas as partes interessadas, os dados sobre a adoção e o envolvimento individual com tecnologias baseadas na Internet. Estes dados existem e são continuamente analisados por empresas globais de tecnologia para marketing e melhoria de produtos, mas infelizmente não estão acessíveis para pesquisas independentes. Continua a ser um desafio fundamental para este campo de investigação garantir que esta informação seja acessível a acadêmicos independentes. Até que estes dados possam ser analisados de forma transparente para o bem público, os potenciais efeitos nocivos da Internet e de outros ambientes digitais permanecerão desconhecidos⁵⁴ (VUORRE; PRZYBYLSKI, 2023, p. 15, tradução nossa).

Entretanto, se isso é verdade para os métodos quantitativos (o que é discutível), as tendências mais qualitativas apontam para práticas a serem analisadas acerca das influências muito reais das tecnologias digitais nas práticas sociais.

Depois de todas as discussões levantadas, uma questão importante seria, por exemplo, “o que fazer”? Realizando uma rápida comparação histórica, é preciso levar em consideração que

Antes que o totalitarismo fosse nomeado e analisado de modo oficial, seus críticos se apropriaram da linguagem do imperialismo como o único arcabouço disponível com o qual articular e resistir às ameaças assassinas do poder emergente. Agora o capitalismo de vigilância nos forçou a ficar à deriva em outro estranho e obscuro mar de novidades e, portanto, de perigos indiscerníveis (ZUBOFF, 2021, p. 403).

⁵⁴ “Research on the effects of Internet technologies is stalled because the data most urgently needed are collected and held behind closed doors by technology companies and online platforms. It is crucial to study, in more detail and with more transparency from all stakeholders, data on individual adoption of and engagement with Internet-based technologies. These data exist and are continuously analyzed by global technology firms for marketing and product improvement but unfortunately are not accessible for independent research. It remains a fundamental challenge to this field of inquiry to ensure that this information is accessible to independent scholars. Until these data can be transparently analyzed for the public good, the potential harmful effects of the Internet and other digital environments will remain unknown.”

É necessário desenvolvermos novos métodos de análise crítica para que saibamos como navegar nesse novo mar no qual estamos nos afogando. Mesmo o otimista Lévy trouxe, contra seu entusiasmo, que “Não há nenhum fundo sólido sob o oceano das informações. Devemos aceitá-lo como nossa nova condição. Temos que ensinar nossos filhos a nadar, a flutuar, talvez a navegar” (LÉVY, 2000, p. 15). Se isso era boa dica em sua época, tornou-se um imperativo na nossa. Essa seria para Zuboff (2021) a causa moral de nossa geração. É interessante que a metáfora do mar aparece nos dois autores em momentos tão diferentes e tão distantes no tempo. O ciberespaço aparentemente sempre trouxe essa correlação com as águas profundas que possuem seus fluxos misteriosos, escuridão da qual só conseguimos apreender uma parte.

Como vamos construir um novo ethos nessa dinâmica contemporânea? Como deve se dar a organização social da classe trabalhadora nesse contexto? Quais são as medidas que os governos devem ser pressionados a adotarem? Faz sentido requisitar algo aos governos nesse estando a sociedade dentro desse sistema econômico político?

Durante a sabatina de Flávio Dino para assumir a cadeira de ministro do Supremo Tribunal Federal do Brasil, a inquirição do senador Flávio Bolsonaro acabou dando oportunidade para que o juiz, à época ministro da justiça, pudesse se expressar quanto às problemáticas das mídias digitais.

Todos têm que medir as palavras? Sim, claro! Esse é o ponto. Essa é a diferença fundamental. Enquanto todos não medirem as palavras, é claro que haverá perpetração de crimes em série. Isso vale pras redes sociais [...] O senhor não pode fazer o que quiser em relação ao seu filho. Se todos os âmbitos da vida humana tem regulação, onde está escrito que só Internet não pode ter? De onde emergiu essa mitificação a não ser dos interesses eventualmente empresariais que não interessam o debate jurídico? [...] As plataformas não são neutras, ao contrário do que no artigo 19 do Marco Civil da Internet está escrito, e muitos acreditavam em 2014. Na verdade as plataformas se transformaram em curadorias de conteúdo. Ora, se você tem uma atividade empresarial qualquer destinada ao lucro, qual que não é regulada? Se alguém estabelece um comércio num shopping, tem regulação. [...] Veja, considero que é o debate jurídico mais importante do século XXI, porque nós estamos no limiar do perecimento das condições de se realizarem eleições. [...] Todas as senhoras e os senhores sabem disso, e não vai haver regras? Imaginemos a inteligência artificial servindo, como hoje há nas plataformas, à incitação de crimes. Eu vi, senador, eu vi incitação de suicídio de jovens, eu vi jovens chatageando outros jovens [...] Há suicídio sendo transmitindo ao vivo. Isso é ditatorial, tratar disto? [...] O caminho da União Europeia é um caminho virtuoso [...] oferece o caminho da regulação.⁵⁵

⁵⁵ Vídeo disponível no canal da Gazeta do Povo no YouTube, intitulado “Sabatina de Flávio Dino para vaga de ministro do STF”. A inquirição em questão começa no minuto 8:04:08. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Taw9gWuq3IM>>. Na ocasião, Flávio Bolsonaro talvez tenha utilizado o espaço para fortalecer sua posição na midiosfera bolsonarista.

O ministro acerta em sustentar que a saída para um problema complexo como esse não deve ser individual, e sim de caráter coletivo. Abandonar celulares, reduzir o tempo e tela, utilizar aplicativos que diminuam os estímulos dos dispositivos ciberespaciais, desligar os algoritmos de recomendação de conteúdo, etc., nunca serão a resposta concreta para a questão. Seria, sob uma visão ampla, como a psicoterapia que consegue curar um ansioso enquanto a cultura daquele local produz dez ansiosos durante o processo.

Em tese, o design viciante dos serviços online está em vias de ser paulatinamente demolido no território da União Europeia. Observamos que o parlamento europeu aprovou em plenário uma resolução contra as arquiteturas ciberespaciais de captura da atenção, com 545 votos a favor e apenas 12 contra. Mesmo que a análise rasa dos parlamentares nesta questão esteja focada apenas na questão do vício, equiparando-o com álcool, por exemplo, é uma notícia interessante.

Está na categoria de "design viciante" mecanismos como a possibilidade de rolagem infinita do feed de notícias, notificações, flashes de conteúdos relevantes que são ocultados quando o feed é recarregado, reproduções automáticas de vídeos e sequências de conteúdos sugeridos. Recursos como esses jogam com a perda de autocontrole das pessoas, segundo estudos usados como referência no relatório. "Definimos regras para as máquinas caça-níqueis, mas cada vez que abrimos nosso aplicativo, rolamos para baixo ou atualizamos nossas redes sociais, a mesma coisa acontece em nossos cérebros", disse a líder da iniciativa, a eurodeputada verde Kim van Sparrentak, no dia da votação (FERNANDES, 2024).

Mas como nós já vimos, quando foi pressionado, o Google fez um verdadeiro outdoor em sua página inicial para que a animosidade de um país já polarizado (com auxílio das próprias plataformas das Big Techs norte americanas) explodisse ainda mais. Muitos políticos, que provavelmente conseguem seus votos utilizando as tecnologias de impulsionamento e leniência das plataformas, fizeram discursos contra a regulação. É difícil imaginar nessas condições que consigamos estabelecer legislações de interesse do povo brasileiro. O bilionário estadunidense Elon Musk chegou a chamar o ministro do Supremo, Alexandre de Moraes, de traidor da constituição brasileira quando o Twitter (hoje X) do norte americano foi penalizado pela corte por descumprir ordens anteriores da Justiça brasileira. Nenhuma punição alcançou o bilionário.

Portanto, seria difícil pensar que algo como consultas populares insípidas e não muito divulgadas⁵⁶ ou cartilhas soltas⁵⁷ pudessem fomentar alguma mudança real no Brasil.

Assim, há que se trazer para o debate público, para a militância e para o dia a dia as questões políticas e econômicas por trás do ciberespaço contemporâneo que se desenvolve sob o capitalismo de vigilância. Não haverá saída desse problema social com medidas individuais. De certa forma, é interessante concluir isso com maior certeza uma vez que esta dissertação foi motivada pela necessidade de se compreender melhor o que, afinal de contas, está ocorrendo no mundo quando abordamos temas relacionados ao uso da Internet, à função das redes sociais, à política ciberespacial contemporânea, ao capitalismo que se desenvolve no presente...

Por isso mesmo, acabamos obrigados a inicialmente tecer discussões sobre conceitos diversos que foram nossa base teórica na empreitada. Tocamos em muitos temas diferentes pela necessidade um tanto difusa de contemplar focos muito diferentes entre si, e por isso as noções etnocartográficas foram balizadoras úteis. Abordamos a importância e as limitações de Pierre Lévy, trazido como um exemplo clássico para levantar uma comparação histórica entre os desejos do passado e a realidade do presente. Além disso, o corpo foi visto de maneira crítica e tentamos discutir noções de quais seriam as consequências de seu contato com o digital. Também trouxemos acontecimentos exemplares sobre o uso geopolítico do ciberespaço, bem como a possibilidade de estarmos vivendo um neocolonialismo digital. Por fim, vislumbramos um pedaço das ideias de Zuboff sobre o que seria o modelo político econômico atual do capitalismo de vigilância, passando pela economia da atenção.

O objetivo de fornecer ao leitor informações e análises sobre temas diversos relacionados a que tipo de sujeito emerge dos processos de subjetivação ciberespaciais parece ter sido minimamente atingido. Mas serão necessários mais aprofundamentos para que se chegue a uma conclusão mais clara sobre como operar dentro desse sistema. De toda forma, espera-se que esta dissertação possa servir como um grão de areia na discussão contemporânea acerca da sociedade atual, que se estrutura sob o complexo caleidoscópio do ciberespaço. Quais

⁵⁶ O Governo Lula 3 por meio da plataforma online Participa Brasil lançou um consulta pública sobre o uso de dispositivos digitais por crianças, sem que se desse muita propaganda para o assunto a nível nacional. Sobre o caso, vejamos a matéria da Agência Brasil no seguinte link para maiores detalhes: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-10/governo-lanca-consulta-sobre-uso-de-dispositivos-digitais-por-criancas>>.

⁵⁷ Cartilha confeccionada, ironicamente, no governo Bolsonaro que pode ser acessada no seguinte link: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/agosto/cartilha_uso_tecnologia.pdf>, e se intitula “Cartilha: o uso inteligente da tecnologia”, contando com “dicas” para os pais dentro de um certo terrorismo moral em volta do medo de ter um filho “viciado”.

serão nossas saídas para nossa condição de sujeitos digitalizados? Essa é uma das tarefas fundamentais das Ciências Humanas e da Psicologia no século XXI.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALSOP, Thomas. **Semiconductor Foundries Revenue Share Worldwide 2019-2024, By Quarter.** Statista, Jul 2024. Disponível em <<https://www.statista.com/statistics/867223/worldwide-semiconductor-foundries-by-market-share/>>.

ANDILORO, Andrea. **‘This Must Be The Place’**: Understanding video game placeness through atmosphere and the refrain in *Dark Souls*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, Volume 14, Issue 2, Jul 2022, p. 207-223.

ARONSON, Elliot. **O Animal Social: Introdução ao Estudo do Comportamento Humano.** São Paulo: Editora Ibrasa, 1986.

BAEZNER, Marie; ROBIN, Patrice. **Stuxnet.** CSS Cyber Defense Hotspot Analysis, Versão 1, ETH Zurich, Out 2017.

BAJAK, Frank; ORTUTAY, Barbara. **Facebook, WhatsApp, Instagram Suffer Worldwide Outage.** AP News. Disponível em <<https://apnews.com/article/facebook-whatsapp-instagram-outage-8b9d3862ed957029e545182a595fdce1>>, 05 out 2021.

BALESTRIN, Patrícia; SOARES, Rosângela. **“Etnografia de Tela”**: uma aposta metodológica. In: MEYER, Dagmar Estermann; PARAÍSO, Marlucy Alves. *Metodologias de pesquisas pós-críticas na educação*, Belo Horizonte: Mazza Edições, p. 89-111, 2012.

BARBOSA FILHO, V. C.; DE CAMPOS, W.; LOPES, A. D. S. **Epidemiology of physical inactivity, sedentary behaviors, and unhealthy eating habits among Brazilian adolescents**: a systematic review. *Ciência & saúde coletiva*, v. 19, nº. 1, jan. 2014.

BELANDI, Caio. **161,6 milhões de pessoas com 10 anos ou mais de idade utilizaram a Internet no país, em 2022.** Agência IBGE Notícias. Disponível em <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38307-161-6-milhoes-de-pessoas-com-10-anos-ou-mais-de-idade-utilizaram-a-Internet-no-pais-em-2022>>.

BOURDIEU, Pierre **Questões de Sociologia.** Lisboa: Fim de Século, 2003.

BRUIYAN, Shahjahan. **The Pandora Papers Opens the Pandora’s Box: Integrity in Crisis.** Taylor & Francis Online, volume 25, p. 245-256, 2023.

BUCKSCH, J. et al. **International trends in adolescent screen-time behaviors from 2002 to 2010.** *Journal of Adolescent Health*, v. 58, nº. 4, 2016. Pp. 417- 425.

BURKE, Peter. **A Escola dos Annales (1929-1989): a revolução francesa da historiografia.** São Paulo: Editora da UNESP, 2010a.

BURKE, Peter. **Cultura Popular na Idade Moderna**. Europa, 1500-1800. São Paulo: Companhia de Bolso, 2010b.

BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, Desiguais, Desconectados: Mapas da Interculturalidade**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2015.

CLASTRES, Pierre. **A Sociedade Contra o Estado, Pesquisas de Antropologia Política**. Trad. Theo Santiago. São Paulo: Ed. Cosac&Naify, 2003.

COMER, Douglas E. **Interligação de Redes com TCP/IP: Princípios, protocolos e arquitetura**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda., 2015.

CUCHE, Denys. **A Noção de Cultura nas Ciências Sociais**. 2 ed. Bauru: EDUSC, 2002.

CUTHBERTSON, Anthony. **AI can ‘see’ people through walls using WiFi signals**. Independent, 25 jan 2023. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/tech/ai-wifi-artificial-intelligence-privacy-b2268882.html>>. Acesso em 07/08/2024.

DAOLIO, Jocimar; RIGONI, Ana Carolina Capellini; ROBLE, Odilon José. **Corporeidade: o legado de Marcel Mauss e Maurice Merleau-Ponty**. Pro-Posições, v. 23, n. 3 (69), p. 179-193, set./dez. 2012.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O Anti-Édipo: Capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. In: HAESBAERT, Rogério; BRUCE, Glauco. **A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari**. GEOgraphia, v. 4, n. 7, p. 7-22, 2002.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que É a Filosofia?** São Paulo: Ed. 34, 1992.

DEL PELOSO, D. **Alterações posturais e riscos futuros**. In. ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (org.). **Vivendo Esse Mundo Digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2013. Pp. 247 - 258.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **O Idiota**. São Paulo: Editora 34, 2020.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **Os Demônios**. 6ª edição. São Paulo: Editora 34, 2018.

ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador: uma História dos Costumes**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

FEELS GOOD MAN; Direção: Arthur Jones. Estados Unidos: BBC, 2020. 93 min.

FERNANDES, Sofia. **O que é design viciante e por que a UE quer limitar seu uso?** DW, 12/06/2024. Disponível em <<https://www.dw.com/pt-br/o-que-%C3%A9-design-viciante-e-por-que-a-ue-quer-limitar-seu-uso/a-69340384>>. Acesso em: 07/08/2024.

FERREIRA NETO, J. L. C. **Processos de Subjetivação e Novos Arranjos Urbanos**. Niterói: Revista do Departamento de Psicologia - UFF, v. 16, n.1, p. 111-120, 2004.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos V**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: a Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Graal, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

FRUHLINGER, Josh. **Stuxnet explained: The first known cyberweapon**. CSO Online, 31/08/2022. Disponível em: <<https://www.csoonline.com/article/562691/stuxnet-explained-the-first-known-cyberweapon.html>>. Acesso em: 20/07/2024.

GENTILE, D. A.; OBERG, C.; SHERWOOD, N. E.; STORY, M.; WALSH, D. A.; HOGAN, M. **Well-child visits in the videoage: pediatricians and the American Academy of Pediatrics guidelines for children's media use**. Pediatrics, v. 114, nº. 5, 2004. Pp. 1235-41.

GINZBURG, C. **O Queijo e os Vermes: o cotidiano e as ideias de um moleiro perseguido pela Inquisição**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

GONÇALVES, Daniel Luis Cidade. **A Onnipresença do Poder em Michel Foucault**. AUFLÄRUNG, João Pessoa, v.5, n.2, Mai.-Ago., 2018, p.135--148.

GUATTARI, F; ROLNIK, S. **Micropolíticas: Cartografias do Desejo**. Petrópolis: Editora Vozes, 1996.

HAESBAERT, Rogério; BRUCE, Glauco. **A desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari**. GEOgraphia, v. 4, n. 7, p. 7-22, 2002.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: HARAWAY, Donna.; KUNZRU, Hari.; TADEU, Tomaz (orgs). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, p. 33-118.

HEROLD, Benjamin. **Debunking the myth that rich parents don't want tech for their kids**. EducationWeek, 2019. Disponível em <<https://www.edweek.org/leadership/debunking-the-myth-that-rich-parents-dont-want-tech-for-their-kids/2019/02>>. Acesso em: 10/04/2024.

HIKIJ, Rose S. G. **Antropólogos Vão ao Cinema - Observações sobre a Constituição do Filme como Campo**. São Paulo: Cadernos de Campo, v.7, p. 91-113, 1998.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em <<https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-Internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>>. Acesso em 02/11/2020.

IBRAHIM, Issam. **Conjuntos de Protocolos TCP/IP e Suas Falhas**. Trabalho para obtenção do título de Especialista em Teleinformática e Redes de Computadores. Orientador: Lincoln Herbert Teixeira. Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Curitiba, 2011.

KOTA, Sastri L.; PAHLAVAN, Kaveh; LEPPANEN, Pentti. **Broadband Satellite Communications for Internet Access**. Norwell: Kluwer Academic Publisher, 2004.

LAKHANI, Nina. **Zuckerberg derided for his ‘high quality beef’ ranch where cows are fed macadamia nuts and beer**. The Guardian, 2024. Disponível em <<https://www.theguardian.com/environment/2024/jan/10/zuckerberg-cattle-hawaii-beef-environment>>. Acesso em 10/04/2024.

LEBOURGEOIS, Monique K.; HALE, Lauren; CHANG, Anne-Marie; AKACEM, Lameese D.; MONTGOMERY-DOWNS, Hawley E.; BUXTON, Orfeu M. Pediatrics Official Journal of American Academy of Pediatrics. Pediatrics November, 2017. P. 140 (Suplemento 2) S92-S96; DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758J>

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Campinas: Papirus, 2003.

LEMKE, Thomas. **Foucault, Governamentalidade e Crítica**. Tradução de Eduardo Altheman Camargo Santos. Plural - Revista de Ciências Sociais, vol. 24, núm. 1, Janeiro-Junho, pp. 194-213, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2017.

LE MOS, André. **Ciberespaço e Tecnologias Móveis**: Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. *Imagem, visibilidade e cultura midiática*. Livro da XV COMPÓS, p. 277-293.. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2ª Edição. São Paulo: Editora 34, 2000.

LOH, Kep Kee; KANAI, Ryota. **How Has the Internet Reshaped Human Cognition?** Sage Journals, Volume 22, Issue 5, Jul 2015.

LIMA, A. S. **Da Cultura da Mídia à Cibercultura**: as representações do eu nas tramas do ciberespaço. In: *III Encontro de Pesquisa em Comunicação e Cidadania*. Goiânia: Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, 2009.

MAUSS, Marcel. 2003. **As técnicas do corpo**. In: *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, pp.399-422, 1934.

MENDES, Cláudia Amorim de Maia Mendes; RIBEIRO, Vasco. **They've put a spell on us: uma análise do fenómeno de adicção às redes sociais**. Anais do XVI Congresso Abrapcorp, 2022.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **A Estrutura do Comportamento**. Belo Horizonte: Interlivros, 1975.

MEYROWITZ, J. **Global Nomads in the Digital Veldt**. In: *Revista Famecos*, Porto Alegre: PUC-RS, p. 23-30, 2004.

NAZAR, Susanna. **Brasileiros passam em média 56% do dia em frente às telas de smartphones e computadores**. *Jornal da USP*, Ribeirão Preto, 29/06/2023. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/atualidades/brasileiros-passam-em-media-56-do-dia-em-frente-as-telas-de-smartphones-computadores/>>.

NEW Revelations Shed More Light On Sabotage Of Iran Nuclear Program. **Iran Internacional Newsroom**, 01/09/2023. Disponível em: <<https://www.iranintl.com/en/202401095698>>. Acesso em: 20/07/2024.

NIETZSCHE, Friedrich. **A Gaia Ciência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

PEDUZZI, Pedro. **Taxa para Uso da Infraestrutura de Operadoras Divide Teles e Big Techs**. Agência Brasil, 2023. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-12/taxa-para-uso-da-infraestrutura-de-operadoras-divide-teles-e-big-techs>>. Acesso em: 03/04/2024.

PFOHL, Stephen. **O Delírio Cibernético de Norbert Wiener**. Revista FAMECOS, n. 15 . Porto Alegre, Agosto de 2001.

PRESTES, Vanessa Amaral; GRISCI, Carmem Ligia Iochins. **Autoexpatriação: Uma Compreensão à luz dos movimentos de territorialização, desterritorialização e reterritorialização**. In: Anais do Congresso Brasileiro de Estudos Organizacionais. 2016.

QUEIROZ, Virgínia Coeli Bueno de. **A experiência da aprendizagem remota: quanto tempo demais na tela?** Colégio Loyola. 2020. Disponível em: <https://www.loyola.g12.br/wp-content/uploads/2020/06/Artigo-tempo-de-tela-vers%C3%A3o-final-convertido.pdf>. Acesso em: 12 out. 2023.

RABINOW, P.; DREYFUS, H. **Michel Foucault - uma Trajetória Filosófica: para Além do Estruturalismo e da Hermenêutica**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

ROCHA, João Cezar de Castro. **Guerra Cultural e Retórica do Ódio: Crônicas de um Brasil Pós-político**. Goiânia: Caminhos, 2021.

ROSER, Max; RITCHIE, Hannah; MATHIEU, Edouard.(2023). **What is Moore's Law?** 2023. Published online at OurWorldInData.org. Disponível em:<<https://ourworldindata.org/moores-law>>. Acesso em 02/03/2024.

SANTOS, Amanda Basilio. **Circularidade e Hibridismo Cultural:** um Testemunho Iconográfico. Porto Alegre: Editora PUCRS, 2017.

SANTOS, Zamara Araújo dos. **Entre máquinas: a produção maquínica de Deleuze e Guattari.** Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência, Rio de Janeiro, v. 14, nº 2, pp. 55-73, 2021.

SEGATA, Jean; RIFIOTIS, Theophilos. **Políticas Etnográficas no Campo da Ciberultura.** Joinville: Editora Letradágua, 2016.

SILVA, Marjori Fonte Tenório da; LIMA, Guilherme. **O Poder do Coletivo na Economia da Atenção: Como Projetos Sociais Podem Ganhar Força no Ciberespaço.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, 2016.

SLOAN, E. (2021). **Communications satellites in Canadian security policy:** History and prospects. International Journal, 76(2), 204-220. <https://doi.org/10.1177/00207020211016476>.

SOUZA, C. H. M.; COSTA, M. A. B. **Abordagens Antropológicas do Ciberespaço e da Ciberultura.** In: Revista Tempo Brasileiro, n. 163, p.85-94, Rio de Janeiro, 2005.

ŠESTIĆ, Rifat. **Assessing Dutch Agency within the Chip War Rivalry: The Case of ASML in a Changing Geopolitical World.** School of Transnational Governance. Florença, mai 2023.

TØNNESSONA, Stein; OOB, Min Zaw; AUNG, Ne Lynn. **Pretending to be States: The Use of Facebook by Armed Groups in Myanmar.** Journal of Contemporary Asia, VOL. 52, NO. 2, 200–225, 2022.

VEYNE, Paul. **Como se Escreve a História e Foucault Revolucionou a História.** 4ª edição revisada. Brasília: Editora UNB, 2008.

VOSOUGHI, Soroush; ROY, Deb; ARAL, Sinan. **The Spread of True and False News Online.** MIT Initiative on The Digital Economy Research Brief, 2018.

VUORRE, M., & PRZYBYLSKI, A. K. (2023). **Global Well-Being and Mental Health in the Internet Age.** Clinical Psychological Science, 0(0). <https://doi.org/10.1177/21677026231207791>.

WISEMAN, Paul; GORDON, Marcy. **‘Pandora Papers’ bring renewed calls for tax haven scrutiny.** AP News. Disponível em <<https://apnews.com/article/leaked-pandora-records-show-how-powerful-shield-assets-b31daac39800f6a6423e24465df45ffc>>, 5 out 2021.

WANG, Xin. **The Impact and Response of Trade Sanctions.** Asia Pacific Journal of Society and Law·Volume 1·Issue 1·2024.

ZUBOFF, Shoshana. **A Era do Capitalismo de Vigilância: A Luta por um Futuro Humano na Nova Fronteira do Poder.** 1ª edição. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.