



doi: 10.20396/rfe.v13i1.8663479

Nós: compreensões em torno da relação entre o homem e a internet

Simone Lucas Gonçalves de Oliveira¹

Este livro digital é produto de cinco anos de trabalhos realizados por pesquisadores do Grupo Comunidata, coordenado por Pollyana Ferrari, organizadora desta publicação.

O texto possui características interessantes: antecedendo cada capítulo, a organizadora apresenta relatos de experiência sobre a temática a ser abordada ou de convivências com os autores, demonstrando conhecimento sobre os assuntos e sobre os pares envolvidos; finalizando cada capítulo, a organizadora apresenta um conjunto de músicas – box musical – de gêneros, tempos e espaços diferentes, em diálogo com os assuntos, colocando em evidência um refinado, abrangente e bom gosto cultural; e no desenvolvimento dos textos, os autores usam hiperlinks de direcionamentos para acesso aos conteúdos complementares, uma facilidade pertinente às publicações em meio digital.

Na apresentação, intitulada *Nós somos nós, ora*, Eugênio Bucci aborda o autor russo Ievguêni Zamiátin (1884-1937) como a inspiração para o título do livro, devido ao seu romance “Nós”; exalta o olhar sensível da pesquisadora e organizadora do livro, Pollyana Ferrary, sobre as relações entre humanos e máquinas; chama a atenção para o período de finalização da publicação – início da pandemia do Covid-19; e define *nós* como a primeira pessoa do plural e as conexões da grande rede.

O prefácio, *A tecnologia é um vírus*, escrito por André Lemos, traz reflexões sobre o começo do ano de 2020 e problemas atinentes ao período. A pandemia é abordada sob a perspectiva das *fake news* e de controvérsias

¹ Mestre em Ciência da Informação pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Bibliotecária na Universidade Estadual de Campinas.

que passam pela cultural digital. Numa analogia com os laboratórios científicos que têm os vírus como inerte fora do seu hospedeiro, tem-se que a tecnologia como vírus só existe quando associada. Dessa forma, novas reflexões a respeito das redes tecnológicas são propostas.

A organizadora, na *Introdução*, discorre sobre o livro a partir de dois dos seus diários cotidianos, ambos envolvendo aspectos que sofreram mudanças drásticas impostas pela pandemia, num olhar crítico e sensível. Segundo Pollyana, a proposta do livro se baseia em pressupostos de Ievguêni Zamiátin (1884-1937) autor de “Nós” e de Zygmunt Bauman (1925-1917) autor de “Retropia”. Em “Nós”, de Zamiátin (1920), há o reconhecimento da necessidade que a humanidade tem de compreender a realidade de sua própria condição, com todo sofrimento e conflito que essa consciência acarreta, e em “Retropia”, de Bauman (2017), tem-se que a perda completa da esperança de alcançar a felicidade neste planeta tem levado as buscas imateriais e tecnológicas que só reforçam a volta à bolha do próprio umbigo. Diante dos pressupostos, tem-se que o ser humano precisa se conscientizar sobre a sua condição existencial, ao mesmo tempo em que precisa lidar com as consequências da sua consciência. Discute-se também sobre o impacto das novas tecnologias na vida humana e sobre os desafios para manter-se humano frente a tantas mudanças.

A hegemonia do fake: o regime político das verdades inventadas, escrito por Alberto Freitas Filho, aborda o fake como um assunto bastante polêmico nos tempos atuais. Tendo as inverdades inventadas como o mundo da negação, nega-se o racismo, a homofobia, a misoginia e a xenofobia, esvaziando os debates sobre os direitos humanos, neutralizando o senso crítico do cidadão e a sua capacidade de interpretação. Duas faces da internet são abordadas, uma para o bem e outra para o mal.

O jornalismo efêmero na era do Instagram Stories, capítulo segundo, produzido por Mateus Camilo, parte do predomínio do papel por centenas de anos como meio principal de informação até o seu declínio devido à internet com os sites, blogs e redes sociais. Com isso, as produções textuais passaram a ser mais curtas e todas as pessoas tornaram-se potenciais

produtores de conteúdo. Sobre o jornalismo, o autor aponta o Facebook e o Twitter como fontes digitais que consolidaram a sua presença nas redes sociais. Questiona-se sobre como criar e veicular informações que cumprem o seu papel social, num ambiente digital cujas publicações são efêmeras, e, dado que a tecnologia tornou tudo mais acessível, incluindo tirar fotos e gravar vídeos; há o excesso, a banalização e o descarte de conteúdos. Diante do desafio, as empresas de jornalismo têm investido conhecimento, tempo e dinheiro nas adequações de seus conteúdos para a publicação em redes sociais, especialmente no Instagram Stories.

No capítulo 3, *Nem o sexo escapa do efêmero e da publicidade segmentada*, Anselmo Penha dirige seu olhar para as aparências pessoais forjadas em interfaces digitais devido ao uso de programas e softwares que permitem a edição de imagens, distorcendo a aparência digital da aparência real; dos aplicativos de relacionamento; da banalização e efemeridade das relações; da vida líquida; do tempo fluido e distópico; das publicidades segmentadas; e dos impactos nocivos nas relações sociais. No entanto, segundo o autor, a novidade tecnológica não é de todo ruim, até porque foram criadas para resolver necessidades humanas.

Bruno Rodilha, no artigo *Temporalidade além-tela: cotidiano na vida virtualizada*, toma a concepção de tempo enquanto elemento imaterial, um fenômeno percebido a partir dos momentos passando. Tendo de se deslocar até um determinado destino numa grande capital, o autor fez uso de um aplicativo digital de localização. Enquanto se locomovia, monitorava as indicações de localização e tempo do aplicativo, ao mesmo tempo em que conferia a simultaneidade dos acontecimentos. Findando a experiência, teve que o tempo estatístico (virtual) precisa do tempo material (vivido pela pessoa) para se concretizar no mundo – portanto, tempos diferentes se encontram e se fundem, completando um ao outro.

Jéssica Santos, em *Construção do cidadão mídia-ativo na era da desinformação*, desenvolve uma abordagem sobre as conquistas da humanidade com o advento da internet e sobre os usos indevidos da grande rede. Diante da realidade, Tim Berners-Lee, criador da *World Wide Web*,

liderou a criação de um contrato de estabelecimento de normas, leis e padrões que orientam o uso da rede. No entanto, a internet enfrenta a sua maior crise, qual seja a da publicação da notícia falsa e da desinformação. Como enfrentamento, tem-se que investir em programas de educação midiática, formando e capacitando o indivíduo para atuar nos espaços digitais, gerando, consumindo e compartilhando informação de maneira seletiva, crítica, responsável e consciente. Para tanto, os investimentos precisam ser de alcance global, envolvendo trabalho conjunto entre organizações de mídia, ministérios de educação e órgãos de financiamento, visando a criação de políticas públicas e protocolos de ação.

A pressa é inimiga da compreensão, capítulo 6 escrito por Luana Serra, informa que uma das principais características do mundo virtual é a velocidade. A informação inteligível precisou ser reduzida a mínimos dígitos binários. Com isso, a instantaneidade e o caráter de urgência das notícias compartilhadas e a velocidade dos compartilhamentos fizeram do *Twitter* a interface ideal para o compartilhamento de links de notícias de veículos de imprensa. Entretanto, estas interfaces permitem que todos saiam da condição passiva de consumidor para ser produtor de conteúdo. Num mundo já tão conturbado e de tantas obrigações, há ainda mais a pressa para o consumo/produção de informação. Segundo a autora, a pressa está confundindo a nossa capacidade de compreender as coisas e os acontecimentos, e até mesmo o conhecimento sobre o uso das novas ferramentas de comunicação em rede. Há o risco de se perder algo fundamental, o *delay*, um tempo entre ler uma notícia e interpretá-la, ou seja, produzir sentido a partir de uma leitura. Questiona-se: Como respeitar este *delay* em tempos líquidos? Como responder questões de um mundo complexo por meio de efêmeros tuítes? Qual o nível de informação x desinformação das pessoas cujas fontes são baseadas nas novas linguagens, nas *hashtags*, na redução de palavras e nos memes, por exemplo? Quais os desafios a enfrentar para dar legibilidade às informações nesta era de aceleração? Autores como Mikhail Bakhtin, Zygmunt Bauman e Lúcia Santaella são abordados neste capítulo, num diálogo que reduz tensões e

aponta soluções para a comunicação, compreensão e produção de conteúdo na internet.

Mariana Hallage e Tamara Demuner, em *Forças comerciais tensionando o ambiente social do Instagram*, abordam a inserção das marcas nas redes sociais, especialmente no Instagram. As marcas têm substituído pessoas, com base na atuação tecnológica de algoritmos. No entanto, tem-se o posicionamento crítico sobre a presença das instâncias comerciais nas redes sociais, fazendo do Instagram um lugar negociado, entre relações pessoais e comerciais. Numa abordagem que envolve desde a criação até a perspectiva de negócios da rede social, as autoras evidenciam as tensões no relacionamento humano nas redes sociais digitais, a partir da criação do Instagram para negócios. Os espaços passaram a sofrer interferências de perfis comerciais, que buscam maior visibilidade, monitoram as interações na rede e acessam métricas para mensuração da sua *performance*, ao mesmo tempo que, em contrapartida, o Instagram é monetizado. A mesma rede social, que coloca para o indivíduo uma interface gratuita para a interação online, usa os dados do seu público para alimentar o seu próprio sistema de algoritmos para “devolver” aos seus usuários informações que considera que eles gostariam de acessar, sobre produtos comercializáveis principalmente.

Missila Loures Cardozo, no capítulo 8, intitulado *Consumo de conteúdo e o tempo acelerado dos games*, aborda a aceleração e a efemeridade do tempo, decorrentes do consumo de conteúdo de games e da experiência dos jogos, e a busca do lazer como distanciamento da vida cotidiana conturbada. Como entretenimento online, o mercado de jogos é o mais promissor da internet, o que faz com que o cenário dos jogos online seja um ambiente perfeito para a demanda da produção de conteúdo nas redes em larga escala. Em plataformas como YouTube, Blogs e Instagram, os produtores de conteúdo de gamer atuam como influenciadores digitais, recebendo ganhos monetários conforme os resultados que alcançam. A produção de conteúdo de gamer em vídeo suplantou as revistas do gênero, uma vez que apresentam informações sobre como jogar e partidas de jogos propriamente ditas, num sistema de interação com o usuário e

retroalimentação da sua própria base a partir desta relação. A produção de conteúdos de jogos e os jogos propriamente ditos acionam sentidos que proporcionam aos seus usuários sensações de prazer e entretenimento, um público que acaba por tornar-se cativo destas interfaces.

O capítulo 9, *Construindo pontes*, escrito por Valéria Cecchini, consiste num olhar sobre uma história representativa do processo de desigualdades e exclusão e sobre um mapeamento de alternativas de transformações. Aborda um bairro da periferia da Zona Sul de São Paulo, que de lugar mais violento do mundo saltou para a realidade de uma comunidade engajada no reconhecimento de seus problemas e na superação das suas dificuldades. Na periferia, a comunicação em rede vem se delineando em função dos negócios de impacto, representando uma proposta de novos circuitos de cooperação. Com o surgimento de uma aceleradora de negócios de impacto da periferia, a partir de parceria com organizações não periféricas, e com o uso de tecnologias como plataformas de negócios, criaram-se pontes entre a periferia e o centro, rompendo barreiras culturais e sociais, conectando pessoas, viabilizando soluções pertinentes e oportunizando empreendimentos feitos por/para uma população até então marginalizada.

Cláudia Maria Arantes de Assis e Roberta Scheibe, no capítulo 10, *Como máquinas computacionais e softwares podem ajudar os meios de comunicação a salvar vidas*, mostram que as tecnologias, quando emuladas, simulam as ações do ser humano em favor da própria humanidade. Nesse sentido, as autoras trazem à luz o problema grave do suicídio que acomete principalmente os jovens entre 15 e 19 anos. Diante de tão triste realidade, busca-se, por meio de programas online, a identificação de jovens potencialmente suicidas e a abordagem em tempo hábil prevenindo a fatalidade, considerando que muitos jovens deixam mensagens em redes sociais sobre o desejo sombrio de colocarem fim à própria vida. Os programas online podem ser estruturados de forma a descobrir e a reconhecer as mensagens como rastros, comunicando-os às autoridades competentes e aos familiares.

Nós – Tecnoconsequências sobre o humano é um livro de leitura didática, que conduz o leitor a refletir sobre sua própria existência no mundo e sobre as vertentes que a sua presença envolve. Recomendo a leitura a todas as pessoas que buscam a própria evolução enquanto ser humano social e que tem na tecnologia um meio de tornar o mundo um lugar melhor, não se deixando por ela se escravizar. Com isso, acredito, a consciência sobre a condição humana no mundo será algo extraordinário e não aquilo com que se tem de espantar.

Referência

FERRARI, Pollyana (Org.) *Nós: tecnoconsequências sobre o humano*. Porto Alegre: Fi, 2020. 208 p. Disponível em <http://www.editorafi.org>.

Submetido em: 03/12/2020

Aceito em: 30/04/2021

Publicado em: 12/05/2021