

Mário Marcio da Rocha Cabreira  
Dolores Pereira Ribeiro Coutinho  
Josemar de Campos Maciel

# LIXO VIRTUAL

DANOS AO  
DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL

 editora  
UFMS

Mário Marcio da Rocha Cabreira  
Dolores Pereira Ribeiro Coutinho  
Josemar de Campos Maciel

# LIXO -VIRTUAL

DANOS AO  
DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL

 editora  
UFMS



**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE MATO GROSSO DO SUL**

Reitor

Marcelo Augusto Santos Turine

Vice-Reitora

Camila Celeste Brandão Ferreira Ítavo

Obra aprovada pelo

CONSELHO EDITORIAL DA UFMS

Resolução nº 201-COED/AGECOM/UFMS,

de 20 de setembro de 2023.

Conselho Editorial

Rose Mara Pinheiro – Presidente

Adriane Angélica Farias Santos Lopes de Queiroz

Alessandra Regina Borgo

Andrés Batista Cheung

Delasnieve Miranda Daspert de Souza

Elizabete Aparecida Marques

Fabio Oliveira Roque

Maria Lígia Rodrigues Macedo

Paulo Eduardo Teodoro

William Teixeira

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
(Diretoria de Bibliotecas – UFMS, Campo Grande, MS, Brasil)

---

Cabreira, Mário Marcio da Rocha.

Lixo virtual [recurso eletrônico] : danos ao desenvolvimento sustentável / Mário Marcio da Rocha Cabreira, Dolores Pereira Ribeiro Coutinho, Josemar de Campos Maciel. – Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2023.  
208 p. : il.

Dados de acesso: <https://repositorio.ufms.br>

Inclui bibliografias.

ISBN 978-85-7613-632-3

1. Mídia digital. 2. Desinformação. 3. Notícias falsas. 4. Internet – Aspectos sociais. 5. Ciberespaço. 6. Letramento digital. I. Coutinho, Dolores Pereira Ribeiro. II. Maciel, Josemar de Campos.

CDD (23) 302.231

---

Bibliotecária responsável: Tânia Regina de Brito – CRB 1/2.395

Mário Marcio da Rocha Cabreira  
Dolores Pereira Ribeiro Coutinho  
Josemar de Campos Maciel

# LIXO VIRTUAL

DANOS AO  
DESENVOLVIMENTO  
SUSTETÁVEL

Campo Grande - MS  
2023

 editora  
UFMS

© dos autores:

Mário Marcio da Rocha Cabreira  
Dolores Pereira Ribeiro Coutinho  
Josemar de Campos Maciel

1ª edição: 2023

Projeto Gráfico, Editoração Eletrônica  
TIS Publicidade e Propaganda

Revisão

A revisão linguística e ortográfica  
é de responsabilidade dos autores

A grafia desta obra foi atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 1º de janeiro de 2009.

Direitos exclusivos para esta edição



Secretaria da Editora UFMS - SEDIT/AGECOM/UFMS

Av. Costa e Silva, s/nº - Bairro Universitário  
Campo Grande - MS, 79070-900  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Fone: (67) 3345-7203  
e-mail: [sedit.agecom@ufms.br](mailto:sedit.agecom@ufms.br)

Editora associada à



ISBN: 978-85-7613-632-3

Versão digital: setembro de 2023

Edital Agecom N° 10 /2022 - Seleção de Propostas para Apoio a Publicação de Livros Científicos, em formato digital, pela Editora UFMS - PUBLICA UFMS/2022



Este livro está sob a licença Creative Commons, que segue o princípio do acesso público à informação. O livro pode ser compartilhado desde que atribuídos os devidos créditos de autoria. Não é permitida nenhuma forma de alteração ou a sua utilização para fins comerciais. [br.creativecommons.org](http://br.creativecommons.org)

# FICHA TÉCNICA

**Grupo de Pesquisa:** *Desenvolvimento Territorial Sustentável – CNPq – PPGDL - UCDB*

## CONSELHO DA OBRA

Daniela Cristiane Ota

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS

Fábio Caires Correia

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP-Rio Claro

Marcelo Marinho

Universidade Federal da Integração Latino-Americana – UNILA

Maria Augusta Castilho

Universidade Católica Dom Bosco – UCDB

Maucir Pauletti

Membro do Instituto de Direitos Humanos de Mato Grosso do Sul “José do Nascimento” – IDHMSJN e docente da Faculdade Estácio de Sá.

Paulo Eduard Benites de Moraes

Em transferência da Universidade Federal de Rondônia – UNIR para a Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF

Raphael Sérgio Rios Chaia Jacob

Universidade Católica Dom Bosco – UCDB

## PREFÁCIO

Em primeiro lugar, agradeço o convite do amigo Mário Márcio Cabreira para prefaciar este livro e considero uma honra contribuir com a apresentação desta obra lançada em coautoria com os professores Josemar de Campos Maciel e Dolores Pereira Ribeiro Coutinho. Acompanho os autores há mais de 20 anos e tenho orgulho da trajetória intelectual e da contribuição de vocês para a pesquisa em âmbito nacional.

Apresentar uma obra não é tarefa fácil. Acredito que quem se dispõe a ler um livro quer saber, em primeiro lugar, quem são seus autores e, depois, sobre do que trata o livro em questão. Desta forma, e, buscando seguir um pequeno roteiro que contribua com quem se dispuser a ler este texto, vou falar um pouco dos seus autores e, depois, tentarei tecer alguns comentários de cada um dos capítulos que compõem este livro.

Meu contato com a professora doutora Dolores Pereira Ribeiro Coutinho e com o professor doutor Josemar de Campos Maciel vem do meu ingresso na Universidade Católica Dom Bosco (UCDB), em 2005. Quando lá cheguei para trabalhar como educador, ambos já integravam o quadro docente da instituição. Acredito, inclusive, que os dois já são patrimônio cultural da casa. O ritmo de pesquisa e produção acadêmica de ambos é invejável, e os dois são reconhecidos pelos pares, nas suas respectivas áreas. Aos dois, coube a orientação e condução dos textos deste livro. Para quem os conhece, é possível perceber a intervenção de cada um deles na construção de cada capítulo deste livro.

Por se tratar de um livro que surge da adaptação de uma tese de doutorado, tenho de confessar que vou gastar um pouco mais de espaço para apresentar o doutor Mário Márcio Cabreira, a quem, carinhosamente, chamo de “chefia”. Nossa amizade começou em 1999, quando ele

assumiu o setor de comunicação onde eu trabalhava. Uma parceria que funcionou tão bem, que, anos mais tarde, quando eu assumi a coordenação do Curso de Jornalismo da Universidade Para o Desenvolvimento do Estado e da Região do Pantanal (Uniderp), convidei-o para integrar o quadro de professores e, naquele momento, eu passei a ser o “chefe”.

Ele acompanhou meu sofrimento nas produções do meu mestrado e doutorado, fazendo a revisão dos materiais que eu ia produzindo. Se não me engano, foi numa destas conversas sobre o sofrimento psíquico que a produção científica acarreta, que ele manifestou interesse em fazer mestrado. Trocamos algumas ideias e falei que ele seria bem-vindo no programa de Mestrado e Doutorado em Desenvolvimento Local da UCDB e, passei o contato do professor doutor Josemar de Campos Maciel que, posteriormente orientou a dissertação de Mestrado do Mário Márcio. De tempos em tempos, encontrávamo-nos pelos corredores da universidade e trocávamos algumas ideias. Com o término do mestrado, Mário Márcio fez a seleção para o doutorado, com um projeto ousado, e a professora Dolores Coutinho ficou encarregada de orientar a pesquisa que tinha o professor Josemar Maciel como coorientador. E é sobre esta pesquisa, transformada em livro, que falarei a partir de agora.

A produção de uma obra é sempre um período de amadurecimento intelectual e inquietação dos pesquisadores diante dos dados coletados. O livro “Lixo Virtual: danos a desenvolvimento sustentável” mostra a ousadia dos pesquisadores ao fazer um recorte preciso de análise e fomentar uma discussão sobre o destino do lixo virtual produzido todos os dias. Neste ponto, a obra é inovadora quando alerta para o fato de que todo o lixo virtual que produzimos não pode ser apagado e continua no ciberespaço, podendo ser acessado a qualquer momento, por especialistas na área.

No primeiro capítulo, estão os referenciais teóricos da obra, construída a partir de uma pesquisa qualitativa, em que o investigador

se coloca como sujeito e objeto da pesquisa. Jean Baudrillard, Manuel Castells, Pierre Lévy, Umberto Eco e Zygmunt Bauman ajudam na construção dos argumentos e nas reflexões feitas pelos autores, que partem de uma visão sistêmica para analisar os impactos negativos e os danos causados pelo lixo virtual nas dimensões ambiental, econômica e sociocultural na sociedade contemporânea.

Levando em consideração as constantes mudanças, os autores nos alertam para o fato de que as conclusões apresentadas na obra são apenas “prováveis e temporárias”, como tudo o que diz respeito ao mundo virtual. Uma destas conclusões prováveis é apresentada neste primeiro capítulo, no qual os autores defendem que “o lixo virtual é altamente tóxico, entende-se que ele compromete, inclusive, as relações humanas, por estimular violência, impor hábitos e comportamentos”. Esta afirmação, a meu ver, é uma das chaves de leitura deste livro e, pode ajudar muito na compreensão das análises feitas no decorrer dos capítulos seguintes.

Neste capítulo que abre o livro, os/as leitores/as ainda vão se deparar com um tipo específico de lixo virtual, as *fake News* (notícias falsas ou desinformação) que, como bem defendem os autores, causam danos aos indivíduos e à sociedade, comprometendo o próprio sistema democrático. É importante destacar que, no entender dos pesquisadores, as *fake News* se proliferam com rapidez assustadora nas tribos digitais, estas mais preocupadas com a afinidade e com o teor das ideias expressas do que com a qualidade da informação.

O segundo capítulo traz a essência do livro, ao conceituar lixo virtual e analisar as consequências da produção em larga escala de um tipo específico de lixo que não pode ser destruído e, muito menos, reciclado. Diante disso, a obra defende que “a era digital e a virtualidade afetam o indivíduo e, por conseguinte, a sociedade e o território em que habitam”. Vemos assim, que a era digital ampliou as relações sociais, criando um paradigma. Neste novo mundo, a territorialidade não

se dá nos mesmos moldes do mundo real. Este novo cenário permite a construção de identidades diferentes daquelas vividas pelas pessoas, no dia a dia real. Os autores demonstram que o mundo virtual permite aos seres humanos coabitarem territórios paralelos onde as novas tecnologias de comunicação contribuem para alimentar e saciar as necessidades dos indivíduos, cada vez mais compulsivos. Neste cenário de inovações tecnológicas constantes, as relações socioeconômicas e culturais estão cada vez mais líquidas.

Cabe aqui ressaltar que, no entender dos autores, o lixo virtual é compreendido como todo “conteúdo criado, recolhido, manipulado, reproduzido, propagado no meio virtual, por meios eletrônicos ou digitais; aquilo que é passível de ser divulgado, compartilhado de maneira virtual, algo que chega ao receptor, mesmo sem sua anuência, e o que lhe foi disponibilizado, sendo passível de causar dor, desconforto, incômodo, indignação, nojo ou outra reação desagradável...” É dentro desta perspectiva e levando em consideração o conceito criado pelos autores desta obra, que fica evidente a toxicidade da cultura digital a qual não só cria impulsos irascíveis, como também alimenta-os diariamente.

O terceiro capítulo é uma discussão contundente sobre a amplificação dos valores no território virtual, que gera, em algumas situações, a sensação de ‘terra sem lei’. Os autores defendem que a violência verificada no território real aumenta consideravelmente no mundo digital, onde “os Direitos Humanos são aviltados na cultura da virtualidade”. Desta forma, o foco central deste capítulo passa a ser o processo de desumanização das relações sociais na cultura virtual. Os autores nos conduzem à conclusão de que, no mundo virtual, as “pessoas criam bolhas para, dentro delas, isolarem-se, e, assim, acreditam poder se livrar da convivência com o oposto, o diferente. Temem e afrontam a diversidade e a pluralidade”. Este capítulo é uma discussão salutar sobre os riscos e os perigos que acompanham o universo virtual, principalmente naquilo que contribui para manter o caráter oculto e velado de atos criminosos.

No quarto e último capítulo, os autores fazem uma reflexão sobre o poder das *fake News* no âmbito da vida individual/privada e coletiva/pública. De acordo com os autores, as *fake News* quase sempre apresentam cunho sensacionalista, por se alinharem com os posicionamentos ideológicos dos receptores. Num mundo onde o controle da informação está ao alcance do celular que carregamos, os disseminadores das *fake News* passaram a disputar com os profissionais de mídia a divulgação dos acontecimentos. Diante disso, a reflexão apresentada pelos doutores Mário Márcio Cabreira, Dolores Coutinho e Josemar Maciel serve como um alerta importante para compreendermos que o lixo virtual, qualquer que seja ele, nunca poderá ser completamente destruído e, por esta razão, passa a ser tão perigoso, uma vez que ele pode retornar aos receptores com nova roupagem dentro de alguns anos, por sobreviver no ciberespaço.

Atualmente todos nós somos produtores e receptores de conteúdo no mundo virtual. Se, por um lado, queremos ser abastecidos por conteúdos verídicos, também precisamos tomar o cuidado de produzir e/ou transmitir apenas conteúdos que tenhamos a certeza da veracidade. Não adianta culpar as máquinas ou a tecnologia como bem defendem os autores. São os seres humanos que utilizam a tecnologia que devem ser responsabilizados pelas informações que propagam na rede. Precisamos tomar muito cuidado com o que veiculamos. Nossos argumentos podem paralisar os receptores ao mostrarem a força avassaladora da palavra a qual constrói uma nova ideia que outros vão disseminar.

Cada capítulo deixa evidente que o pensamento não pode ser neutro. As palavras são carregadas de afeto. Freud<sup>1</sup> (1916/1996, p. 27) defende que “palavras suscitam afetos e são, de modo geral, o meio de

---

<sup>1</sup> FREUD, S. Parapraxias. In. Conferências Introdutórias sobre Psicanálise. Obras psicológicas completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Vol. XV. Rio de Janeiro: Imago, 1916/1996.

mútua influência entre os homens”. E, se um poder tem a escrita de Mário, Dolores e Josemar, este poder está em nos fazer acreditar no que defendem, no que escrevem e no que argumentam com sutilizações e afetos os quais nos tomam por inteiro e nos incomodam por dias. Aliás, é este incômodo provocado com tanta perspicácia, que nos obriga a sair da zona de conforto e pensar no lixo virtual, sob nova perspectiva, assustadora em alguns momentos.

É importante que se diga em defesa do livro, que estes assombros são salutares para uma reflexão sobre nossa postura diante do lixo virtual o qual produzimos e que, de forma displicente, deletamos, como se ninguém mais pudesse recuperar aquele material apagado. Não podemos esquecer que todo saber e toda forma de conhecimento é uma busca que tenta dissipar os mistérios sobre uma temática a qual incomoda os pesquisadores ou que nos toca de forma diferente.

A leitura deste livro tem o poder de jogar luz sobre o que parecia confuso. Não tenho dúvidas de que o material produzido é um texto seminal, com poder criador. Não é possível concluir a leitura da obra e continuarmos com a mesma atitude diante de tudo o que vemos no mundo virtual e de tudo o que é produzido no ciberespaço, como violência virtual, direitos humanos e *fake News*. Os/as leitores/as vão se deparar com uma obra densa, profunda, em que os autores se posicionam, expõem-se e fazem escolhas as quais buscam o tempo todo nos alertar para a responsabilidade que temos no e com o mundo virtual. Estamos diante de um texto de autoria. Para quem conhece os autores, não há como ler o livro e não ficar imaginando o diálogo entre eles, na hora de construir cada frase. É possível ver vocês dialogando sobre a construção de cada capítulo da obra. Para quem conhece vocês, fica a sensação de que estamos numa mesa-redonda, aprendendo com os três.

Este é um livro criativo, independente, que rompe com modelos simplistas de análise e que coloca o dedo na ferida das *fake News*, mos-

trando a deslealdade e as consequências de uma notícia falsa no âmbito pessoal e social. Para finalizar este prefácio, é importante destacar que não há pesquisa se, desde o início, já não estiverem colocadas questões, e toda a questão supõe uma problemática. E, o livro em questão, tem bem definida e delimitada a problemática e seus objetivos. A escrita que vocês me entregaram para apresentar aos leitores mostra um grupo de pesquisadores maduros, que souberam buscar e dissipar os mistérios sobre uma temática a qual, provavelmente, incomodava ou incomoda vocês e que, de alguma forma, toca os três de forma diferente.

Boa Leitura a todos/as

*Jacir Alfonso Zanatta*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Virtualidade	21
Figura 2	Linha do tempo da Internet	28
Figura 3	Realidade cega	42
Figuras 4 e 5	O Lixo consome o planeta Terra	48
Figuras 6 e 7	O Lixo Virtual não é reciclável	49
Figura 8	Não seja importunado pela Internet	52
Figura 9	Violência virtual	95
Figuras 10 e 11	Estupro e anorexia	105
Figuras 12 e 13	Menino homenageado por toureiros, em Valência-ESP	111
Figura 14	Crescem casos de Pornovingança	112
Figura 15	Boatos e rumores podem ser considerados notícias?	124
Figura 16	Maioria das pessoas não sabe distinguir o Jornalismo das notícias falsas	128
Figura 17	Fundado em boatos, dois homens foram linchados no México	132
Figura 18	Linha do tempo ilustrativa de manipulação das massas.	137
Figura 19	Como não cair nos boatos	140
Figura 20	Ronaldinho Gaúcho	141
Figura 21	Acumulação digital	142
Figura 22	Rede Social	143
Figura 23	Trolls	144

Figura 24	Politicamente correto. Incoerências da vida	145
Figura 25	Pânico pelo medo de faltarem produtos	154
Figura 26	Orientações do Ministério da Saúde para desmentir <i>fake News</i>	157
Figura 27	GovTech – o Brasil precisa acelerar ações	158
Figura 28	Comunicação em nuvem	160

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Autores de referência	26
Quadro 2	O que é notícia?	30
Quadro 3	<i>Fake News</i> , tipologia	31
Quadro 4	Tipologia de notícias falsas	37
Quadro 5	Reciclagem: rejeitos; resíduos sólidos	47
Quadro 6	Exemplos de Lixo Virtual	51
Quadro 7	Diferenciação entre lixo “comum” e Lixo Virtual	53
Quadro 8	Comparativo entre lixo “tradicional” e o novo conceito de lixo	54
Quadro 9	Sustentabilidade – Agenda 2030	85
Quadro 10	Limites legais	101
Quadro 11	Adão e Eva: <i>fake News</i>	130
Quadro 12	Nem toda informação é notícia	138
Quadro 13	Tipos de desinformação	139
Quadro 14	Comparação de <i>GovTech</i> no Brasil e no mundo	161
Quadro 15	Legislação pertinente	162

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Ademe	Agência para o Meio Ambiente e Controle de Energia francesa ( <i>Agence de la transition écologique</i> ).
Anfitec	Associação Nacional de Pessoas Afetadas pela <i>Internet</i> e Novas Tecnologias.
CEET	Centro de Eficiência Energética de Telecomunicações da Austrália.
Conama	Conselho Nacional de Meio Ambiente.
(CO2)	Dióxido de carbono.
ESP	Espanha.
EUA	Estados Unidos da América.
LV	Lixo Virtual.
ONU	Organização das Nações Unidas.
PT	Partido dos Trabalhadores.
PSL	Partido Social Liberal.
STF	Supremo Tribunal Federal.
Sisnama	Sistema Nacional do Meio Ambiente, é constituído pelos órgãos e pelas entidades na União, nos Estados, no Distrito Federal, nos Municípios e pelas fundações do Poder Público que são responsáveis pela proteção ambiental.
SNVS	Sistema Nacional de Vigilância Sanitária do Brasil, que se encontra vinculado ao Sistema Único de Saúde (SUS) e atua de maneira integrada e descentralizada em todo o território nacional.

Suasa Sistema Unificado de Atenção à Sanidade Agropecuária é um sistema de inspeção organizado de forma unificada, descentralizada e integrada entre a União (por meio do Mapa), que coordena o sistema, como Instância Central e Superior, os estados e o Distrito Federal, como Instância Intermediária, e os municípios, como Instância Local, pela adesão voluntária.

---

Unicef Fundo das Nações Unidas para a Infância criado pela Organização das Nações Unidas em 1946, o UNICEF promove os direitos e o bem-estar de crianças e adolescentes em 190 países e territórios. Está presente no Brasil desde 1950 (Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/sobre-o-unicef> Acesso em: 16mai.2020.

---

WEB É uma palavra inglesa que significa teia ou rede. O significado de web ganhou outro sentido com o aparecimento da Internet. A web passou a designar a rede que conecta computadores por todo mundo, a World Wide Web (WWW). Dicionário de Sinônimos. Disponível em: Acesso em: 9mai.2020. NOTTINGHAM, Mark. What is the web? Disponível em: [https://www.mnot.net/blog/2014/12/04/what\\_is\\_the\\_web?fbclid=IwAR3Tt3xL7Wnx-2jk0AYY3exkDC2fVy8k72BpLGBdsnhd-3hrR-c9bkeuW36NE](https://www.mnot.net/blog/2014/12/04/what_is_the_web?fbclid=IwAR3Tt3xL7Wnx-2jk0AYY3exkDC2fVy8k72BpLGBdsnhd-3hrR-c9bkeuW36NE) Acesso em: 9mai.2020.

# SUMÁRIO

<b>1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....</b>	<b>21</b>
1.1 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	22
1.2 NOTÍCIA VERSUS <i>FAKE NEWS</i> .....	28
1.3 MÍDIAS E AGENDA.....	33
REFERÊNCIAS.....	39
<b>2 LIXO VIRTUAL: CATEGORIA DE ANÁLISE.....</b>	<b>43</b>
2.1 INTRODUÇÃO.....	43
2.2 LIXO COMUM VERSUS LIXO VIRTUAL.....	46
2.3 TERRITÓRIO VIRTUAL.....	54
2.4 CULTURA VIRTUAL.....	61
2.5 CONCLUSÃO.....	87
REFERÊNCIAS.....	89
<b>3 VIOLÊNCIA VIRTUAL E DIREITOS HUMANOS.....</b>	<b>96</b>
3.1 INTRODUÇÃO.....	96
3.2 VIOLÊNCIA VIRTUAL.....	99
3.3 DIREITOS HUMANOS.....	105
3.4 CONCLUSÃO.....	115
REFERÊNCIAS.....	119
<b>4 FATO OU <i>FAKE</i>: PODER DAS NOTÍCIAS FALSAS.....</b>	<b>125</b>
4.1 INTRODUÇÃO.....	125
4.2 <i>FAKE NEWS</i> NA INTERNET.....	127
4.3 MÍDIAS VERSUS <i>FAKE NEWS</i> .....	136
4.4 O PODER DO HUMOR.....	141
4.5 CORONAVÍRUS E <i>FAKE NEWS</i> .....	149
4.6 CONCLUSÃO.....	164
REFERÊNCIAS.....	168

<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>175</b>
<b>OUTRAS FONTES E OBRAS CONSULTADAS.....</b>	<b>178</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>189</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>201</b>

Este livro é resultado de uma adaptação da tese de doutoramento intitulada *Lixo Virtual: danos ao desenvolvimento sustentável nos territórios*, defendida no ano de 2020, junto ao Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Local da Universidade Católica Dom Bosco – UCDB e está dividido em três seções principais, capítulos, com suas respectivas referências e seus respectivos anexos, os quais se interconectam e se complementam, dando unicidade à reflexão proposta, sendo eles: *Lixo Virtual: categoria de análise*; *Violência Virtual e Direitos Humanos*; e *Fato ou fake: o poder das notícias falsas*.

A obra ainda integra a produção científica do Grupo de pesquisa Desenvolvimento Territorial Sustentável, sendo resultado de investimento da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, na capacitação de seu corpo técnico.

@

A Sociedade em Rede é a nossa sociedade, a sociedade constituída por indivíduos, empresas e Estado operando num campo local, nacional e internacional (CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. 2005, p. 9).

**Figura 1 - Virtualidade**



Fonte: THE GUARDIAN. Gettyimages.ca - <https://www.theguardian.com/technology/2012/oct/17/who-rules-internet> Acesso em: 19 jan. 2023.

# 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Tratando-se de caracterizar Lixo Virtual (LV) como categoria de análise, partiu-se da analogia com o “lixo comum” e da visão sistêmica de um modelo assentado nas dimensões ambiental, econômica e sociocultural, tripé da sustentabilidade. Nesse cenário, existem ações que representam riscos e prejuízos ao desenvolvimento sustentável, nos territórios original (real) e projetado (virtual), inclusive para as relações pessoais, as quais passam a ser vivenciadas em novo paradigma. O problema central colocado neste livro é o impacto negativo do LV no desenvolvimento sustentável dos territórios; para tanto, buscou-se verificar os danos causados pelo LV no desenvolvimento sustentável nos territórios.

A ideia do LV, voltada mais às questões do *hardware* e seu descarte, refere-se também, aqui, a conteúdos e comportamentos socioculturais tomados como paradigma na virtualidade; desse modo, como categoria de análise, está, permanentemente, em construção, por ser categoria política, entendida como promotora de danos nos territórios.

O caráter compreendido como danoso se dá, independentemente da anuência do receptor do conteúdo veiculado, pois sua caracterização se deve ao resultado final promovido no destinatário, com a possibilidade de lhe causar dor, desconforto, incômodo, indignação, nojo, ou outra reação desagradável, por lhe comprometer a eficiência, eficácia, higiene e saúde no *ambiente original* (real) ou *projetado* (virtual), inclusive, sendo possível deslocar, de forma consciente ou inconsciente, o foco de seu interesse; além de poder impingir algum tipo de perda econômica, desperdício de tempo, utilização de arquivos ou espaço em mídias, impactar o fluxo e a circulação de informações com diminuição da velocidade de navegação em rede e do ativo *gigabit* contratado.

## 1.1 Aspectos metodológicos da pesquisa

Inicialmente, ressalte-se como Gerhardt e Silveira (2009, p. 13) diferenciam metodologia e método:

A metodologia se interessa pela validade do caminho escolhido para se chegar ao fim proposto pela pesquisa; portanto, não deve ser confundida com o conteúdo (teoria) nem com os procedimentos (métodos e técnicas). Dessa forma, a metodologia vai além da descrição dos procedimentos (métodos e técnicas a serem utilizados na pesquisa), indicando a escolha teórica realizada pelo pesquisador para abordar o objeto de estudo.

Segundo essas autoras, em metodologia, trata-se de método e ciência. Ou seja, a metodologia é o estudo sistemático e lógico do método. Não se reduz, apenas, à descrição dos procedimentos (métodos e técnicas usados pelo pesquisador). Por sua vez, o método é o caminho escolhido para se atingir o objetivo da pesquisa.

A partir da observação do fenômeno, procura-se delimitar o objeto e formular uma hipótese explicativa da causa, ou das causas, do fenômeno estudado; neste caso, o Lixo Virtual (LV). Desse modo, as conclusões apresentadas são apenas prováveis e temporárias, uma vez que, pela observação do fenômeno e de seus padrões, delineou-se uma teorização, baseada em evidências empíricas.

Importa mais compreender o fenômeno do LV, e menos expressá-lo por meio de uma representação numérica. Isto é, o objetivo da amostra é produzir informações aprofundadas e ilustrativas: sejam elas pequenas, sejam elas grandes, o que importa é produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991, p. 58), sendo que são essas as características da pesquisa qualitativa:

[...] objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar, precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno; observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos; busca de resultados os mais fidedignos possíveis; oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências (GERHARDT e SILVEIRA, 2009, p. 32).

O investigador qualitativo aqui se coloca, ao mesmo tempo, como sujeito e objeto da pesquisa, vez que, também, é produtor e consumidor de informações, no caso, na Internet, as quais são passíveis de serem classificadas como LV, sendo, portanto, receptor, mas, também, potencial agente de desenvolvimento local nos territórios original e projetado.

Por meio da visão subjetiva na escolha das imagens (caricaturas, cartuns, charges, fotos, memes e tirinhas)<sup>2</sup>, entende-se ter alcançado ganhos no caráter interdisciplinar, que envolve o fenômeno delineado e que, a partir das conclusões, pode-se contribuir, também, para o fortalecimento da reflexão nas áreas de Comunicação e Desenvolvimento Local.

Em relação à abordagem, embora inserida nos estudos de Desenvolvimento Local, por tratar, também, de territórios virtuais, contempla verdades e interesses universais. Conforme Wyk (2020, p. 8), este é o modelo:

[...] mais útil (e apropriado) para aqueles projetos que estão abordando um assunto sobre o qual há altos níveis de incerteza e ignorância sobre o assunto, e quando o problema não é muito bem compreendido (ou seja, muito pouca pesquisa existente sobre

---

<sup>2</sup> As imagens que constam deste livro estão com as respectivas autorias indicadas e referenciadas com os *links* dos quais se as extraiu.

o assunto). Tal pesquisa é geralmente caracterizada por um alto grau de flexibilidade e carece de uma estrutura formal. O principal objetivo da pesquisa exploratória é identificar os limites do ambiente em que os problemas, oportunidades ou situações de interesse possam residir, e identificar os fatores ou variáveis mais marcantes que podem ser encontrados lá e ser relevante para a pesquisa.

Aqui, buscou-se descrever os fatos e fenômenos que envolvem a produção e a distribuição do LV nos territórios original e projetado. Sabendo-se que o principal objetivo da Pesquisa Descritiva é “fornecer representação precisa e válida dos fatores ou variáveis que pertencem/são relevantes para a questão da pesquisa” (WYK, 2020, p. 2). Entende-se que LV ainda não foi descrito e detalhado no meio acadêmico. Nas palavras de Fonseca (2002, p. 32), a pesquisa bibliográfica:

Além de buscar referências teóricas de forma a embasar a descrição conceitual que se pretendeu formular, apresentaram-se referências como subsídio ao entendimento sobre o fenômeno do LV, de maneira que, em seguida, sua ocorrência, causa e seus eventuais danos ao desenvolvimento sustentável nos territórios sejam passíveis de verificação.

Utilizaram-se como fontes, vídeos do *YouTube*, dados publicados em diversos sites noticiosos, educativos, legislativos, de humor e entretenimento. Dando-se ênfase ao uso de imagens no formato de caricaturas, cartuns, charges, fotos, memes e tirinhas, devido à sua disseminação e por se configurarem um tipo de comunicação de fácil inteligibilidade e rápida assimilação. E, também, pelo poder adquirido por esse formato de comunicação, o qual propicia uma descrição da problemática que envolve o objeto estudado. A respeito do caráter qualitativo das Ciências Sociais, Minayo (2001, p. 15) afirma que:

[...] o objeto das Ciências Sociais é essencialmente qualitativo. A realidade social é o próprio dinamismo

da vida individual e coletiva com toda a riqueza de significados dela transbordante. Essa mesma realidade é mais rica que qualquer teoria, qualquer pensamento e qualquer discurso que possamos elaborar sobre ela.

Embora reconhecendo que haja incompletudes, imperfeições e insatisfação, a autora ressalta que as Ciências Sociais possuem instrumentos e teorias capazes de interpretar a suntuosidade da vida humana em sociedade.

Foram cinco, os autores de referência, escolhidos por seus estudos ligados às áreas de Tecnologia da Informação e Comunicação, com ênfase em ambientes multimídia e da Internet, conforme elencados no quadro a seguir:

**Quadro 1 – Autores de referência**

<p><b>Jean Baudrillard (1929-2007)</b></p>	<p>Sociólogo e filósofo francês. Baseou sua filosofia no conceito de “virtualidade aparente”. Cunhou as expressões “desaparecimento da realidade” e “hiper-realidade”. Sua obra em destaque é “Simulação &amp; Simulacro”. Usava uma abordagem ácida em relação às mídias e à sociedade de consumo. Além de fotógrafo renomado, escreveu mais de 50 livros. Fora tachado de reacionário, moralista e nihilista. Foi um provocador público, cronista dos principais acontecimentos do século XX e um analista da sociedade capitalista moderna. Teórico sobre os impactos das mídias e da comunicação na cultura e nas sociedades contemporâneas.</p>
<p><b>Manuel Castells Oliván (1942)</b></p>	<p>Sociólogo espanhol. No livro “A Sociedade em Rede”, cunhou a expressão “Capitalismo Informacional”. Defende o papel ativo dos movimentos sociais, com ênfase no campo político, em detrimento do econômico. Concentrou estudos no papel das tecnologias da informação e comunicação na reestruturação econômica. Reconhece que as relações humanas se dão cada vez mais em um ambiente multimídia. Estudou a cultura e a geografia da Internet.</p>
<p><b>Pierre Lévy (1956, Tunísia)</b></p>	<p>Filósofo. Mestre em História da Ciência; Ph.D. em Comunicação e Sociologia, e em Ciências da Informação, pela Universidade de Sorbonne. Defende o uso do computador e da Internet para a democratização e ampliação do conhecimento. É professor de Inteligência Coletiva, em Ottawa (Canadá). Em seu livro “O que é Virtual?”, cunhou expressões como: hiper corpo; máquinas darwinianas, processo de hominização e telepresença. Considera a Internet “uma cidade mundial” em que se rompem as barreiras.</p>
<p><b>Umberto Eco (1932-2016)</b></p>	<p>Filósofo italiano. Ateu, formou-se em Filosofia e Literatura, na Universidade de Turim, onde, mais tarde, tornar-se-ia Mestre nessas mesmas disciplinas. “Obra Aberta” (1962), um estudo semiótico, aborda as diversas interpretações que se pode ter de uma obra artística. Consagrou-se na literatura com o romance “O Nome da Rosa” (1980). Crítico severo das redes digitais, dizia que elas deram voz a uma legião de imbecis que, outrora, só se expressavam em bares, sem prejudicar a coletividade. Morreu aos 84 anos de idade.</p>

<b>Zygmunt Bauman</b> <b>(1925-2017)</b>	Filósofo e sociólogo polonês. Foi professor emérito de Sociologia nas universidades de Leeds (Inglaterra) e Varsóvia (Polônia). Fervoroso comunista, durante e após a Segunda Guerra Mundial. Publicou livros sobre a luta de classes, nos anos 1960 a 1980, quando passou a se definir como um socialista. Morreu aos 91 anos de idade, tendo escrito mais de 50 livros, sendo que 30 desses foram traduzidos ao Português. Abordou a fluidez das relações afetivas na pós-modernidade, em que a mudança é a única coisa permanente, e a incerteza, a única certeza.
---	---

Fonte: elaboração dos autores, com base em dados publicados em diversas fontes<sup>3</sup>

Para se estabelecer o conceito de LV, partiu-se de uma analogia com o lixo concreto, rejeitos. Sabe-se que “analogia” vem do grego [αναλογία – analogia, “proporção”] (CARVALHO, 2013) e se refere a um processo de transferência de informação ou significado de um sujeito (fonte) para outro sujeito (alvo), podendo, ainda, significar uma inferência ou um argumento, em oposição à dedução. Não se trata de uma similitude perfeita ou total.

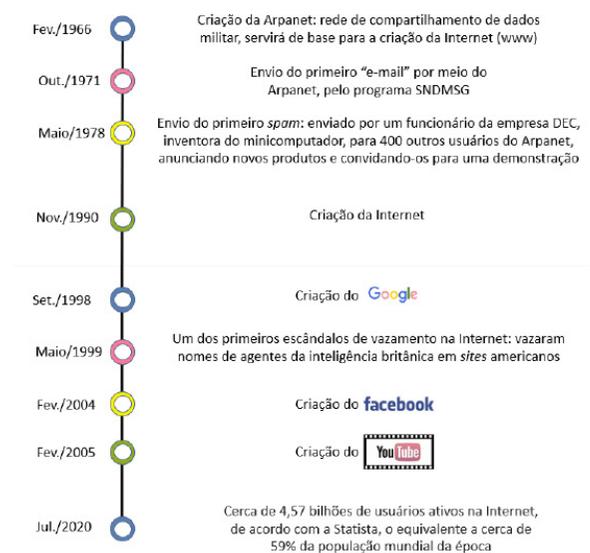
Gregório (s/d), em seu dicionário de Filosofia, define real como “[...] o ente, o que existe em oposição tanto ao que é apenas aparente quanto ao que é puramente possível. Existe em si independentemente de nossa representação e de nosso pensamento”. E, como realidade “1. Tudo aquilo que existe, que é real. Conjunto de todas as coisas existentes 2. Característica ou qualidade daquilo que existe. *Oposto a aparência*”. Como a antítese se estabelece pela oposição de palavras, e o paradoxo por ideias, entre “real” e “virtual”, tem-se um paradoxo. Amplia-se a ideia de virtualidade e território, com a criação de conceitos inovadores, tais como e-território, LV, realidade virtual, virtualidade real, virtualidade sonora e sua implicação no estabelecimento de paradigmas. Não é, portanto, nova a ideia de virtualidade, e chamar de novos os territórios surgidos a partir do advento da Internet (1993) poderia representar uma incoerência.

<sup>3</sup> <[www.scielo.br](http://www.scielo.br)> <[mundoeducacao.uol.com.br](http://mundoeducacao.uol.com.br)> <[www.fronteiras.com](http://www.fronteiras.com)> <[www.teses.usp.br](http://www.teses.usp.br)> .

Partindo-se do pressuposto de que o LV é altamente tóxico, entende-se que ele compromete, inclusive, as relações humanas, por estimular violência, impor hábitos e comportamentos. Trata-se de “lixo” não descartável e nem reciclável. Por maior que seja a tentativa do seu descarte. Sua existência no ciberespaço tem longa duração, e, de alguma forma, ele ou seus efeitos acabam retornando a quem tentou, sem sucesso, eliminá-lo. O Lixo Virtual é produzido com ou sem o consentimento do usuário. Entretanto, cabem ao receptor o juízo e a palavra final sobre seu valor e sua utilidade. Desta forma, pode-se ter apreço ou não por determinado gênero musical, mesmo assim, pouco depois de pesquisar qualquer coisa utilizando o termo “música”, no Google, será possível que se comece a visualizar, nos seus canais de comunicação na Internet, ofertas de produtos ligados à música e até mesmo sugestão de clipes musicais de gêneros diversos, considerados pelo internauta, como sendo de gosto duvidoso, alheio às suas preferências. O algoritmo quer lhe vender um produto, não se preocupa com o padrão de seu gosto musical.

A figura a seguir apresenta alguns dos principais acontecimentos da era da Internet, vez que é nesta mídia que se propaga, com mais velocidade, o LV.

**Figura 2 – Linha do tempo da Internet**



Fonte: elaboração própria.

Criada a partir de interesses militares, a Internet se tornou um relevante instrumento democrático para se expandir a comunicação e promover a educação em larga escala, com a vantagem de proporcionar maior rapidez no fluxo de informações.

## 1.2 Notícia versus fake News

As *fake News* (notícias falsas ou desinformação) são Lixo Virtual, com danos evidentes aos indivíduos e à sociedade; comprometem a estabilidade de instituições, empresas, governos e da democracia. Apesar de ser um problema global, ainda não há um consenso sobre a conceituação do tema. Vejamos como alguns autores se posicionam:

We define “*fake News*” to be fabricated information that mimics news media content in form but not in organizational process or intent. Fake-news outlets, in turn, lack the news media’s editorial norms and processes for ensuring the accuracy and credibility of information. *Fake News* overlaps with other information disorders, such as misinformation (false or misleading information) and disinformation (false information that is purposely spread to deceive people)<sup>4</sup> (LAZER et al, 2018).

As *fake News* são usadas, sobretudo, como arma política, com a finalidade de descredibilizar adversários ou grupos partidários. E, assim, passaram a ser utilizadas para atacar temas ligados a esses grupos, defendidos por eles, ou ainda, questões não alinhadas à ideologia desses grupos, tais como: vacinas, alimentação, medicamentos, saúde pública etc. Embora com diferente processo de produção e organização, o resultado, às vezes, é semelhante ao da mídia tradicional, ou seja, manipular a opinião pública. Aquela está longe de ser isenta e a heroína nessa história. Esses autores sugerem que haja um novo sistema para defesa da sociedade, contra a desinformação e as “notícias” falsas. Isso porque, com o advento das tecnologias digitais, todo o sistema de produção e distribuição de informações precisa ser adaptado a uma nova realidade.

Ao examinar 34 artigos acadêmicos que, entre 2003 e 2017, utilizaram a expressão “*fake News*”, Tandoc Jr. et al (2018) criaram uma tipologia, assim subdividida: sátira de notícias, paródias de notícias,

---

<sup>4</sup> Definimos “notícias falsas” como sendo informações fabricadas que imitam o conteúdo da mídia de notícias na forma, mas não no processo ou intenção organizacional. As falsas notícias, por sua vez, carecem das normas e dos processos editoriais da mídia de notícias para garantir a precisão e credibilidade das informações. Notícias falsas se sobrepõem a outros distúrbios de informação, tais como desinformação (informação falsa ou enganosa) e desinformação (informação falsa que é intencionalmente difundida para enganar as pessoas).

fabricação, manipulação, publicidade e propaganda. Para chegar a essa definição, os autores se basearam em duas dimensões: níveis de facticidade e decepção. Os autores esclarecem que o termo “*fake News*” não é novo, mas que, para delimitá-lo, tiveram antes que revisar as definições de notícia, conforme se resume no quadro a seguir.

**Quadro 2** – O que é notícia?

CONCEITO	AUTOR / ANO
[...] relato dramático de algo novo ou desviante	Jamielson e Campbell (1997)
[...] relato de um evento recente, interessante e significativo	Kershner (2005)
[...] resultado do jornalismo, um campo que deve fornecer “informações independentes, confiáveis, precisas e completas	Kovach e Rosenstiel (2007)
[...] relato de eventos que afetam significativamente as pessoas	Richardson (2007)

Fonte: elaborado pelos autores

Evidente que esta é apenas uma síntese dos conceitos de notícia, sem que, todavia, esgote-se a possibilidade de existência de centenas de outros conceitos formulados por diversos autores. O que Tandoc Jr *et al* (2018) queriam ressaltar é que não há como avançar na conceituação de *fake News* sem, antes, ter-se claro um conceito de notícia.

**Quadro 3 – Fake News, tipologia**

TIPO	DEFINIÇÃO
Notícias Sátira	Programas de <i>fake News</i> que se valem do humor ou exagero para conquistar audiência. Voltados ao público mais jovem, usam memes, gráficos, comentários irônicos, sarcásticos ou exagerados. Apresentadores se identificam como comediantes e animadores e não como jornalistas. Exemplo CQC, da Band, já saiu do ar. O conteúdo das sátiras políticas é baseado em eventos reais.
Paródia de Notícias	Formato que imita a apresentação de notícias, mas com tom lúdico, também satírico, inventa histórias semelhantes às notícias ou ficcionais não plausíveis, beirando ao absurdo. Não se reconhecem como fonte séria de notícias. Assim como na Sátira, produtor e consumidor assumem estar cientes e esclarecidos do ardil de não seguir os padrões do jornalismo profissional. Ex. “Reportagem do <i>Jornal Z</i> (nome fictício) aponta o homem mais sexy do mundo”.
Novidades Fabricação	Trata-se de artigos sem base factual, mas em formato de notícias, para tentar ganhar legitimidade. Aqui, ao contrário da Paródia, o leitor/consumidor não é alertado de que o artigo é falso. O recebedor pode ser iludido por isso.
Manipulação de Fotos	Manipulação de imagens ou vídeos reais para criar uma narrativa falsa. <i>Softwares</i> de manipulação permitem simular o uso de imagem pessoal, disfarçando elementos, mudando contexto, criando-se uma narrativa enganosa e comprometendo a realidade. Ex. As peças criadas por Bruno Sartori, no Brasil, no formato que ficou conhecido como <i>Deep Fake</i> .
Publicidade e Propaganda	Trata-se de material publicitário sob o disfarce de material jornalístico. “Reportagens” que mais se prestam a vender um produto, uma empresa ou massificar uma ideia do que oferecer informação. Para ganhar credibilidade, usam-se, frequentemente, os formatos de nota ou comunicado oficial. A intenção, quase sempre, é a contrainformação ou a manipulação política. Publicidade travestida de Jornalismo.

Fonte: elaborado pelos autores.

O chamado *Deep Fake* (profundamente falso ou falso profundo) é uma técnica que consiste em utilizar recursos de inteligência artificial para substituir rostos e vozes, em vídeos, com propósitos satíricos, humorísticos e políticos. O termo mistura conceitos como *deep learning*<sup>5</sup> e *fake* (*falso*). Neste caso, usa-se a (*Inteligência Artificial*) *IA*<sup>6</sup> para distorcer ou recriar uma situação ou imagem (TECMUNDO, online, 2020). De acordo com este blog, a técnica teria sido empregada pela primeira vez, em 2019, com imagens de atores estadunidenses misturadas às de Donal Trump, à época, presidente dos Estados Unidos.

Nessa técnica, algoritmos reconhecem padrões em uma base de dados, alimentados com fotos e vídeos da personalidade cuja imagem vai ser imitada ou distorcida. Ferramentas como ZAO – aplicativo chinês que permitia se fazer uma *selfie* e inserir no rosto de uma personalidade ou artista de cinema – foram pioneiras no uso dessa técnica. Especialistas, como John Vilasenor, pesquisador do Centro de Inovações Tecnológicas *Brookings Institution*, defendem que haja uma fiscalização e regulamentação atualizada do uso desse tipo de tecnologia. O jornalista mineiro, Bruno Sartori<sup>7</sup> é especialista na produção do *Deep Fake*. Ele explica que sua técnica é constituída de vídeos falsos ou distorcidos, criados com bibliotecas de código aberto, que são voltadas para a aprendizagem de máquinas. Esses códigos são usados para a análise de milhares de imagens, descobrindo como essas imagens funcionam e esses rostos são formados.

---

<sup>5</sup> Aprendizagem profunda. O que é deep learning? | SAS. Disponível em: [https://www.sas.com.pt\\_br/insights/analytics/deep-learning.html](https://www.sas.com.pt_br/insights/analytics/deep-learning.html) Acesso em: 6mai.2022.

<sup>6</sup> Inteligência artificial. TechTudo, dicas e tutoriais. O que é Inteligência Artificial. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/06/o-que-e-inteligencia-artificial-veja-no-que-as-empresas-tem-investido.ghtml> Acesso em: 06mai.2022.

<sup>7</sup> SARTORI, Bruno. Um pouco sobre Deepfakes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u5b4UlkOBB8> Acesso em: 6mai.2022.

Costuma-se escrever a expressão Deepfake (deep+fake), em um único vocábulo, seguindo o descrito no Dicionário Oxford (<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/deepfake?q=deepfake>). Também, trata-se a versão para o Português, como um vocábulo masculino, vez que se refere ao vídeo editado em sua forma final.

### 1.3. Mídias e agenda

Sabe-se que a cobertura das mídias é feita com base na agenda do meio político, comercial e industrial, seguindo o rito do Capitalismo. Mas, também, a massificação de determinados temas ou eventos, sobretudo pelas mídias jornalísticas, ajuda a moldar uma agenda social, com comportamentos diretamente influenciados por essa massificação. Um exemplo é o consumo compulsivo ou exagerado, estimulado pelas notícias massificadas sobre datas comemorativas. Isso, no entanto, não se pode caracterizar como produção e distribuição de *fake News*. Não se enquadram como a ação de disparo de *posts* virais, pois, muitas vezes, são baseados em fatos reais.

Conforme De Souza (2019), na constituição histórico-social do fenômeno da Pós-Verdade, e, no âmbito do meio jornalístico, as *fake News* são “decorrentes de processos econômicos, sociais e ideológicos característicos das mutações no sistema metabólico do Capital”. O autor considera que as *fake News* contribuem para a desinformação jornalística. E, ainda, que há um individualismo e uma solidão no território virtual, que têm relação direta com os fundamentos e a noção de Pós-Verdade. Santaella (2021) afirma que a expressão *fake News* é parceira e irmã gêmea da Pós-Verdade.

As deepfakes são uma extensão, em peças de áudio e vídeo, das *fake News*, estas quase sempre verbais. Ambas estão associadas às multifacetadas questões relativas à pós-verdade. Esta expressão ganhou noto-

riedade a partir de 2016, quando se deram as surpreendentes vitórias de Trump nas eleições dos Estados Unidos e do plebiscito Brexit, no Reino Unido. Tanto uma quanto a outra foram consideradas batalhas vencedoras devido à proliferação de notícias falsas que correram pelas redes digitais e que impulsionaram o voto de eleitores mal-informados e, consequentemente, crédulos em relação às enxurradas de mensagens politicamente distorcidas que receberam.

A autora relembra o escândalo da *Cambridge Analytica*, que, em 2018, desenvolveu um aplicativo de extração de dados pessoais. Foi assim que, à época, por meio do Facebook, 50 milhões de dados de usuários foram vendidos por um pesquisador à *Cambridge Analytica*, que tinha Donald Trump, como cliente. Essa divulgação teve influência direta no resultado das eleições presidenciais dos EUA. Para a Santaella (2020), os danos das *fake News* cresceram com o advento do uso de robôs e algoritmos para sua disseminação, e o tema passou a frequentar os tribunais, devido às batalhas jurídicas.

O cientista político franco-italiano Giuliano Da Empoli afirma que há “engenheiros do caos”, sobretudo a serviço de políticos populistas, usando algoritmos para espalhar *fake News*, promovendo ódio e medo, e interferindo nos processos eleitorais, conforme entrevista concedida a revista *Veja* (2019). Destacamos, a seguir, trecho da entrevista:

**[...] Uma das principais teses de seu livro é a de que políticos de uma nova onda populista, como Jair Bolsonaro, Donald Trump e os ligados ao movimento italiano 5 Estrelas, manipulariam eleitores por meio de redes sociais. Como fazem isso? –** Apoiam-se na lógica pré-estabelecida das plataformas da internet, como o Facebook. As redes sociais procuram o maior engajamento, as curtidas, o compartilhamento. A qualquer custo. Para o algoritmo, não importa que tipo de conteúdo é destacado. O que se quer é atrair o envolvimento dos usuários. Pode ser com *fake News*, *fofocas*,

ou mensagens radicais, e que mexem com as emoções das pessoas, e assim servem de ímã para o chamado engajamento. Assim operam esses sites e apps, sem ter qualquer consideração pela qualidade, ou veracidade, do que se publica por meio deles. Os políticos populistas captaram essa lógica e a reproduziram. Às vezes de forma intuitiva, noutras em estratégias sofisticadas, ou em uma soma de ambos, alimentam as redes sociais com aquilo que mais atrai eleitores. E, repito, aí também vale tudo: mentiras, extremismos, o que for (VEJA, online, 2019).

Conforme esse autor, os especialistas em internet, a serviço de políticos populistas, conseguem captar o que cada pessoa, por meio de seu padrão de comportamento na *Web*, pensa ou espera. Não há preocupação com ideologias e nem consistência do discurso. A ideia é enviar, para quem tem raiva de algo ou alguém, anúncios que impulsionem essa raiva e revolta contra o rival. E as postagens também podem ser direcionadas para quem aprova ou apoia determinado candidato ou segmento. É desse modo que eles operam na tentativa de ganhar simpatia e voto para si, ou para direcionar ódio, raiva e revolta contra os adversários.

Segundo Allcott e Gentzkow (2017), para se enquadrar como *fake News*, as notícias precisam ser produzidas intencional e comprovadamente falsas, com o objetivo de enganar os leitores.

Duas motivações principais estão subjacentes à produção de notícias falsas: financeiras e ideológicas. Por um lado, histórias ultrajantes e falsas que se tornam viróticas - precisamente porque eles são ultrajantes - fornecem aos produtores de conteúdo cliques que são convertíveis em receita publicitária. Por outro lado, outros fornecedores de "fake News" produzem notícias falsas para promover ideias particulares ou pessoas que a elas favoreçam, muitas vezes desacreditando outras (ALLCOTT E GENTZKOW, 2017, 13).

De acordo com os autores acima, a definição atual de *fake News* é mais usada para descrever falsas fontes de notícias espalhadas pelas mídias, cuja ação deliberada é a de desacreditar figuras de destaque na sociedade, ou o trabalho do jornalista profissional e até de algumas organizações jornalísticas já consagradas no mercado.

Também, é importante destacar o papel passivo ou ativo do consumidor de *fake News*. Pode ocorrer que alguém, dentre o público em geral, receba *fake News*, inadvertidamente, e venha a compartilhá-la como terceiros. Ou, ainda, de receber *fake News*, comprovar por quaisquer meios a sua falta de autenticidade e, mesmo assim, deliberar por passá-la adiante. Ou seja, ocorre uma rejeição ou adesão do consumidor àquela *fake News*. Isso pode acontecer porque os fatos narrados, embora falsos, podem comprometer alguém de quem o receptor discorda ideologicamente, e, então, há a decisão de massificar essa informação negativa. Ou, pode ocorrer de o receptor fazer uma leitura rápida e superficial, sem o tempo necessário para uma checagem, e, ainda assim, decida por passar adiante.

Tandoc *et al* (2018) criaram uma tabela para exemplificar essa co-construção das *fake News*, demonstrando que, nesse envolvimento, o receptor pode ou não perceber a falsificação do que se apresenta no conteúdo. Reproduzimos essa tipologia, no quadro a seguir, com tradução nossa:

Quadro 4 – Tipologia de notícias falsas

TABELA 1 Uma tipologia de definições de notícias falsas		
Nível de facticidade	A intenção imediata do autor de enganar	
	Alto	Baixo
Alto	Publicação original Propaganda Manipulação	Notícia Satírica
Baixo	Fabricação	Notícia Paródia

Fonte: Tandoc *et al*, 2018, p. 148.

Nas tribos digitais, predomina a militância digital, importando menos a qualidade da informação veiculada e mais a afinidade com o teor das ideias expressas. Tende-se a legitimar como verdadeira uma informação repassada por alguém conhecido ou que ocupe posição de destaque na sociedade. Nesse aspecto, é preciso especial cuidado com os perfis fakes os quais circulam nas redes. Gente que usa a imagem e o prestígio de celebridades ou *influencers* para divulgar *fake News*. Então, não importa se a postagem vem de gente do teu grupo de relacionamentos ou de uma pseudo celebridade (neste caso, de um perfil *fake*), é preciso checar a veracidade dos “fatos” divulgados, para não cair em armadilhas e acabar propagando *fake News*.

Parte dos Jornalistas e demais profissionais de mídia têm certa aversão à disseminação indiscriminada de informações pelas redes digitais. Antes, eles e suas empresas eram detentores quase que exclusivos do direito de propagar verdades e mentiras. E, quando “se enganavam”, usavam o simples recurso de publicar uma nota com “ERRAMOS”. Agora, esse poder de controle sobre divulgar informações, sejam falsas ou verdadeiras, tem de ser dividido com cada internauta, com cada indivíduo de posse de um celular ou *tablet*. Sem contar, que estes indivíduos foram elevados à condição de quase repórteres, vez que os fatos acontecem em qualquer parte do mundo e não esperam pela presença de um jornalista para serem compartilhados. Desse modo, em vários casos, os eventos são registrados e divulgados pelas câmeras de celular de um indivíduo presente, não necessariamente um jornalista ou profissional das empresas de mídia. Decorre disso o fato de as empresas e os profissionais de mídia detratarem, às vezes da forma mais cruel possível, o internauta comum, que não se apresenta ou não se caracteriza como profissional das áreas de comunicação.

## REFERÊNCIAS

ALLCOTT, Hunt, and Matthew GENTZKOW. 2017. "Social Media and Fake News in The 2016 Election." *Journal of Economic Perspectives* 31 (2): 211–236. doi:10.1257/jep.31.2.211.

APRENDIZAGEM PROFUNDA. O que é deep learning? | SAS. Disponível em: [https://www.sas.com.pt\\_br/insights/analytics/deep-learning.html](https://www.sas.com.pt_br/insights/analytics/deep-learning.html) Acesso em: 6 mai. 2022.

CAMPBELL, Duncan. 2003. "US War Photographer Sacked for Altering Image of British Soldier". The Guardian. Disponível em: <https://www.theguardian.com/media/2003/apr/03/pressandpublishing.Iraqandthedia>. Acesso em: 20 dez. 2022.

DE SOUZA, R. B. R. (2019). Fake News, pós-verdade e sociedade do capital: o irracionalismo como motor da desinformação jornalística. REVISTA FAMECOS - *Mídia, Cultura e Tecnologia*, vol. 26, n. 3, set-dez, 2019, Editora da PUCRS. Disponível em: [link.gale.com/apps/doc/A620930712/AONE?u=ufms\\_br&sid=googleScholar&xid=8a7253f0](http://link.gale.com/apps/doc/A620930712/AONE?u=ufms_br&sid=googleScholar&xid=8a7253f0). Acesso em: 20 dez. 2022.

EMPOLI, Giuliano da. Em livro, italiano defende que novos populistas funcionam como algoritmos. VEJA. Entrevista concedida a Filipe Vilicic, publicada em 16 dez. 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/em-livro-italiano-defende-que-novos-populistas-funcionam-como-algoritmos/> Acesso em: 20 dez. 2022. Inteligência artificial. TechTudo, dicas e tutoriais. O que é Inteligência Artificial. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/06/o-que-e-inteligencia-artificial-veja-no-que-as-empresas-tem-investido.ghml> Acesso em: 06 mai. 2022.

KERSHNER, James W. 2005. *The Elements of News Writing*. Boston, MA: Pearson Allyn and Bacon.

KOVACH, Bill, and Tom ROSENSTIEL. 2007. *The Elements of Journalism : What Newspeople Should Know and The Public Should Expect*. 1st rev ed. New York: Three Rivers Press.

LAZER, David M. J.; BAUM, Matthew A.; BENKLER, Yochai; BERINSKY, Adam J.; GREENHILL, Kelly M.; MENCZER, Filippo; METZGER, Miriam J.; NYHAN, Brendan; PENNYCOOK, Gordon; ROTHSCHILD, David; SCHUDSON, Michael; SLOMAN, Steven A.; SUNSTEIN, Cass R.; THORSON, Emily A.; WATTS, Duncan J. e L. ZITTRAIN, Jonathan. *The science of fake News*. **Science** 359 (ISSUE 6380), 9 de março de 2018, pp. 1094-1096. DOI: 10.1126/science.aao2998, Science (print ISSN 0036-8075; online ISSN 1095-9203) American Association for the Advancement of Washington, DC 20005. 2017 ©.

RICHARDSON, Brian. 2007. *The Process of Writing News: From Information to Story*. Boston, MA: Pearson.

SANTAELLA, Lucia. *A Semiótica das fake News*. VERBUM – Cadernos de Pós-Graduação (ISSN 2316-3267), v. 9, n. 2, set. 2020, pp. 9-25.

SANTAELLA, Lucia. *As irmãs siamesas fake News e pós-verdade expandidas nas deepfakes*. TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 23, jan./jun. 2021, pp. 15-24.

SARTORI, Bruno. Um pouco sobre Deepfakes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=u5b4UIkOBB8> Acesso em: 6mai.2022.

TANDOC JR., Edson C.; LIM, Zheng Wei & LING, Richard (2018). *Defining “Fake News”, Digital Journalism*, v. 6, n. 2, pp. 137-153, DOI: 10.1080/21670811.2017.1360143, Informa UK Limited, 2017.

TECMUNDO. Deepfake: o que é e como funciona? On-line, publicado em 15/11/2020, às 16:00. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/206706-deepfake-funciona.htm> Acesso em 06mai.2022.

THE GARDIAN. KISS, Jemima. Who Controls the internet? Wed 17 oct 2012 15:25 BST. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2012/oct/17/who-rules-internet> Acesso em: 19jan2023

@

[...] a sociedade real desinteressa-se da classe política, sem deixar de desfrutar o espetáculo que esta proporciona. A mídia serve enfim para alguma coisa e a “sociedade do espetáculo” tira todo o seu sentido dessa feroz ironia: as massas concedendo-se o espetáculo dos disfuncionamentos da representação através dos riscos da corrupção da classe política. A esta nada mais resta a não ser autossacrificar-se para assegurar o espetáculo necessário ao prazer do povo (BAUDRILLARD, Jean. 2011. p. 40).

Figura 3 - Realidade cega



Fonte: I.PINNIMG.COM

Disponível em: <https://i.pinimg.com/originals/36/4b/6f/364b6f050cd65a06d79add-84fa04dff9.jpg>

Acesso em: 21 jan. 2023.

\*VR – virtual reality; VR – Visor (óculos) de realidade virtual.

## 2 LIXO VIRTUAL: CATEGORIA DE ANÁLISE

### 2.1 Introdução

Lixo Virtual implica transitar do território original, denominado real, para o projetado (virtual), isto é, o Ciberterritório, e-território, Território Digital, Território Eletrônico, Território em Nuvem ou Território Virtual, o qual é composto de elementos materiais e imateriais. Trata-se de conceitos inovadores, que só se estabeleceram, no Brasil, com o advento da Internet (1993). Nesse cenário, as relações socioeconômicas e culturais se dão em novo paradigma temporal e espacial. Nos estudos de Desenvolvimento Local, tem-se como princípio que, os atores e agentes locais devem ser protagonistas das mudanças, as quais ocorreriam de baixo para cima, com prevalência de fatores endógenos.

A virtualidade pode promover danos, dificultando as condições de ocorrência do desenvolvimento. Tendo por objetivo estabelecer o conceito de Lixo Virtual (LV) como categoria de análise e, em sua construção, empregou-se nesta seção a pesquisa bibliográfica, documental, crítica e descritiva e constatou-se que o conceito de LV é categoria de análise em construção e ganha relevância pelas inovações em Tecnologias da Informação e pelos avanços em Inteligência Artificial. Estudar LV e compreender os seus mecanismos representam contribuição interdisciplinar na apreensão do fenômeno da virtualidade.

Carlomagno e Rocha (2016, p. 173), ao discutirem a criação e classificação de categorias de análise, apontam como regras para tal procedimento metodológico que:

- 1) devem existir regras claras de inclusão e exclusão nas categorias;
- 2) as categorias precisam ser mutuamente excludentes;
- 3) as categorias não podem ser

muito amplas, sendo seu conteúdo homogêneo entre si; 4) as categorias devem contemplar todos os conteúdos possíveis e “outro” precisa ser residual; 5) a classificação deve ser objetiva, não passível de ser codificada de forma diferente a depender da interpretação do analista.

Esses autores propõem que haja, na discussão, o equilíbrio entre comparabilidade e adaptabilidade na criação de categorias. Com isso, LV é categoria de análise, de abrangência específica quando tomado a partir de uma analogia com o sentido de “lixo comum”, na tentativa de se aprofundar a reflexão. Lembrando que, na homogeneidade da categoria, está subjacente o momento histórico, socioeconômico e, neste caso, tecnológico de sua emergência; portanto, a categoria de análise é politicamente delimitada.

Para se fazer uma abordagem no que tange ao Desenvolvimento Local (DL), centra-se na questão da virtualidade, suas influências nas relações sociais e nos processos de reterritorialização e desenvolvimento; ou seja, a existência real de relações sociais em territórios virtuais e vice-versa; ampliam-se as ideias de virtualidade e território, com a construção de novas e complexas categorias, tais como e-território e Lixo Virtual. Também, procura-se relacionar LV, território, territorialidade e desenvolvimento nos territórios, à forma como o desenvolvimento acontece no trânsito entre eles.

No cenário mundial, do vigésimo ano do século XXI, registram-se inovações tecnológicas constantes, demandando-se discussão sobre a conduta de agentes e atores sociais, em campos como a realidade virtual e a virtualidade real, vez que a Internet mudou relações socioeconômicas e culturais, agora, cada vez mais líquidas, nas palavras de Bauman (2007), impactando as bases de convivência harmônica e as formas de manutenção da sustentabilidade nos territórios. Buscou-se estabelecer o LV como categoria de análise, debatendo sua influência na cultura dos atores

e agentes do e-território. Empregou-se na construção da investigação o método dedutivo, em pesquisa bibliográfica, documental e crítica.

O problema de pesquisa procura responder a questão: qual é o conceito de Lixo Virtual? Ocorre com frequência de o LV ser considerado como termo que se refere, com exclusividade, a *hardware* descartável ou descartado, e não a conteúdo veiculado; concluiu-se que não se conceituou LV, até o presente, no meio acadêmico; e de que é possível compreender LV como categoria de análise. A relevância em investigar o LV se deve, sobretudo, ao fato de que os conceitos de território e E-território são pertinentes a diversas áreas de estudo. Portanto, compreendê-los com mais precisão enseja o desenvolvimento de técnicas e procedimentos nesses campos, podendo tornar mais segura a vida da sociedade, por meio da educação digital. A era digital e a virtualidade afetam o indivíduo e, por conseguinte, a sociedade e o território em que habitam. Desde as questões mais simples, como pagar contas, até as mais complexas, como a segurança individual e coletiva.

A inovação se apresenta no estabelecimento de um conceito como categoria de análise. Espera-se ampliar o conhecimento sobre como a virtualidade influencia as relações socioeconômicas e culturais e os processos de reterritorialização, pela observação dos danos que o LV pode causar ao desenvolvimento sustentável.

Os resultados apontam que denominar como novos aqueles territórios que tenham se formado a partir do advento da Internet poderia representar uma incoerência, na medida em que tecnologias promovem mudanças constantes, cria-se uma cultura virtual e se agregam novas características aos territórios originais. É preciso considerar que, apenas o uso de novas tecnologias não transforma territórios em inovadores ou inteligentes em sua plenitude, é necessário se observar o desenvolvimento local sustentável, bem como os protagonistas e suas ações. Por vezes, constatam-se danos oriundos da toxicidade, tanto do lixo material quanto do virtual, os quais são impactantes à vida humana.

## 2.2 Lixo comum *versus* Lixo Virtual

A palavra “lixo”, originária do Latim, vem de “*lixius*”, significando “água ou objeto sujo”; e do termo “lix”, que quer dizer “cinza” (<origemdapalavra.com.br> Acesso em: 16 nov. 2020). Então, a ideia de lixo está associada a algo inferior, borra, coisa estragada, com validade vencida, dejetos, descartável, deteriorado, escória, excremento, imprestável, imundície, inutilidade, o que se joga fora, organismo pútrido, podre, porcaria, putrefato, quebrado, resto, sem uso, sem valor, sobra ou sucatas. Lixo ou resíduo seria qualquer material, considerado inútil, supérfluo, repugnante ou sem valor, gerado pela atividade humana e que precisa ser eliminado. O conceito de lixo é uma concepção humana, porque, em processos naturais, não há lixo, apenas produtos inertes.

O termo “virtual” tem origem possível do Latim: *virtualis*, *virtus*, *utis*, significando não real; simulado eletronicamente: imagens virtuais (<origemdapalavra.com.br>, acesso em: 16 nov. 2020). Ou seja, trata-se de algo possível, aquilo que pode ser colocado em prática, como exemplo: estimativas virtuais de um projeto. Em Linguística, refere-se a algo próprio ou relacionado a idiomas, como um sistema de relações (*langue*), que se concretiza na fala. Diz-se, ainda, de algo possível, potencial, latente, teórico, o contrário de real, formal, efetivo, remoto, à distância. Já o termo virtualidade (do Latim *medv. Virtualis*) se refere àquilo que é virtual, ou que existe somente como efeito de uma representação ou simulação feita por programação de computador [biblioteca virtual, museu virtual; realidade virtual] (GALVÃO, 2017).

Ao se tentar conceituar LV e caracterizá-lo como categoria de análise, parte-se de uma analogia com o chamado “lixo comum” nos termos da Lei nº. 12.305, de 2 de agosto de 2010, Lei de Resíduos Sólidos, que institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos; e da nomenclatura disposta pelo Conselho Nacional de Meio Ambiente (Conama). Na legislação federal pertinente, a palavra lixo não aparece de modo explícito,

mas sim em uma de suas variações: “lixões”, locais que estão sob a jurisdição das prefeituras municipais ou de suas concessionárias e nos quais se deposita o lixo recolhido de uma comunidade. No quadro a seguir, discrimina-se parte da nomenclatura empregada na Lei nº. 12.305/2010.

**Quadro 5 – Reciclagem; rejeitos; resíduos sólidos**

<b>Reciclagem</b>	Processo de transformação dos resíduos sólidos que envolve a alteração de suas propriedades físicas, físico-químicas ou biológicas, com vistas à transformação em insumos ou novos produtos, observadas as condições e os padrões estabelecidos pelos órgãos competentes do Sisnama e, se couber, do SNVS e do Suasa <b>(XIV)</b> .
<b>Rejeitos</b>	Resíduos sólidos que, depois de esgotadas todas as possibilidades de tratamento e recuperação por processos tecnológicos disponíveis e economicamente viáveis, não apresentem outra possibilidade que não a disposição final ambientalmente adequada <b>(XV)</b> .
<b>Resíduos Sólidos</b>	Material, substância, objeto ou bem descartado resultante de atividades humanas em sociedade, a cuja destinação final se procede, propõe-se proceder ou se está obrigado a proceder, nos estados sólido ou semissólido, bem como gases contidos em recipientes e líquidos cujas particularidades tornem inviável o seu lançamento na rede pública de esgotos ou em corpos d’água, ou exijam para isso soluções técnica ou economicamente inviáveis em face da melhor tecnologia disponível <b>(XVI)</b> .

Fonte: Lei nº. 12.305/2010. Adaptado pelos autores.

Os conceitos anteriores se apresentam na ordem em que aparecem na lei; muito embora, do ponto de vista de ocorrência no cenário ambiental, no território original, poderiam seguir outra lógica de importância e terem sido elencados em ordem diversa, ou seja, resíduos sólidos, reciclagem, rejeitos, já que, do último elemento, em tese, nada se aproveita.

O lixo espalhado, descartado a céu aberto, é uma das problemáticas ambientais que comprometem o desenvolvimento sustentável. Pode ser

considerada até mesmo criminosa a atitude de quem, de forma intencional, deposita seu lixo pelas ruas e calçadas, bem como seria criminosa a atitude de nações ricas tentarem transferir o seu lixo para nações mais pobres.

O lixo é um problema planetário, e a ecologia é a ciência que estuda a relação entre os seres vivos e seu ambiente. Nesse sentido, a teoria da Ecologia Humana visa analisar a relação dos seres humanos com seus ambientes, interação essa considerada como um sistema em que se aplicam diversas tecnologias, em busca da harmonia com o ambiente, o respeito e a ética com os seres humanos. Ou seja, refere-se à relação ética e harmoniosa dos seres humanos, de forma sistemática, em seu ambiente.

**Figuras 4 e 5 – O lixo consome o planeta Terra**



**Fonte:** Conexão Planeta. Brasil é o 4º maior poluidor de lixo plástico do planeta e o que menos recicla. 6 mar. 2019

Disponível em: <https://conexaoplaneta.com.br/wp-content/uploads/2019/03/brasil-4o-maior-gerador-lixo-plastico-planeta-conexao-planeta.jpg>  
Acesso em: 10 jun. 2020.



**Fonte:** Cetesb. Lixo e efeito estufa: o que eles têm em comum? Cada brasileiro gera, em média, 387 quilos de resíduos por ano. 24 maio 2017, por carlossp.

Disponível em: <https://cetesb.sp.gov.br/biogas/2017/05/24/lixo-e-efeito-estufa-o-que-eles-tem-em-comum/>  
Acesso em: 4 abr. 2020.

Fonte: Conexão Planeta. Brasil é o 4º maior poluidor de lixo plástico do planeta e o que menos recicla. 6 mar. 2019

No caso do LV, não há serviço de coleta e nem reciclagem. Desse modo, é o próprio consumidor, o responsável por tentar selecionar e descartar, quando julgar conveniente fazê-lo. Ocorre, contudo, que esse tipo de lixo não é reciclável. Pode ocorrer, no caso do LV, de produtores e consumidores serem a mesma entidade.

**Figuras 6 e 7 – Lixo Virtual não é reciclável**



Por mais que você destine o LV para a lixeira (virtual), ele continuará a ser manipulado por outras pessoas e a circular no ciberespaço. Em algum tempo, de alguma forma, retornará, e o conteúdo dele poderá alcançar quem o tenha tentado descartar. Além disso, peritos digitais garantem ser possível, mediante ordem judicial, recuperar dados de computador ou aparelho eletrônico, mesmo que o usuário o tenha formatado, ou deletado arquivos (TECMUNDO, 2010). Até indivíduos sem acesso à Internet podem ser afetados pelos modelos socioculturais, os quais se estabelecem pelo LV. Exemplos mais simples são o gosto musical ou padrão de moda, consumo de comida, publicações de mídia, entre outros.

Nesta investigação, entende-se Lixo Virtual como conteúdo criado, recolhido, manipulado, reproduzido, propagado no meio virtual, por meios eletrônicos ou digitais; aquilo que é passível de ser divulgado, compartilhado de maneira virtual, algo que chega ao receptor, mesmo sem sua anuência, e o que lhe foi disponibilizado, sendo passível de causar dor, desconforto, incômodo, indignação, nojo ou outra reação desagradável, por comprometer a higiene ou saúde do ambiente virtual do receptor, podendo retirar, de forma consciente ou inconsciente, o foco de interesse; algo que possa conduzir a desvios e à massificação de

comportamentos e informações que não se coadunam com seu perfil ou repertório sociocultural, além de poder causar dano econômico, perda de tempo, uso de arquivos, espaço, fluxo e circulação de informações, velocidade de navegação na rede e redução de seu ativo gigabit contratado. Entretanto, vale ressaltar que, ao receptor, cabem o juízo e a palavra final sobre seu valor e sua utilidade.

Citam-se como exemplos desse tipo de conteúdo itens ou produtos que podem ser considerados LV: alguns aplicativos que capturam informações para uso em golpes, alguns jogos (sobretudo, com temáticas de violência, lutas e guerra), atitudes e padrões de comportamento preconceituoso, *bitcoins*, *fake News*, pornografia, pornografia infantil, *spam*, páginas e programas potencialmente causadores de vício (jogos de azar), ou que possam provocar outros tipos de danos ao ser humano e, por conseguinte, ao desenvolvimento nos territórios e das sociedades que neles habitam. O LV se particulariza por seu aspecto imaterial e mais abstrato, em forma de conteúdo, como mensagens e informações de preconceito, ódio, vingança, entre outros. Destacam-se, também, comportamentos, atitudes e procedimentos que podem promover ou incitar: isolamento, segregação, humilhação, degradação cultural, agressão, violência, desrespeito, mentira, fraude, pornovingança<sup>8</sup>. No quadro a seguir, listamos alguns exemplos de atitudes e comportamentos que podem ser caracterizados como LV:

---

<sup>8</sup> Pornografia de Vingança – ato de expor, na rede mundial de computadores, fotografias e/ou vídeos íntimos de terceiros, sem consentimento, ainda que se tenham permitido fotografar ou até mesmo filmar em ambiente privado. Quem divulga esse tipo de imagens o faz normalmente por vingança, quase sempre após o término de um relacionamento com a pessoas exposta.

### Quadro 6 – Exemplos de Lixo Virtual

- Resultado de disparo seguido de 10 a 20 mensagens no <i>WhatsApp</i> , a qualquer hora do dia ou da noite, sobre o mesmo assunto, ou assuntos, como pornografia, piadas, pegadinhas, “gemidão do zap”, em momentos inoportunos, feito de maneira contumaz, sem perceber, ou sem se importar, com incômodo ou constrangimento que possa causar ao receptor.
- Aluno enviar uma mensagem para seu professor, durante a madrugada, ou feriado, solicitando a correção de um trabalho.
- Tocar uma lista de músicas favoritas, em alto volume, de forma que toda a vizinhança se obrigue a ouvir um estilo diverso do seu gosto.
- Crianças, em sala de espera de consultório médico, jogando videogame com som ambiente alto e interagindo com o jogo, aos berros, sem respeitar o público em seu entorno.
- Seu telefone tocar mais de vinte vezes ao dia, e, ao atender, você se dá conta de que está falando com uma gravação; ou, ainda que seja um atendente ao vivo do outro lado da linha, com proposta comercial, a qual nunca é apresentada de forma objetiva, e talvez não seja de seu interesse.
- Janelas de <i>pop-up</i> que se abrem na sua tela enquanto você navega na Internet, com sugestões de consumo motivadas por algoritmos e robôs que capturaram seus hábitos durante sua navegação pelas redes digitais.
- Contrainformação promovida por <i>hackers</i> (programadores que manipulam sistemas), no sentido de desacreditar informações científicas, como o movimento antivacinas, pondo em risco as políticas públicas de atenção à saúde.
- Programas espíões em seus equipamentos ou nos seus <i>softwares</i> , com o objetivo de coletar informações sobre seus hábitos de consumo, para que possam ser manipulados e influenciados por empresas.

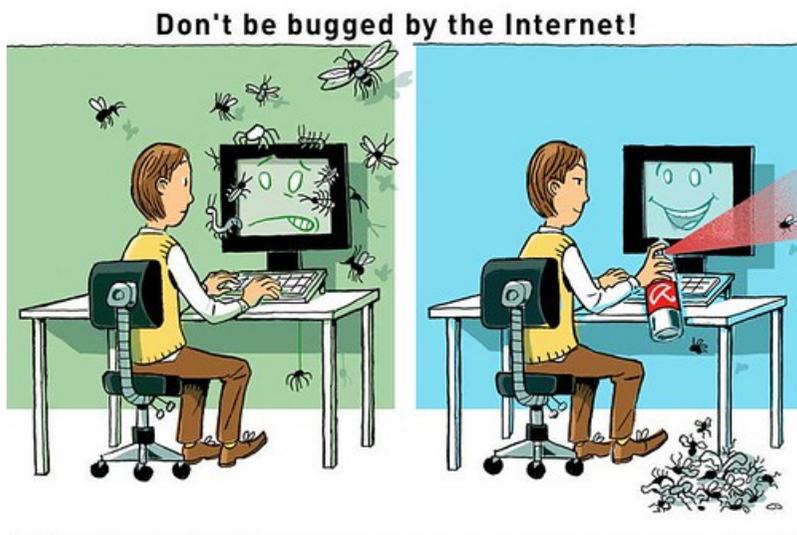
Fonte: elaboração própria.

A pornografia foi incluída como LV, pelo constrangimento que seu compartilhamento possa causar a alguém que receba áudios e vídeos com tal conteúdo e acabe por publicá-los, por descuido, por exemplo, em uma reunião de trabalho.

Dentre as comunicações no meio digital, as quais podem ser consideradas inoportunas, indesejáveis, incômodas, estão os *spams*. Eles são mensagens que chegam aos *e-mails*, com muita frequência, consumindo tempo do receptor na tentativa de eliminação. A maioria contém informação fútil e inútil, podendo ser armadilhas com programas embutidos, os denominados vírus para captura de dados dos sistemas computacionais.

Denomina-se poluição digital o acúmulo e a repetição de informações que circulam pelo e-território, por exemplo, em forma de *home-pages* abandonadas por produtores e consumidores.

**Figura 8** – Não seja importunado pela Internet



Fonte: GF Soluções. Disponível em: <https://gfsolucoes.net/como-alterar-a-senha-do-gmail/> Acesso em: 4 abr. 2020.

Não se deve confundir lixo eletrônico com LV. O primeiro ocupa espaço no território original (real) e é composto pelo *hardware*. O segundo, em forma de conteúdo, integra o ciberterritório (território virtual ou projetado).

## Quadro 7 – Diferenciação entre lixo “comum” e Lixo Virtual

Exemplos de lixo eletrônico:	Exemplos de lixo virtual:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Monitores de Computadores</li><li>- Telefones Celulares e baterias</li><li>- Computadores</li><li>- Televisores</li><li>- Câmeras Fotográficas</li><li>- Impressoras</li></ul>	Aplicativos, páginas, vírus, programas e conteúdos causadores de vício ou danosos ao ser humano, prejudiciais à democracia, à vida em sociedade, ao desenvolvimento local e à Justiça Social; beligerância; <i>bullying</i> ; crimes digitais; <i>fake News</i> ; falácias; fundamentalismo; games; golpes; intolerância; pornografia; preconceitos; propagação e promoção do ódio e da violência, da humilhação, da segregação, do desrespeito à mulher, degradação da cultura e desvalorização dos direitos e da vida humana, com efeitos danosos e impactos nos territórios, colocando em risco a sustentabilidade e a governabilidade; <i>spam</i> ; truques.

Fonte: elaboração própria.

Para melhor compreender o LV e sua conceituação, ressalta-se que as formas “tradicionais” de lixo, recicláveis, estão vinculadas ao território original, mas há outras, não recicláveis, atreladas ao território projetado ou virtual. Note-se que, na categoria de novos tipos, a maioria é de natureza imaterial.

O lixo “real” pode ser benéfico economicamente, proporcionar renda e desenvolvimento. Não é, portanto, sempre um fator causador de danos na dimensão econômica. Também, com o LV, pode-se ganhar dinheiro, mas não sem se contaminar pelos modelos sociais criados e exportados ou importados; ainda que se tente evitá-los, eles podem produzir degradação social geradora de lucros, mas comprometendo os padrões da sustentabilidade. É possível, então, se falar em “danos ambientais” nos territórios original e projetado (detalhados mais adiante), decorrentes do LV, e demonstrá-los no cotidiano das pessoas.

**Quadro 8** – Comparativo entre lixo “tradicional” e o novo conceito de lixo

LIXO TRADICIONAL	NOVOS TIPOS DE LIXO
Ambiental	Ciber- <i>Bullying</i>
Doméstico	Digital
Hospitalar	Eletrônico
Orgânico	<i>Fake News</i>
Químico	Sonoro
Tóxico	Virtual

Fonte: elaboração própria.

Observe-se que o lixo “tradicional” é, quase sempre, de caráter material, enquanto o novo seria imaterial (no que diz respeito a sua real virtualidade). No entanto, este último pode se tornar material quando apresentado em sua forma virtual real. Ao lixo eletrônico, pode-se aplicar os procedimentos dos 3Rs: reduzir, reutilizar e reciclar (INSTITUTO CCR, 2016). O lixo eletrônico se caracteriza como *hardware*, inteiro ou partes materiais, descartadas após o uso de equipamentos eletrônicos considerados obsoletos ou inservíveis. Isso não se aplica ao LV.

Desse modo, considera-se válida a analogia entre lixo material e Lixo Virtual. Mas verifica-se que eles compõem categorias diferentes, embora ambas sejam ambientalmente danosas e comprometedoras à qualidade de vida humana. A sustentabilidade que se busca no virtual é social.

### 2.3 Território virtual

O território virtual ocupa um ambiente “desmaterializado”, de caráter intangível, como salas de bate-papo, área de jogos eletrônicos, mídias digitais, entre outros, nos quais a relação dos atores e agentes ocorre *on-line*, no ciberespaço, em que elementos locais e globais se misturam,

e as relações pessoais podem se dar de indivíduo para indivíduo, entre indivíduo e grupos, ou de grupos para grupos. Ou seja, existe a possibilidade de relações múltiplas e complexas. Formam-se bolhas e tribos digitais, que podem ser desfeitas com rapidez, com laços não duradouros, na maioria das vezes (BAUMAN, 2007). Os limites desse território são os da interação e da interatividade.

Raffestin (1993, p. 7-8) deixa claro a relação existente entre território e poder, uma vez que aquele é produto dos atores sociais, em suas ações modificadoras do espaço, sendo, nesse processo, que se manifestam as relações de poder “que se traduzem por malhas, redes e centralidades”. Segundo Le Bourlegat (2017), território era:

[...] o espaço vital, para que uma sociedade, tendo em vista, o efetivo demográfico e o domínio da ciência e da técnica, pudesse utilizar esses recursos naturais disponíveis. Assim, o território e o uso racional de seus recursos potenciais passaram a ser considerados vitais para a existência do Estado, portanto a razão de Estado.

De acordo com essa autora, a competitividade também condiciona ganhadores e perdedores, e pode produzir conflitos sociais e territoriais, até mesmo guerras, com efeitos danosos aos mundos vivido e construído. A maioria das guerras ocorre por disputa de território, ou seja, ampliação de território. Por sua vez, Marques (2013, p. 24) fundamenta em Santos (1988, p. 51) o seu conceito de território, centrado na materialidade e nas mudanças, as quais propiciam descontinuidade, fragmentação e novas formas de sociabilidade:

*El territorio puede ser entendido por su configuración, constituida por los sistemas naturales de un determinado país o em una determinada área, con las modificaciones hechas por los hombres. La configuración territorial o configuración geográfica tiene como fundamento su materialidad, aunque tenga una existencia social dada por las relaciones sociales. Se puede decir, pues, que la obra*

*humana va a lo largo de la historia siendo incorporada por la configuración territorial o geográfica. Los cambios impuestos por ese proceso crean simultáneamente, varios territorios discontinuos y fragmentados y nuevas formas de sociabilidad, promoviendo una intensa reestructuración del espacio mundial a diferentes escalas geográficas, en la cual se funden mientras otros se desintegran*<sup>9</sup>.

Desse modo, Marques (2013, p. 25) reafirma o ponto de vista de Raffestin (1993) ao mencionar que se pode dizer que o “território é uma construção conceitual a partir da noção de espaço em que ocorrem mudanças geradas pelas redes, pelos circuitos e fluxos que se fundem como crateras, canais, trilhos, circuitos bancários e rotas aéreas”.

Sobre lugar físico, Bartle (2011) alerta que “Em determinados casos, uma ‘comunidade’ pode nem sequer possuir um lugar físico, mas ser simplesmente demarcada por um grupo de pessoas que partilham um interesse comum”. Ao utilizarem o termo e-território, Rangel e Tonella (2014) reiteram que, também, no território virtual, as pessoas exercem suas territorialidades. A denominação e-território é uma outra forma de designar o que Lévy (2011) chamara de ciberespaço. Conforme as autoras, as pessoas estabelecem novas relações socioespaciais por meio das interconexões em redes e novos recortes territoriais.

Castells (1999, p. 486), ao comentar a relação entre tempo e virtualidade, afirma que a produção multimídia cria fenômenos como a

---

<sup>9</sup> O território pode ser entendido por sua configuração, constituída pelos sistemas naturais de um determinado país ou em uma determinada área, com as modificações feitas pelos homens. A configuração territorial ou geográfica é baseada em sua materialidade, mesmo que tenha uma existência social dada pelas relações sociais. Pode-se dizer, então, que a obra humana vai, ao longo da história, sendo incorporada pela configuração territorial ou geográfica. As mudanças impostas por esse processo criam vários territórios descontínuos e fragmentados e novas formas de sociabilidade, promovendo uma intensa reestruturação do espaço mundial em diferentes escalas geográficas, nas quais alguns territórios se fundem, enquanto outros se desintegram (tradução livre dos autores).

simultaneidade e a intemporalidade na integração eletrônica dos territórios. “A cultura da virtualidade real associada a um sistema multimídia eletronicamente integrado [...] contribui para a transformação do tempo em nossa sociedade de duas formas diferentes: simultaneidade e intemporalidade”.

Na mesma velocidade em que ocorrem as transformações tecnológicas, aplicadas à virtualidade, deveriam ocorrer as transformações sociais. Parece, entretanto, que estas últimas são mais lentas, uma vez que nem todos são capazes de absorver tão rapidamente os paradigmas do mundo virtual.

Maciel e Coutinho (2014, pp. 153-68) questionam a ortodoxia e a hegemonia do pensar ocidental sobre o imaginário do desenvolvimento e propõem uma visão crítica da sustentabilidade em suas escalas:

Pensar a sustentabilidade em suas escalas supõe dimensionar o crescimento, sem negar as diferenças - em seu nome. É preciso refletir formas de pensar que não confundam a tecnociência com o desejo de conhecer, partindo de uma interlocução com territórios e formas de apropriação. A partir daí, trata-se de equilibrar as dimensões tecnocientífica, humano-coletiva e cultural, plasmando um pensar sensível à singularidade, mas não localista.

Segundo os autores, não se trata de negar as diferenças, mas sim de refletir formas de pensar a apropriação sustentada no desejo de conhecer e de construir uma interlocução entre territórios, respeitando-se as singularidades, sem que se assente em uma visão localista.

Conforme Bartle (2011, pp. 5-6), cultura se aprende, e esse aprendizado leva ao empoderamento de uma comunidade que “[...] tal como outras instituições sociais, não é uma mera coleção de pessoas individuais; é um conjunto em constante mudança de relacionamentos, incluindo

do as atitudes e comportamentos dos seus membros”. O intercâmbio de informações e de modelos entre os territórios passa a ser saudável à diversidade e benéfico ao desenvolvimento. Alteridade, empatia e compreensão passam a ser palavras de ordem em busca da prosperidade. As relações de poder tendem, desse modo, a se equilibrar.

Desse modo, o território projetado, ou virtual, impõe novo paradigma nas relações socioeconômicas e culturais, tornando mais difícil, para o agente de transformação local, ter acesso aos padrões da comunidade com a qual tenta interagir.

Em texto de 2014, Lévy indicou a existência de uma pluralidade de espaços e um ritmo intenso de interação entre o território original e o ciberespaço. Em sendo processos que coexistem de forma muito próxima, o jogo de interação, transmissão e recepção de informações mudou a maneira pela qual os seres humanos se comunicam, ampliando o universo cultural e as possibilidades de interculturalidade e multiculturalismo. Além disso, implodiu com a cronologia, linearidade do tempo. Parece que, com a virtualidade, as pessoas passaram a ter menos tempo para desfrutar daquilo que o território original lhes pode oferecer.

O LV atinge também empresas, que correm risco de sofrer crimes digitais. É o que evidencia a publicação do *blog* Olhar Digital. *Phishing*<sup>10</sup> e *Ransomware*<sup>11</sup> são as práticas mais usadas e as que causam maiores danos. O blogueiro Santino (2018) explica que:

Antigamente o cibercriminoso disparava uma infinidade de e-mails na esperança de fisgar um usuá-

---

<sup>10</sup> *Phishing* são iscas, armadilhas, falsos e-mails etc. usados como tentativa criminosa de coletar informações de usuários ou redes. Criminosos utilizam identidades virtuais falsas.

<sup>11</sup> *Ransomware* é um *software* que infecta uma máquina ou rede, restringindo ou bloqueando o acesso dos usuários, que, para liberar os equipamentos, têm de pagar um resgate em criptomoedas, sob pena de perder arquivos ou ter dano total.

rio descuidado, mas os ataques estão cada vez mais direcionados e bem pensados para tornar cada vez mais difícil a distinção do que é uma mensagem falsa e do que é verdadeiro. Durante apresentação na Quickbooks Connect, evento de tecnologia voltado para contadores que aconteceu em San Jose, no Vale do Silício, o especialista Byron Patrick demonstrou como esses ataques estão ficando cada vez mais avançados. O exemplo dado foi de uma empresa que começou a receber e-mails com notas fiscais em um formato idêntico ao de seus fornecedores, mas com detalhes de pagamento diferentes. Alguém estava tentando aplicar um golpe na empresa, obviamente. Patrick explica que a técnica envolvia um duplo ataque: primeiro, o criminoso precisou obter descobrir o formato padrão das notas fiscais, o que pode ser obtido por meio de um ataque de phishing ao fornecedor. Depois foi necessário contatar a empresa com as notas falsas com instruções de pagamento para uma conta controlada por ele. A técnica é eficiente porque dependendo do tamanho da companhia, esse tipo de ordem de pagamento chega aos montes e são tão comuns que os funcionários sequer pensam duas vezes antes de proceder. O phishing é um problema complexo para o usuário comum, porque não há recomendação melhor do que “tenha bom senso” e não clique em links ou pague coisas que não estava esperando. Para empresas, existem algumas medidas úteis: é possível conscientizar funcionários sobre as melhores práticas para evitar essas armadilhas e até mesmo realizar testes de tempos em tempos simulando situações de phishing para ver se eles conseguiram absorver as técnicas de proteção (SANTINO, 2018).

O *ransomware* ocorre com mais frequência contra empresas e pode causar muito prejuízo pela perda de dados. O invasor costuma pedir um resgate para liberar uma palavra-chave (senha) capaz de abrir os arquivos e restaurar documentos considerados essenciais para a corporação.

Um exemplo triste citado por Byron Patrick é o de um hospital nos EUA. Um dia, um funcionário abriu um arquivo malicioso recebido por e-mail; pouco tempo depois, toda a rede estava infectada pelo malware Locky, que criptografou todos os arquivos. As atividades do hospital tiveram que ser paralisadas por 10 dias: cirurgias precisaram ser remar cadas, pacientes precisaram ser transferidos e, no fim das contas, além do prejuízo envolvido na operação interrompida, o hospital ainda teve que pagar US\$ 17 mil em bitcoins para recuperar seus arquivos. A melhor forma de proteção contra o *ransomware* é manter sempre um backup isolado e protegido justamente para ter para onde correr quando tudo der errado. Manter o anti-vírus atualizado também ajuda a evitar esse tipo de situação, mas muitas vezes esses malwares acabam passando despercebidos pelos softwares de proteção, então a precaução é a melhor solução. Para empresas, a contratação de seguros contra ciber crimes também pode ser uma alternativa a ser considerada (SANTINO, 2018).

Para evitar a invasão por quebra de senha, o *blog Olhar Digital* (SANTINO, 2018) publicou uma série de dicas a fim de que se consiga manter um mínimo de segurança. Para resguardar as senhas, recomenda-se:

[...] um gerenciador como LastPass e 1 Password, que permitem cadastrar senhas gigantescas e ultradifíceis sem a necessidade de decorá-las. Também é recomendável usar autenticação em duas etapas sempre que possível; apps como o Google Authenticator ou Microsoft Authenticator ajudam bastante nesse quesito. Também é bom observar: a opção por receber códigos de autenticação via SMS é melhor do que nada, mas está longe de ser a alternativa mais segura porque é plenamente possível tomar o controle do seu número de telefone [...], então prefira outros métodos sempre que possível. [...] O cuidado com uma

senha forte é ainda mais importante em empresas, onde os danos podem ser gravíssimos. Patrick conta o caso de uma companhia que teve toneladas de dados copiados de sua rede sem permissão porque o administrador decidiu que era uma boa ideia usar a senha “id10t”. Os primeiros sinais de problema foram notados quando, numa sexta-feira, os usuários começaram a reclamar de que a rede estava lenta; o problema foi “solucionado” com um reboot simples, mas na segunda-feira a lentidão havia retornado. Quando a questão foi avaliada mais de perto, o motivo ficou evidente: a rede estava congestionada porque alguém estava baixando *terabytes* de informações sigilosas para fora da companhia justamente por causa da senha fraca do administrador (SANTINO, 2018).

Os invasores criminosos estão se aperfeiçoando, e isso exige que os indivíduos e as empresas busquem novas formas de defesa e o assessoramento de profissionais de Tecnologia da Informação, para se resguardarem. Um vazamento de dados pode ocorrer por meio de equipamentos ou sistemas abertos pelos funcionários, quando fora da empresa, até mesmo no chamado trabalho em casa.

Então, danos e riscos do LV podem atingir pessoas, empresas, instituições, governos, com consequências para toda a sociedade. Ainda não há melhor mecanismo de reciclagem ou que o impeça de circular pelos territórios, a não ser a cautela dos próprios usuários.

## **2.4 Cultura virtual**

A cultura virtual é composta, também, por um conjunto de valores, regras e costumes impostos pela sociedade. Esses padrões culturais virtuais circulam pelo território original, mesmo que as pessoas se abstenham do uso da Internet e de aparatos digitais, algo improvável nos

dias atuais. O estabelecimento do conceito de LV e seus impactos nos territórios alteram as dinâmicas de inovação, com ampliação das dimensões culturais e das bases de construção, manutenção e reconstrução dos territórios, e obrigam a se repensar políticas públicas e privadas, novas estratégias de governança e governabilidade.

No mercado de trabalho, por exemplo, fruto da virtualidade e das novas tecnologias, existe uma fusão de funções, com a possibilidade de se exercer atividade laboral em casa, o chamado trabalho em *home office*, trabalho virtual, ou seja, o produto do labor entregue ao empregador se dá de forma virtual. A inteligência artificial e a virtualidade reduzem postos de trabalho, muito embora os próprios trabalhadores e grande parte da sociedade possam considerá-las avanço e conforto. A virtualidade e o mundo digital abriram novos caminhos para o desenvolvimento, mas, também, para uma série de problemas, como a comunicação fragmentada<sup>12</sup>, com a falta de contextualização das informações, precarização ou degradação das relações sociais “presenciais”; a imersão e o desaparecimento do indivíduo em meio ao LV; a amplificação dos problemas, na passagem do original para o virtual; as bolhas da Internet: empatia versus isolamento, tribos, guetos e intercomunicação; mudança dos paradigmas socioculturais em razão da era digital; postura dos profissionais e das empresas de mídia diante das *fake News*; o advento do *prosumer*, que deriva da união de duas palavras inicialmente antagônicas, produtor e

---

<sup>12</sup> As mensagens são trocadas em forma de texto, usando um conjunto restrito de palavras. Em vez de se escreverem as palavras completas, escreve-se apenas um fragmento de cada palavra. O fragmento “é uma subsequência contígua de [...] letras da palavra. Por exemplo, na palavra ‘garfo’, alguns fragmentos são ‘a’, ‘rf’, ‘gar’, ‘fo’ ou ‘garfo’”. Discute-se que a forma de escrever na Internet influencia a maneira de escrever em outras mídias. Departamento de Ciência de Computadores (DCC) da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP). **Comunicação fragmentada**. Disponível em: <https://www.dcc.fc.up.pt/oni/problemas/2014/final/probB.html>. Acesso em: 5 mar. 2020.

consumidor (produtor – *producer*; consumidor – *consumer*); a saturação de informações redundantes; o egocentrismo de usuários das mídias digitais e o culto à banalidade, entre outros problemas.

O chamado território vivido já não é mais apenas o território original (real); a ele, incorporam-se as experiências da virtualidade (território projetado). Raffestin (1993, p. 144) define bem essa situação quando afirma que o espaço é “[...] prisão original e o território é a prisão que o homem constrói para si”. Ou seja, o território vivido passa a ser também o território imaginado, projetado pelo homem. As noções de tempo e espaço nessa nova configuração fogem completamente aos modelos estabelecidos tradicionalmente.

As relações sociais e as formas inúmeras de comunicação foram ampliadas pela era digital, de tal modo que se cria um paradigma. A construção da territorialidade não se dá nos mesmos moldes. A abstração da virtualidade permite constituir identidades e comunidades, com o igual potencial de realidade dos territórios originais. Lévy (2011, p. 11) questiona aos que preveem o que ele chama de ameaça de apocalipse cultural: “Deve-se temer uma desrealização geral? Uma espécie de desaparecimento universal, como sugere Jean Baudrillard?”. Para Lévy, a mutação em curso exprime uma busca pela telepresença e pela busca ao processo de “hominização”.

Bartle (2011, p. 5) chama atenção para aspectos antropológicos e sociológicos, observáveis na sociedade; entre eles, a natureza social das comunidades, uma vez que:

[...] um organismo social tal como uma comunidade possui uma vida própria que transcende as vidas dos indivíduos que a compõem. Estes indivíduos sofrem as suas próprias mudanças no seu processo de desenvolvimento enquanto seres humanos. Eles nascem, crescem, tornam-se adultos, casam-se, em-

pregam-se, alguns tornam-se líderes reconhecidos, têm filhos e morrem. Todas estas mudanças pessoais nos indivíduos, por si mesmas, não levam à mudança na sociedade ou comunidade. Na realidade, como são reconhecidas, elas contribuem para a estabilidade da sociedade, e para a continuação da comunidade.

Ou seja, a virtualidade permite e, por vezes, determina a aquisição de traços sociais e culturais exógenos, em contraposição a uma realidade local, estabelecida por hábitos e costumes. Os *amish*, por exemplo, grupo religioso radicado nos Estados Unidos e no Canadá, principalmente, são considerados conservadores em seus costumes e rejeitam, em sua comunidade, o uso de equipamentos eletrônicos, como o telefone. Mas, mesmo entre eles, já há subgrupos que divergem quanto ao uso de tecnologias. Um conselho local se reúne e delibera sobre a implantação e o uso de novas tecnologias (G1, GLOBO, 2006, *on-line*). Bartle (2011, p. 8), sobre o caráter sistêmico da sociedade, lembra também que:

Uma sociedade é consequentemente um sistema - não um sistema inorgânico como um motor, nem um sistema orgânico como uma árvore, mas sim um sistema super-orgânico constituído por ideias apreendidas, expectativas e comportamento de seres humanos. Pense em três níveis de organização: inorgânico, orgânico e super-orgânico. [...] Apesar de uma comunidade ser um sistema cultural (no sentido em que transcende os indivíduos) não se pode assumir que uma comunidade é uma unidade harmoniosa. Não o é. Está recheada de facções, lutas e conflitos, baseados em diferenças tais como a de género, religião, acesso à riqueza, etnia, classe, nível de educação, rendimento, propriedade, língua e muitos outros factores.

Deste modo, a virtualidade, a instantaneidade e a possibilidade de interatividade mudam as relações sociais, e diversos fatores são causa e influência que vão estabelecendo um paradigma social.

Lévy (2011) chama atenção para o fenômeno da virtualização da economia e de sua desterritorialização, por conta da interface entre finanças, mercado financeiro e redes de suporte digital. O capital muda de território, quase de maneira instantânea, ante qualquer ameaça. O dinheiro circula de forma física, mas as transações em papel ou moeda estão cedendo lugar aos cartões magnéticos e a operações *on-line*. Aos poucos, as pessoas passam a confiar mais nas transações bancárias dessa natureza, devido à praticidade e ao ganho de tempo, ou mesmo à imposição de um tipo de “faça você mesmo”, imposto pelo sistema. É difícil supor que alguém tenha saudade da época em que se era obrigado a permanecer por horas em filas enormes, tenso e irritado, tentando efetuar o pagamento de um boleto ou sacar um cheque. Por conta da pandemia da Covid-19, e com o advento do *QR-Code* (código de barras bidimensional), instituições financeiras liberaram amplamente as transações com uso de aplicativos. Por outro lado, essa “facilidade” fez triplicar o número de golpes cibernéticos.

Com os instrumentos digitais e a conexão com a Internet, as pessoas se tornaram ainda mais globais e comunicativas. Conforme Baudrillard (1991) a virtualidade alterou a concepção de espaço e o imaginário acerca do universo:

Já não podemos imaginar outro universo: a graça da transcendência foi-nos, também aí, tirada. A ficção científica clássica foi a de um universo em expansão, que encontrava as suas vias nos relatos de exploração espacial, cúmplices das formas mais terrestres de exploração e de colonização dos séculos XIX e XX. Não há aí relação de causa a efeito: não é porque o espaço terrestre está hoje virtualmente codificado, cartografado, recenseado, saturado, se fechou de algum modo ao mundializar-se — um mercado universal, não somente das mercadorias, mas dos valores, dos signos, dos modelos, que já não dá lugar ao imaginário — não é exactamente por isso que o universo exploratório (técnico, mental, cósmico) da

ficção científica deixou também ele de funcionar. Mas os dois estão estreitamente ligados, e são duas vertentes de um mesmo processo geral de implosão que sucede ao gigantesco processo de explosão e de expansão característico dos séculos passados. Quando um sistema atinge os seus próprios limites e se satura, produz-se uma reversão — tem lugar outra coisa, também no imaginário (1991, pp. 154-5).

Pode-se depreender das ideias de Baudrillard (1991) o quanto processos como globalização, mundialização, era digital e virtualização são próximos, inter-relacionados e escalonados. O que, antes, poderia ser considerado como ficção científica se tornou realidade, e a infinita capacidade imaginativa humana promove avanços, convertendo em obsoletos os paradigmas outrora vigentes.

Desse modo, além do risco da perda de privacidade de seus dados e ativos financeiros, os consumidores estão sujeitos ao assédio constante de ofertas, produtos e serviços que nem sempre representam as reais necessidades de quem os recebe, por mais refinados que possam ser os algoritmos na seleção dos alvos dessa publicidade.

Certo é que, toda vez que ocorre uma movimentação de conta bancária, extensa rede de vendedores inicia a captura desse potencial consumidor, alvo constante do mercado em cada passo que se dá. Instala-se, portanto, a dificuldade em diferenciar realidade virtual de virtualidade real. É difícil saber quando se está a conversar com um robô (atendente virtual de inteligência artificial) ou humano interlocutor, uma vez que a simulação e o simulacro são quase perfeitos. O metaverso e os avatares estão se inserindo com maior frequência, tomando conta da cena. Constrói-se uma sociedade de humanoides, isto é, máquinas com características humanas, e algumas de suas funções estão substituindo os relacionamentos interpessoais, consumindo a maior parte do tempo, por vezes, podendo até desumanizar as pessoas e suas relações.

Hoje a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra os territórios cujos fragmentos apodrecem sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do império, mas o nosso. *O deserto do próprio real* (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

Sucessivos produtos do mundo virtual influenciaram o comportamento de jovens no universo real, levando-os quase a se perderem da realidade. Na década de 1990, foram os *tamagotchi*, bichinhos virtuais em formato de chaveiro que precisavam ser alimentados, uma espécie de pet virtual, e as barreiras entre ficção e realidade se romperam com o *game* para caçar *Pokémon*.

Alguns *videogames*, de futebol, cartas, guerra, sexo, entre outros, ganharam o gosto de integrantes de todas as idades, deixando de ser brinquedos de crianças e adolescentes. O mundo dos jogos e suas temáticas diversas deixaram de ser coisa de adolescente e se introduziram no mundo dos adultos, viraram ferramenta de lazer, movimentando o mercado com a venda de equipamentos cada vez mais modernos, sofisticados e atraentes, em que se pode jogar só ou coletivamente. Jogos de sinuca virtual, pebolim, futebol, automobilismo, guerra, sexo, luta, inclusive em múltiplas dimensões, permitem a sensação de se estar realmente pilotando um carro de Fórmula 1, disputando uma final de campeonato mundial de boxe ou *Mixed Martial Arts* (MMA), caçando animais ferozes numa selva, passeando num parque com dinossauros, ou até enfrentando seres intergalácticos.

Diante de tal sofisticação, os antigos *Pokémon* se tornaram simplórios e ultrapassados. As forças armadas de todo o mundo estão usando

simuladores para treinar soldados, por meio de guerras virtuais. Já não é mais necessário estar frente ao frente com o inimigo. Os drones, aviões e mísseis teleguiados são usados amplamente no palco de guerras reais. No Brasil, autoescolas começaram a utilizar simuladores em suas aulas práticas. Críticos dizem que a exposição constante de crianças ao uso de *videogames* de lutas e guerra pode torná-las violentas. E, claro, o sexo virtual pode ser viciante, afastando as pessoas de sua real convivência com parceiros e parceiras do mundo real. Baudrillard (1991) destaca o surgimento da hiper-realidade e o desaparecimento da realidade. São esses fenômenos que se observam na era dos jogos, e é disso que trata a série *Black Mirror*<sup>13</sup>, em seus diversos episódios. O autor enfatiza o limiar entre as fronteiras de dois universos e o seu rompimento:

É inútil interrogarmo-nos se é a perda da comunicação que induz esta sobrevalorização no simulacro ou se é o simulacro que está primeiro, com fins dissuasivos, os de curto-circuitar antecipadamente toda a possibilidade de comunicação (precessão do modelo que põe fim ao real). É inútil interrogarmo-nos sobre qual é o primeiro termo, não há, é um processo circular – o da simulação, o do hiper-real. Hiper-realidade da comunicação e do sentido. Mais real que o real, é assim que se anula o real (BAUDRILLARD, 1991, p. 105).

As fronteiras entre ficção e realidade se rompem, e universos, antes paralelos, passam a ser concomitantes. “[...] a informação dissolve o sentido e dissolve o social numa espécie de nebulosa voltada, não de todo a um aumento de inovação, mas, muito pelo contrário, à entropia total”. Assim, segundo o autor, “os *media* são produtores não da socialização, mas do seu contrário, da implosão social das massas” (BAUDRILLARD,

---

<sup>13</sup> Série *Black Mirror*. Ano de produção 2011. Estreia mundial em 4 dez 2011. Roteiro de Charlie Brooker, Jesse Armstrong, Konnie Huq. Dirigido por Brian Welsh, Euros Lyn, Otto Bathurst. Fonte: Filmow. Disponível em: <https://filmow.com/black-mirror-1a-temporada-t50135/ficha-tecnica/> Acesso em: 16 nov 2020.

1991, p. 106). Um questionamento que se pode depreender é se os homens e seus comportamentos são produtos do mundo midiático, perdendo o caráter humano e sua realidade, ou se o dominam e o direcionam para autonomia.

Conforme Castells (1999, p. 23), ante os novos paradigmas da Era Digital, não seria possível permanecer alheio ou anônimo. Esse autor também reconhece a existência de via de mão-dupla que se estabelece entre os territórios original e projetado:

A sociedade em rede é uma sociedade hipersocial, não uma sociedade de isolamento. As pessoas, na sua maioria, não disfarçam a sua identidade na Internet, excepto alguns adolescentes a fazer experiências de vida. As pessoas integraram as tecnologias nas suas vidas, ligando a realidade virtual com a virtualidade real, vivendo em várias formas tecnológicas de comunicação, articulando-as conforme as suas necessidades.

A realidade virtual e a virtualidade real permitem aos humanos existirem, coabitarem e agirem em territórios paralelos, concomitantes, simultâneos, numa hipersociedade, em que a comunicação tecnológica se desenvolve e é usada de maneira articulada conforme as necessidades dos indivíduos, não necessariamente de forma sustentável. Nessa toada, Castells (1999, p. 24) prossegue, afirmando que, na sociedade em rede, a virtualidade é a refundação da realidade por meio de novas formas de comunicação socializável, nas quais se insere um governo virtual e em que são executadas políticas públicas:

Uma vez que a política é largamente dependente do espaço público da comunicação em sociedade, o processo político é transformado em função das condições da cultura da virtualidade real. As opiniões políticas e o comportamento político são formados no espaço da comunicação. Não signi-

fica isto que tudo o que se diga neste espaço determine o que as pessoas pensam ou fazem (CASTELLS, 1999, p. 24).

Por outro lado, ao propor o conceito de Capitalismo Informacional, na obra *Sociedade em Rede*, o sociólogo espanhol Castells (1999) apontou as tecnologias de informação como instrumental e caminho para as mudanças de paradigmas sociais, capazes de reestruturarem o modo de produção capitalista a partir dos anos 1980. Defendeu o papel ativo dos movimentos sociais, com ênfase no campo político, em detrimento do econômico. Concentrou seus estudos no papel das tecnologias da informação e comunicação na reestruturação econômica. Ele reconheceu que as relações humanas se dão, cada vez mais, em ambiente multimídia. Estudou a cultura e a geografia da Internet (BRANDÃO, 2018).

Quando se refere à sociedade em rede, Castells (1999) faz menção a um sistema, uma estrutura complexa com elementos conexos interagindo em múltiplas formas, em constante mudança, reconfigurando-se, readaptando-se a novos e diversos contextos, mas mantendo as características iniciais. Ao mencionar o capitalismo informacional, ele destaca o mercado de infoprodutos e suas plataformas de divulgação e venda, atreladas aos algoritmos que detectam ou se aproximam da vontade de compra dos consumidores, não havendo oposição entre real e virtual, mas sim que os termos passaram quase a ser sinônimos.

Umberto Eco, um crítico mordaz das redes digitais e da Internet, expressou, em entrevistas concedidas a diversos veículos de comunicação pelo mundo, ser:

[...] firmemente da opinião que o Macintosh (denominação dos computadores Mac da Apple até 1997) é católico e o DOS (sistema operacional usado em computadores pessoais nos anos 1980 e 1990) é protestante. De fato, o Macintosh é contra-reformista e foi influenciado pelo 'ratio studiorum' (o

plano de padronização da educação) dos jesuítas. Ele é caloroso, amigável, conciliador, diz ao fiel como ele deve proceder, passo a passo, para alcançar, se não o Reino dos Céus, o momento em que o documento é impresso. Ele é catequista: lida-se com a essência da revelação por meio de fórmulas simples e ícones esplêndidos. Todos têm direito à salvação (*Ensaio de 1994*). // Populismo midiático significa apelar diretamente à população por meio da mídia. Um político que domina bem o uso da mídia pode moldar os temas políticos fora do parlamento e até eliminar a mediação do parlamento (*The New York Times, 2007*). // O livro ainda é o meio ideal para aprender. Não precisa de eletricidade, e você pode riscar à vontade. [...] Os tablets e e-books servem como auxiliares de leitura. São mais para entretenimento que para estudo. Gosto de riscar, anotar e interferir nas páginas de um livro. Isso ainda não é possível fazer num tablet (*Entrevista à revista ÉPOCA, em 2011*). // As mídias sociais deram o direito à fala a legiões de imbecis que, anteriormente, falavam só no bar, depois de uma taça de vinho, sem causar dano à coletividade. Diziam imediatamente a eles para calar a boca, enquanto agora eles têm o mesmo direito à fala que um ganhador do Prêmio Nobel (*Após uma cerimônia na Universidade de Turim, 2015*). // O problema da internet é que produz muito ruído, pois há muita gente a falar ao mesmo tempo. Faz-me lembrar quando na ópera italiana é necessário imitar o ruído da multidão e o que todos pronunciam é a palavra ‘rabarbaro’. Porque imita esse som quando todos repetem ‘rabarbaro’, e o ruído crescente da informação faz correr o risco de se fazer ‘rabarbaro’ sobre os acontecimentos no mundo (DIÁRIO DE NOTÍCIAS, 2015).

O filósofo e sociólogo polonês Bauman (2010, p. 216) abordou em seus estudos a fluidez das relações afetivas na pós-modernidade, em que a mudança é a única coisa permanente, e a incerteza, a única certeza.

No mundo *on-line*, as complicadas traduções, negociações e compromissos podem, no entanto, ser evitados, pela graça salvadora da tecla “delete”. A necessidade de se estabelecer um diálogo, refletir sobre os motivos um do outro, de analisar e revisar criticamente suas próprias razões, e de buscar um *modus vivendi*, poderá ser suspensa e adiada - talvez indefinidamente.

Para Bauman (2010), vive-se buscando pretextos para fugir da comunicação presencial, romper laços que exigem um contato direto, de encarar olho no olho, e dificilmente tenta-se a retomada desses contatos.

Desse modo, vai-se criando uma sociedade de relações sem compromisso, efêmeras e frágeis, fugazes e fúteis, feitas para durarem no tempo e no espaço da Internet. Evita-se o corpo a corpo, o olho no olho, a malícia ou a severidade dos olhares e toda gama de singularidade estabelecida na relação presencial, mas que pode ser escondida, mascarada ou até “fabricada” num relacionamento *on-line*.

Surgem, nos estudos de território e territorialidade, termos como Guerrilha virtual ou digital<sup>14</sup> e tribos digitais<sup>15</sup>. A forma de se fazer política e conquistar poder extrapolaram os territórios originais, avançando para os territórios projetados ou virtuais; porém, com consequências potencialmente danosas aos territórios originais.

Faz-se necessário reconhecer que a velocidade da Internet produziu uma sociedade midiática. As relações sociais podem surgir e desapa-

---

<sup>14</sup> *Militância política* virtual que usa as ferramentas da Internet para denunciar e excluir páginas e postagens de adversários, ou postar informações que desabonem as condutas dos possíveis contendores.

<sup>15</sup> *Tribos Digitais* são pessoas que se agrupam por interesses comuns e fazem compartilhamento de determinados assuntos ou serviços na web. Não raro, costumam praticar a militância política.

recer com um simples *delete*. A conjugação do verbo deletar com o sentido de apagar qualquer coisa do mundo ou de suas vidas se faz, inclusive, nos relacionamentos interpessoais e sociais (BAUMAN, 2004).

Alguém que emite opinião contrária ou que desagrada outrem pode ser simplesmente deletado, silenciado ou bloqueado. Assim, são criadas bolhas, em que se busca o isolamento do mundo exterior; só se manipula aquilo que é conveniente, e somente se convive com quem interessa. Há um convencimento de que não se pode ser afetado por aquilo que está do lado de fora da bolha. Pouco importa saber a verdade ou tomar ciência do saber de outrem que não pense da mesma forma, até porque, pode-se produzir o próprio conhecimento. Deletar e bloquear passaram a ser verbos de uso cotidiano. Existe a bolha individual, e existem as bolhas coletivas virtuais, de empatia ou isolamento.

Anteriormente à denominada Era Digital, os livros eram a principal fonte de divulgação e compartilhamento de conhecimento. Atualmente, é possível encontrar videoaulas ou outras formas de aquisição e troca de conhecimento em diversos *sites*, muito embora alguns considerem isso uma modalidade superficial de informação como fonte de estudo. Museus, bibliotecas, observatórios, laboratórios, entre outros, possuem também recursos que permitem visitaç o, consulta e estudos *on-line*.

As pesquisas sobre virtualidade e sua rela o com os processos de tempo e ocupa o de espa o representam avan o do conhecimento e contribui o para a compreens o do Desenvolvimento Local e das din micas de reterritorializa o. Trata-se de tema relevante em raz o da mundializa o e da globaliza o, por meio de processos digitais que balizam os modelos socioecon micos p s-modernos.

A presen a ou aus ncia de LV em ambientes reais ou virtuais   central para identifica o e an lise do processo cultural. Existe, ainda, a mudan a nas rela oes sociais e afetivas diante das novas tecnologias. H 

de se demarcar os limites do modelo antigo e do novo, nesse processo de reterritorialização, diferenciar como são as relações em um território virtual e em um território original. Bartle (2011, p. 11), em texto a seguir, reconhece o poder das tecnologias, entre elas, da virtualidade, como fator de mudanças socioculturais:

De um modo geral (ou seja, existem exceções), a tecnologia é talvez a mais fácil das seis dimensões para introduzir mudanças culturais e sociais. É mais fácil introduzir um rádio transistor do que uma nova crença religiosa, um novo conjunto de valores ou uma nova forma de família. Paradoxalmente, a introdução de uma nova tecnologia (por invenção ou empréstimo) levará a mudanças em todas as outras cinco dimensões da cultura.

Na passagem de um território a outro, as visões individuais sobre determinados fenômenos da virtualidade sofrem influência em graus diferentes, devido à formação e visão de mundo. Reconhecer a interferência da virtualidade real não se trata de ilusão, truque, recriação, fraude, reinvenção, mas sim de reprodução do que se passa pelo mundo (no território real), com uma nova abordagem; são vidas e universos concomitantes, embora em tempo e espaço diferentes, e, desse modo, virtuais, sendo importante diferenciar as pessoas do mundo original dos seus avatares ou de suas vidas no mundo virtual.

Há um trânsito de informações do território original para o território projetado e vice-versa. Por exemplo, pode-se acreditar que é possível apagar ou eliminar, definitivamente, a postagem do indivíduo que celebra, na Internet, a transmissão ao vivo de sessões de linchamento de alguém amarrado a um poste e espancado até a morte, mesmo que, depois do linchamento, tenha-se comprovado, na realidade, que a vítima era inocente, ou que aquela situação tenha sido resultado de um boato digital (PALACIOS, 2018).

O *delete*, opção disponível nos teclados, não faz as postagens desaparecerem do ciberespaço, nem pode impedir que novos linchamentos ocorram em função da propaganda veiculada. O LV não é descartável. Tais fatos se disseminam e, de alguma maneira, no ciberespaço, podem influenciar a criação de novos paradigmas. Matéria publicada pela Agência France Press (2018) já denunciava uma onda de boatos pela qual 10 milhões de tuítes tentavam influenciar os EUA, desde 2009. Nota-se, então, uma similitude entre os efeitos da indústria cultural de Adorno e Horkheimer (2002) e a virtualidade pós-moderna.

A violência e a degradação cultural que se expõem e se estabelecem pelas redes digitais são, às vezes, produto de passatempo (diversão) ou mero entretenimento, por parte de quem as produz ou reproduz, sem a necessária preocupação ou consciência plena do processo sociocultural envolvido. Sobre o papel do divertimento nas relações socioculturais, Adorno e Horkheimer (2002, p. 17) escreveram:

O *amusement*, ou seja, a diversão, implícita em todos os elementos da indústria cultural, já existia muito antes dela. Agora é retomada pelo alto e colocada ao nível dos tempos. A indústria cultural pode se vangloriar de haver atuado com energia e de ter erigido em princípio a transposição — tantas vezes grosseira — da arte para a esfera do consumo, de haver liberado a diversão da sua ingenuidade mais desagradável e de haver melhorado a confecção das mercadorias. Quanto mais total ela se tornou, quanto mais impiedosamente obriga cada marginal à falência ou a entrar na corporação, tanto mais se fez astuciosa e respeitável. Eis sua glória: haver terminado por sintetizar Beethoven com o Cassino de Paris. Seu triunfo é duplo: aquilo que expela para fora de si como verdade pode reproduzir a bel-prazer em si como mentira.

A questão é como se estabelecer o limite entre a chamada arte leve e arte elitista, entre o que é cultura em potencial e o que seja cultura

descartável, grotesco, grosseiro, de mero entretenimento, sem se incorrer em ato de censura ou de violência cultural. Importante discutir quem tem poder para determinar e impor o que seja “lixo” e o que seja valoroso em termos de produção e veiculação cultural na Internet. Não há como se impor, por decreto, rigores no padrão estético de consumo das massas e nem ao menos moldá-lo, tolhendo a liberdade de expressão. Isso seria um ato de violência. No virtual, produz-se o que se quer, consome-se e se reproduz, com regras que podem ser burladas sem muita dificuldade.

Bartle (2011, p. 9) menciona seis dimensões culturais, as quais consistem em um sistema de ideias e comportamentos adquiridos – “Essas dimensões da comunidade incluem os aspectos: Tecnológico, Econômico, Político, Institucional (social), Valores Estéticos, e Crenças e Conceitos”. A composição de um padrão cultural envolve fatores diversos, e essa diversidade continua a existir quando se transita entre os territórios original e projetado. A ideia de um repelente ou “gari virtual” que se encarregasse de neutralizar o incômodo LV não foi totalmente colocada em prática. Certo é que existem duas vidas pelas quais se deve zelar: uma no território original (material), e outra no projetado (a dos avatares).

O filósofo e doutor em Psicologia, Josemar de Campos Maciel, relaciona lixo e comportamento social, ao falar da toxicidade que se pode identificar e descartar dos materiais, e do risco que se corre ao manipulá-los ou absorvê-los:

A ideia do “lixo”, do ponto de vista virtual, é usada de modo analógico, ao uso da palavra no campo das discussões sobre sustentabilidade. Nessas discussões, fala-se cada dia mais em reciclagem, reuso e logística reversa de “resíduos sólidos”. Entendemos como resíduos sólidos os resultados de processos de consumo que chegam ao fim de seu ciclo, mas podem ser reaproveitados se forem armazenados e manipulados adequadamente. No caso do lixo, trata-se de resíduos que são inutilizados, por serem tóxicos, por não

terem sido manipulados adequadamente ou por terem sido descartados de forma inadequada. Como estamos no campo da comunicação, os processos de circulação dos signos e símbolos comportam esta forma de material, o lixo. Não apenas ele é inútil, como pode ser perigoso para aqueles que são tocados por ele. Talvez, seja mesmo pior do que o lixo material (MACIEL, 2020).

Deste modo, em analogia ao lixo comum, cabem também, no contato com o LV, expressões como descarte, reúso, toxicidade e sustentabilidade. Portanto, a toxidade e seu aspecto imaterial podem ser ainda mais danosos para o conjunto da sociedade, pela velocidade de contaminação, a velocidade do digital.

Vivemos o universo de avatares, bots, *ciborgs*, *deep fake*, interação entre homens e máquinas, Internet das coisas, *machine learning*, máquinas inteligentes, metaverso, produção de notícias e peças judiciais por robôs etc. Nessa relação com a tecnologia, há a preocupação com a preservação dos valores humanos, dos direitos humanos, como o direito à vida, ao trabalho, entre outros. Correntes de estudiosos dos Direitos Humanos estão atentos aos preceitos éticos envolvidos. Conforme Lafer (1997), citando Arendt:

O valor da pessoa humana como valor-fonte da ordem da vida em sociedade encontra a sua expressão jurídica nos direitos humanos. Estes foram, a partir do século XVIII, positivados em declarações constitucionais. Tais positivismos buscavam, para usar as categorias arendtianas, a durabilidade do work do homo-faber, através de normas da hierarquia constitucional. Tinham como objetivo tornar aceitável, ex parte populi o estar entre os homens (o inter homines esse) em sociedades que se caracterizariam pela variabilidade do Direito Positivo – a sua dimensão de labor – requerida pelas necessidades da gestão do mundo moderno, tal como percebidas pelos governantes.

Como se observa, os Direitos Humanos – embora haja críticas de se tratar de uma área abrangente e genérica – estão todos respaldados pelas Constituições. E, por mais que as sociedades avencem e as tecnologias mudem, não podem seus governantes deixar de observar o cumprimento dos preceitos dos Direitos Humanos.

Por meio da teoria Geracional de Vasdak, classificaram-se os Direitos Humanos 3 gerações: primeira geração (liberdade); segunda geração (igualdade), e terceira (fraternidade). No entanto, o autor César Luiz Pasold aponta a existência dos chamados Direitos Humanos de Quinta Geração, vinculados ao uso de novas tecnologias. O próprio autor explica as bases de sua proposta:

[...] proponho que o Conceito Operacional para a Categoria Inovações Tecnológicas seja o seguinte: são os resultados do tipo produto ou do tipo processo que advêm de operações submetidas a rígidos padrões de P & D (Pesquisa e Desenvolvimento) numa estreita relação homem/ pesquisa/ “máquina” (PASOL, 2005).

Esta proposta de criação de uma quinta geração de Direitos Humanos está baseada nas ideias de Bobbio, para quem a “multiplicação” ou criação de novas categorias no Direito devem obedecer a 3 fatores, que são:

[...] a) aumento da quantidade de Bens considerados merecedores de Tutela; b) extensão da titularidade de certos Direitos típicos a outros sujeitos que não o Homem; c) a consideração do Homem não mais como ente genérico ou “em abstrato”, mas sim na concretude das maneiras de ele ser em Sociedade, tais como “criança, velho, doente”.

Essa discussão sobre ampliação das categorias do Direito situa-se não apenas no campo filosófico, mas, também, na área do ordenamento jurídico e da Política. Certo é que não apenas as relações tecnológicas, embora sejam um fator de destaque, são capazes de provocar a ampliação dos direitos e suas categorias.

Os direitos de personalidade, à imagem e voz trazem atualidade às discussões sobre essa problemática. Os discursos em vídeos curtos, na Era Tecnológica, permitem a difusão, que viraliza nas redes sociais e nos aplicativos de mensagens apelativas, frequentemente usadas para atacar adversários e dissidentes. *Deepfake*, vídeos falsos produzidos com uso da inteligência artificial, aparentemente apresentam um conteúdo realista, mas que nunca existiu no território original. Neste sentido, *Deepfake* passa a ser uma técnica utilizada como instrumento de violação dos Direitos Humanos, provocando uma ruptura democrática e ameaçando, inclusive os rumos de eleições e governo, por meio de mentiras. A sociedade precisa conhecer esses mecanismos, para não se tornar refém de estratégias políticas ou comerciais e de modo que possa se posicionar e enfrentar quem publica informações dessa maneira e dessa natureza. É necessário acompanhar o desenvolvimento dessas linguagens e tecnologias. Sobretudo, é necessário investimento em educação digital e para uso da internet.

Nem sempre, quem faz uso dessas técnicas, como *Deepfake* tem consciência que podem e devem ser responsabilizadas por atos que violem a dignidade e os Direitos Humanos.

A Era Tecnológica permitiu que a comunicação humana, sobremaneira, à distância, se baseasse em formas de mediação, como redes sociais e aplicativos de mensagens. Essas, por sua vez, em seu ideal criativo de explorar possibilidades, aproveitam-se que, cada vez mais, usuários se exponham nas redes sociais, postando fotos e vídeos de fórum íntimo e fazem uso dos direitos da personalidade, imagem e voz – caracteres de credibilidade da personalidade humana – para viralizar vídeos falsos produzidos com uso da inteligência social. A questão que parece ser a mera instrumentalização de tecnologias para construir humor, além superficializar o debate, oculta a questão da violação dos Direitos Humanos, dependendo da gravidade da criação produzida.

A discussão sobre *Deepfake* deve ser aprofundada, não apenas nas intencionalidades, mas nos seus efeitos. E o que é a verdade? No mun-

do virtual, já com as *Fake News*, a questão ganhou novos contornos. O manejo de imagens, personalidades, voz, pensamentos ideológicos combinados apresentam um direcionamento, senão político, ideológico da questão. O debate político a respeito do uso de *Deepfake* se torna necessário, pois pode interferir na publicização livre e direta de ideias. Sendo a política uma arte, assegurada por direito, de persuadir ideias, restam as questões morais implicadas na violação dos Direitos Humanos.

Outro ponto a se observar refere-se ao Metaverso, nome que se costuma dar ao uso da tecnologia capaz de recriar no território projetado (ou virtual), por meio de dispositivos virtuais, uma réplica da realidade do território original (ou real). O resultado seria um espaço coletivo compartilhado, unindo realidade virtual e realidade aumentada.

**Figura 9:** Metaverso



Fonte: TILT/UOL – MACHADO, SIMONE, 28 abr 2022, 04:00. *Metaverso: como participar do futuro da tecnologia?* Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/faq/metaverso-o-que-e-como-entrar-e-mais.htm?cmpid=copiaiecola> Acesso em: 4 ago 2022.

Segundo CINTRA (*on-line*, 2022), não se deve confundir realidade aumentada com realidade virtual:

Esta diz respeito a um ambiente de imersão criado por meio de ferramentas computacionais no qual o usuário

realiza determinadas tarefas. Um bom exemplo de realidade virtual é o jogo The Sims. A realidade aumentada designa a interação entre ambientes virtuais e o mundo físico. Um bom exemplo de realidade aumentada são as etiquetas QR Code em pontos turísticos de cidades. Através do aplicativo leitor deste tipo de etiqueta instalado em tablet ou smartphone e com conexão à internet, pode-se ter acesso a uma espécie de guia virtual, que indica os locais aos quais o turista deve ir (inclusive traçando a rota para chegar até o local) e, ao chegar, mostrar a história, curiosidades, opções de passeio e tudo mais o que for pertinente. Diante disto, não é necessário ir muito longe para imaginar porque a realidade aumentada está tão em alta em diversos campos, incluindo o marketing e a publicidade. A realidade aumentada também é conhecida por “*realidade expandida*” e “*realidade ampliada*” (CINTRA, *on-line*, 2022).

Deste modo, a realidade virtual é aquela em que são criados ambientes virtuais, nos quais os usuários são inseridos por meio de aparatos tecnológicos; por exemplo: bancos virtuais, bibliotecas virtuais, museus virtuais etc. Já a realidade aumentada inclui elementos virtuais dentro do mundo real, como sua interação com a Alexa, assistente virtual, com a qual se pode interagir para ligar e desligar luzes em casa, escolher a música a ser tocada etc.

Já é usual fazer transações bancárias em aplicativos, como pagamentos de contas e transferências, tanto que se pode notar a quase extinção das filas no interior dos bancos, em que se perdia tempo para realizar essas atividades. Também, quase se tornaram obsoletos os mapas impressos em papel, os quais eram utilizados para nos guiar em deslocamentos urbanos ou viagens de longa distância, via terrestre. O GPS<sup>16</sup> se tornou um instrumento quase indispensável para esse fim.

---

<sup>16</sup> GPS – *Global Positioning System*, ou Sistema de Posicionamento Global. Sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a sua posição, além de horário, data e outras informações, tais como as condições do tempo.

O uso do metaverso permite tornais mais naturais a interação entre pessoas que não estão fisicamente conectadas, como assistir a filmes juntas, realizar uma reunião de trabalho, escolher roupas ou cozinhar. Os avatares podem ser criados no metaverso; assim, é como se o usuário tivesse outra personalidade que o representasse no plano virtual. Pode-se ser mais agressivo ou mais cauteloso na realização de negócios. É permitido pensar em estratégias diversas ao se socializar, trabalhar e se divertir.

Por outro lado, como ponto negativo, o uso de metaverso é a possibilidade de aplicação de golpes e fraudes. Não há como saber se o avatar do outro lado da tela é mesmo de quem se pensa que seja. Todavia, esse tipo de risco, como transferir dinheiro para o estranho, já ocorria com o uso do telefone. Crianças estão em risco ao se inserir no metaverso, pois podem ser enganadas por pessoas mais velhas<sup>17</sup>.

Na década de 1970, a série de TV estadunidense fazia sucesso com Lee Majors (O homem de 6 milhões de dólares) e a Mulher Biônica, com Jammie Sommers, ao abordar o que, à época, era considerado ficção científica: a união e o aprimoramento do corpo humano, por meio da cibernética, com o uso de máquinas inteligentes, acirrando as discussões sobre biotecnologia e bioética (**Anexo – G**).

A virtualidade está revolucionando a ciência. Segundo pesquisadores que estudam os órgãos mais complexos dos animais, a realidade virtual pode facilitar os estudos científicos sobre o cérebro, por exemplo. É o que mostra matéria assinada por Ashley Yeager, em fevereiro de 2018, em *The Scientist*<sup>18</sup>. Segundo o relato, as novas tecnologias,

---

<sup>17</sup> Estadão. SILVESTRE, Paulo. 1 nov 2021. 07:40. Os benefícios e os riscos do metaverso de Zukerberg. Disponível em: <https://brasil.estadao.com.br/blogs/macaco-eletrico/os-beneficios-e-os-riscos-do-metaverso-de-zuckerberg/> Acesso em: 4 set 2022.

<sup>18</sup> YEAGER, Ashley. Virtual reality may revolutionize brain science. *TheScientist* (1fev.2018). Disponível em: <https://www.the-scientist.com/lab-tools/virtual-reality-may-revolutionize-brain-science-30132#.Ww6vTChlyKU.email> [Acesso em: 10fev.2020]. **Tradução nossa.**

como a realidade virtual, podem abrir portas a novas pesquisas dos estudiosos do cérebro.

Estudos de navegação são exemplos perfeitos. Sons, odores, gostos e texturas, juntamente com informações internas sobre equilíbrio e orientação espacial, combinam-se com dicas visuais para ajudar o mouse a se mover por um labirinto. Em um ambiente virtual, os pesquisadores podem adicionar ou remover qualquer uma dessas informações sensoriais para ver como cada uma delas afeta o disparo das células nervosas e os padrões neurais subjacentes e outros comportamentos.

A convergência entre o corpo humano e as máquinas parece ser inevitável. Não apenas membros, como mãos, braços e pernas estão sendo substituídos por elementos eletrônicos. Já é possível dizer que o ciborgue, personagem de ficção cujas habilidades ultrapassam as humanas, por ter partes do corpo substituídas por mecanismos eletrônicos e mecatrônicos, já é uma realidade.

Nessa linha de ciber ética, surge a relação do lixo virtual com a sustentabilidade. Muito embora, aqui, tratamos o lixo virtual mais como o conteúdo e o nível das ideias, do que sobre *hardware*, parte material ou lixo eletrônico.

A Organização da Nações Unidas (ONU, 2015) estabeleceu em sua Agenda 2030<sup>19</sup>, os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, com 169 metas de uma agenda universal “um plano de ação para as pes-

---

<sup>19</sup> Centro de Informação das Nações Unidas para o Brasil (UNIC Rio). *Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*. última edição em 13 de outubro de 2015. Disponível em: <http://bit.ly/2030agenda> (Inglês); <https://nacoesunidas.org/post2015/agenda2030/> (Português) [Acesso em: 22jun.2020]. O documento final da **Agenda pós-2015**, no formato PDF, está disponível em <https://nacoesunidas.org/wp-content/uploads/2015/10/agenda2030-pt-br.pdf> (Português); e em: <https://sustainable-development.un.org/post2015/transformingourworld> (Inglês).

soas, para o planeta e para a prosperidade”, com a finalidade de buscar a paz universal, erradicar a pobreza, em todas as suas formas e dimensões, curar e proteger o planeta. E, ainda, concretizar os direitos humanos de todos, alcançar a igualdade de gênero e o empoderamento de mulheres e meninas. Esses objetivos são integrados e indivisíveis, e devem equilibrar as três dimensões do desenvolvimento sustentável: a econômica, a social e a ambiental.

Com relação à paz, intenta-se promover sociedades pacíficas, justas e inclusivas, livres do medo e da violência. Para a ONU (2015) “Não pode haver desenvolvimento sustentável sem paz e não há paz sem desenvolvimento sustentável”. Relativo às pessoas, o principal alvo é eliminar a pobreza e a fome, garantindo que os seres humanos possam realizar o seu potencial em dignidade e igualdade, em um ambiente saudável. Quanto ao planeta, a intenção é protegê-lo da degradação, propondo-se, sobretudo, consumo e produção sustentáveis de seus recursos naturais, adotando-se medidas urgentes sobre a mudança climática, para que ele possa suportar as necessidades das gerações presentes e futuras. A prosperidade também é uma meta, visando a que os seres humanos tenham vida próspera e de plena realização pessoal, e que o progresso econômico, social e tecnológico ocorra em harmonia com a natureza. Confira, a seguir, a síntese de cada um dos objetivos estabelecidos pela Agenda 2030 da ONU.

## Quadro 9 – Sustentabilidade – Agenda 2030

- Objetivo 1 – Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares.
- Objetivo 2 – Começar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável.
- Objetivo 3 – Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades.
- Objetivo 4 – Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.
- Objetivo 5 – Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.
- Objetivo 6 – Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todos
- Objetivo 7 – Assegurar o acesso confiável, sustentável, moderno e a preço acessível à energia para todos.
- Objetivo 8 – Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos.
- Objetivo 9 – Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação.
- Objetivo 10 – Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles.
- Objetivo 11 – Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis.
- Objetivo 12 – Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis.
- Objetivo 13 – Tomar medidas urgentes para combater a mudança do clima e seus impactos.
- Objetivo 14 – Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.
- Objetivo 15. Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade.
- Objetivo 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis
- Objetivo 17. Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável

Fonte: Agenda 2030 (ONU), adaptado pelos Autores.

Encontram-se mais diretamente relacionados com a temática aqui abordada, os objetivos: 3.7; 4.7; 5.b; 8.6; 9c; 11.4; 12b; 15.a; 16.10; 17.8, cujos conteúdos envolvem comunicação, cultura, educação e informação.

A Agenda 2030 tenta dar continuidade ao legado dos Objetivos do Desenvolvimento do Milênio – ODM (ONU, 2000), os quais, evidentemente, não foram alcançados. Eram oito objetivos de erradicação da pobreza, que deveriam ter sido atingidos até 2015, mas fracassaram.

Pelo olhar da ONU, esses objetivos somente seriam alcançados por meio de um pacto ou uma parceria global entre os países. Mas, é bom

lembrar que não se depende apenas de ações de governo. Indivíduos, empresas, associações, comunidades etc., todos podem agir em busca do atingimento das metas da Agenda 2030.

Pode-se tentar preservar o ambiente, os recursos hídricos, renováveis, ajudar na gestão dos resíduos e na diminuição dos riscos. Na área sociocultural, valorizar e promover a educação e a cultura, tornando-as acessíveis à maior parte da população, abrindo caminho para a dignidade e o respeito aos direitos humanos. Na área econômica, promovendo distribuição de renda e riqueza, assegurando direito ao trabalho decente, com melhores salários e melhores condições de vida.

Conforme MOARES (2016, p. 13) a sustentabilidade é um modo inteligente de as gerações atuais viverem, utilizando-se dos recursos do planeta e, ao mesmo tempo, uma maneira de garantir qualidade de vida para as gerações futuras.

A sustentabilidade é definida pela capacidade que o indivíduo tem de viver, sem causar impactos significativos ao ambiente. Ela está diretamente ligada ao desenvolvimento em contexto econômico, social e ambiental, almejando maior desenvolvimento e menor impacto negativo ao meio ambiente.

Embora tenham sentidos muito próximos, os termos *sustentabilidade e desenvolvimento sustentável* não representam a mesma ideia. O primeiro indica processo e produto de nossos objetivos e nossas metas de viver sem escassez, garantindo, contudo, que os recursos não se esgotem para as gerações futuras. Enquanto o segundo são os planos, as estratégias, ideias e ações em busca de dignidade e justiça social para todos. Ou seja, o desenvolvimento sustentável possibilita a sustentabilidade.

## 2.5 Conclusão

No trânsito do território original para o projetado, tem-se o contato com a potencial toxidade da cultura digital. Assim como o lixo “real” é tóxico e pode ensejar patologias, o LV tem sua toxicidade contaminadora, pois, nele, amplificam-se alguns impulsos irascíveis.

O contato com o lixo “real” poderia, a princípio, ser evitado com higienização nos espaços particulares e públicos; todavia, nada impede o contato com o lixo produzido no entorno. Já o LV não pode ser evitado. Mesmo que se abstenha de utilizar aplicativos e programas de produção e distribuição virtuais, os efeitos desse contato serão transmitidos às pessoas com as quais se convive e, portanto, haverá, em maior ou menor grau, algum tipo de contaminação pelos conteúdos virtuais com os quais outrem próximo tiver contato. Os modelos sociais vão ser afetados pelo contato daquelas pessoas com o LV. Não há “reciclagem” que contorne esse problema.

Peritos digitais comprovaram que informações e arquivos deletados de computadores ou outros equipamentos eletrônicos podem ser recuperados, até mesmo em aparelhos formatados. Há, também, o fato de que outras pessoas com as quais você tenha, eventualmente, compartilhado arquivos ou informações continuem a utilizá-las.

O uso de antivírus, *firewalls*, controle de conteúdo, mudanças de senhas ou senhas mais complexas não são barreiras impeditivas ao contato com o LV, porque se trata de uma contaminação nos modelos sociais, em comportamentos automatizados (introjetados, habituais, despercebidos, assimilados, tornados banais, mas considerados como modelo social). O mundo está em rede, cidadãos em rede, cujos comportamentos estão padronizados e dos quais é quase impossível se isolar.

Não é segredo, nem novidade, que hábitos de consumo são coletados na Internet e influenciados por ela, por meio do uso de ferramentas

da inteligência artificial. As empresas alegam que são canais de interatividade, os quais oferecem mecanismos diretos de comunicação com o consumidor. Contudo, suas políticas de gestão nem sempre conseguem cobrir a gama e diversidade de valores éticos em função das exigências do mercado.

Assim, considerando-se as especificidades do LV, tendo-se demonstrado as características do território e da cultura virtual, entende-se como pertinente o conceito e o enquadramento proposto para o objeto estudado como categoria de análise.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. (1903-1969), HORKHEIMER, Max (1895-1973). O Iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

Agência France Press [AFP]. Washington. 18/10/2018, 09h48. **Onda de boatos: 10 milhões de tuítes tentaram influenciar EUA desde 2009**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/afp/2018/10/18/onda-de-boatos-10-milhoes-de-tuites-tentaram-influenciar-eua-desde-2009.htm> Acesso em: 5 mar. 2020.

BARTLE, Phil. **O que é comunidade? Uma perspectiva sociológica**. In: Coletivo Fortalecimento da Comunidade. 24/10/2011. Disponível em: <http://cec.vcn.bc.ca/mpfc/whatcomp.htm> Acesso em: 17 ago. 2020.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

BAUDRILLARD, Jean [1929-2007]; 2011, p. 40. In: Revista Temática, ISSN 1807-8931, Ano XI, nº. 4 - abril/2015 - NAMID/UFPB – pp. 19-20 – Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica> Acesso em: 29 abr. 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido. Sobre a fragilidade dos laços humanos**. São Paulo: Zahar, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas a crédito**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

BOBBIO, Norberto. A Era dos Direitos. Tradução por Carlos Néelson Coutinho. 5 reimp. Rio de Janeiro: Campus, 1992. p. 68. Título original: L' Età dei Diritti.

BRANDÃO, Lucas. Comunidade Cultura e Arte. 24 jun. 2018. **A sociedade da informação em rede aos olhos de Manuel Castells**. Disponível em: <https://www.comunidadeculturaearte.com/a-sociedade-da-informacao-em-rede-aos-olhos-de-manuel-castells/> Acesso em: 18 maio 2020.

BRASIL. LEI 12.305, DE 2 DE AGOSTO DE 2010. **Institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2010/lei/112305.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/112305.htm) Acesso em: 21 ago. 2020.

CARLOMAGNO, Márcio C. & CAETANO DA ROCHA, Leonardo. Como criar e classificar categorias para fazer análise de conteúdo: uma questão metodológica. **Revista Eletrônica de Ciência Política**, vol. 7, nº. 1, 2016, p. 173. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/politica/article/view/45771/28756> Acesso em: 23 dez. 2019.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação – economia, sociedade e cultura**, v. 1, São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede | do conhecimento à ação política. Debates**. ISCTE, Lisboa – Portugal, 2005.

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

CINTRA, André. **O que é realidade aumentada e como ela funciona?** Post Digital. Disponível em: <https://postdigital.cc/blog/artigo/o-que-e-realidade-aumentada-e-como-ela-funciona/> Acesso em: 4 ago 2022.

DESLAURIERS J. P. **Recherche qualitative: guide pratique**. Québec (Ca): McGrawHill, Éditeurs, 1991.

ECO, Umberto. [1932-2016]; **Pape Satán aleppe: crônicas de uma sociedade líquida**. 4 ed. Rio de Janeiro: Record, 2017. P. 37.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

G1, GLOBO, SÃO PAULO. **AMISH VIVEM EM COMUNIDADES NOS ESTADOS UNIDOS E CANADÁ**. 02/10/2006 – 14h49m – Atualizado em 02/10/2006 – 16h50m. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,AA1295123-5602,00-AMISH+VIVEM+EM+COMUNIDADES+NOS+ESTADOS+UNIDOS+E+CANADA.html#:~:text=Os%20amish%20s%C3%A3o%20um%20grupo,eletr%C3%B4nicos%2C%20inclusive%20telefones%20e%20autom%C3%B3veis.&text=Os%20amish%20preferem%20viver%20afastados%20do%20restante%20da%20sociedade> Acesso em: 16 dez. 2020.

GALVÃO, Cleyton Leandro. **Os sentidos do termo virtual em Pierre Lévy.** LOGEION: Filosofia da informação, Rio de Janeiro, v. 3, nº. 1, p. 108-120, set. 2016/fev. 2017. DOI: <https://doi.org/10.21728/logcion.2016v3n1.p108-120>. Disponível em: <http://revista.ibict.br/fiinf/article/view/3013/2762> Acesso em: 21 jan. 2021.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (organizadoras). **Métodos de pesquisa.** Coordenação Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. 120 p.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. **A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas.** pp. 169-214. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa.** São Paulo: Paz e Terra, 2002. 364 p. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/208/o/ADORNO.pdf?1349568504> Acesso em: 1º jun. 2020.

INSTITUTO CCR. 02/05/2016. **Os 3 Rs - Pratique esta atitude e faça a diferença.** Disponível em: <http://www.institutoccr.com.br/noticias/meio-ambiente-e-seguranca-viaria/103369-os-3-rs-pratique-esta-atitude-e-faca-a-diferenca> Acesso em: 16 maio 2020.

LAFER, Celso. A reconstrução dos direitos humanos: a contribuição de Hannah Arendt. Revista ESTUDOS AVANÇADOS 11 (30), 1997.

LE BOURLEGAT, Cleonice Alexandre. **Concepção de território na modernidade e a força do lugar na globalização.** Apontamentos em sala [aula PowerPoint], 2017, não publicados.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

MACIEL, J. C. **Lixo e toxicidade.** Conversa informal em orientação de Tese não publicada. 9 jul. 2020.

MACIEL, J. C.; COUTINHO, D. P. R. **Pensamento pós-hegemônico e a questão do desenvolvimento.** Multitemas, Campo Grande, MS, nº. 46, p. 153-168, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://www.multitemas.ucdb.br/multitemas/article/download/181/220/> Acesso em: 21 jan. 2021.

MARQUES, Heitor Romero. **Desarrollo en la escala humana: una exigencia del siglo XXI**. Campo Grande-MS: Gráfica Mundial, 2013.

MORAES, Tríssia Aparecida Rodas de. **Sustentabilidade na construção de habitações de interesse social: abordagem na perspectiva do Desenvolvimento Local**. Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Local – Mestrado Acadêmico, da Universidade Católica Dom Bosco, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento Local, sob orientação da Prof<sup>á</sup>. Dr<sup>a</sup> Dolores Pereira Ribeiro Coutinho. Disponível em: [Acesso em: 22jun.2020].

ORIGEM DA PALAVRA/LIXO. Edição 76. Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/artigo/lixo/> Acesso em: 16 nov 2020.

ORIGEM DA PALAVRA 2020/VIRTUAL. Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/pergunta/virtual/> Acesso em: 16 nov 2020.

PALACIOS, Ariel. **Linchamento 2.0. Crescem na América Latina os linchamentos organizados pelas redes sociais**. 18 nov. 2018. Revista Época. Disponível em: <https://epoca.globo.com/crescem-na-america-latina-os-linchamentos-organizados-pelas-redes-sociais-23242122> Acesso em: 21 jan 2021.

PASOLD, Cesar Luiz. Novos direitos: conceitos operacionais de cinco categorias que lhe são conexas. Revista Sequência, nº 50, p. 225-236, jul. 2005.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma Geografia do Poder**. Tradução: Maria Cecília França. São Paulo: Ática, 1993.

RANGEL, Maria Cristina. TONELLA, Celene. **E-território: reflexões preliminares sobre redes sociais virtuais e mudanças territoriais**. Geoinf: Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia Maringá, v. 6, nº. 1, p. 95-109, 2014. ISSN 2175-862X (on-line).

SANTINO, Renato. 12 nov. 2018. **Entenda as maiores ameaças digitais da atualidade e saiba como se proteger**. Olhar Digital. Disponível em: [https://olhardigital.com.br/fique\\_seguro/noticia/entenda-as-maiores-ameacas-digita-ls-da-atualidade-e-saiba-como-se-proteger/79827](https://olhardigital.com.br/fique_seguro/noticia/entenda-as-maiores-ameacas-digita-ls-da-atualidade-e-saiba-como-se-proteger/79827) Acesso em: 20 jun 2020.

SANTOS, M. **Metamorfoses do espaço habitado**. São Paulo: Hucitec, 1988.

TECMUNDO. 9/2/2010, 8h50. **Perito Digital: o que ele faz e como consegue recuperar informações perdidas**. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/o-que-e/3615-perito-digital-o-que-ele-faz-e-como-consegue-recuperar-informacoes-perdidas.htm> Acesso em: 29 ago 2020.

TECMUNDO. Deepfake: o que é e como funciona? On-line, 15/11/2020, às 16:00. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/206706-deepfake-funciona.htm> Acesso em 06mai.2022.

YEAGER, Ashley. **Virtual reality may revolutionize brain science**. The Scientist (Feb. 1, 2018). Disponível em: <https://www.the-scientist.com/lab-tools/virtual-reality-may-revolutionize-brain-science-30132#.Ww6vTChIyKU>. email Acesso em: 10 fev 2020. Tradução minha.

VASAK, Karel (Ed.). The international dimensions of human rights. Paris: Unesco, 1982. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000056230?posInSet=3&queryId=N-EXPLORE-db0cd485-2632-492e-8b-40-ef770403ce31> Acesso em: 27 abr. 2021.



Um dos problemas do nosso tempo, que (a julgar pela imprensa) é uma obsessão mais ou menos generalizada, é a chamada “privacy” – se quisermos ser bem esnobes, pode ser traduzido vulgarmente como privacidade. Para dizer de maneira muito, mas muito simples, significa que cada um tem direito de tratar da própria vida sem que todos, sobretudo as agências ligadas aos centros de poder, fiquem sabendo. [...] Por isso, é preocupante que, através de nossos cartões de crédito, alguém possa saber o que compramos, em que hotel ficamos e onde jantamos. Sem falar das escutas telefônicas, quando não são indispensáveis para a identificação de criminosos (ECO, Umberto. 2017. p. 37).

**Figura 9 - Violência virtual**



Fonte: AIMSTOCK. Getty Images. Direitos autorais: AIMSTOCK/Getty Images. Informações extraídas do IPTC Photo Metadata. Extraído de Veja.com Violência Virtual.

Disponível em: <https://veja.abril.com.br/wp-content/uploads/2017/09/menina-abuso-computador-8610.jpg> Acesso em: 21 jan. 2021.

## 3 VIOLÊNCIA VIRTUAL E DIREITOS HUMANOS

### 3.1 Introdução

A violência verificada no território original se amplifica no território projetado, em que o Lixo Virtual (LV) dita padrões sociais de comportamento e é determinante nas relações que se estabelecem. Os Direitos Humanos são aviltados na cultura da virtualidade. É inegável que a sensação de segurança por trás dos eletrônicos e a impunidade estimulam ações extremadas: *bullying*, violência contra a mulher, linchamentos, preconceitos, comportamentos que vão de encontro à sustentabilidade social e à ecologia humana.

Centra-se, aqui, nos potenciais danos ao desenvolvimento sustentável dos territórios relativos à violência virtual, tendo por objetivo verificar a violação aos Direitos Humanos e agressão à ecologia humana. O problema em foco é o processo de desumanização e deterioração das relações sociais pela cultura virtual.

Observa-se a violência e a não sustentabilidade social da cultura virtual como reflexo do que ocorre no território original; influência de valores no trânsito entre os territórios; e, por fim, que tudo se amplifica no território projetado, a violência e a agressão aos Direitos Humanos. Os resultados apontam relação direta entre a violência “real” e a “virtual”; porém, no mundo virtual, amplificam-se os danos causados pela violência e pela agressão aos Direitos Humanos.

A relevância da investigação é o fato de que, no processo de virtualização, ou de hominização, as pessoas deveriam se tornar mais responsáveis. Ou seja, trata-se da relação ética e harmoniosa dos seres humanos,

de forma sistemática, em seu ambiente. Confirma-se, portanto, relação direta entre a violência “real” e a “virtual”.

A violência assusta, mas é produto do homem ou da desumanização e deterioração das relações sociais, tanto no território original quanto no projetado. O LV estabelece padrões de comportamento e acaba por ser determinante no modelo de relações, o qual retorna ao território concreto (original), pois se trata de uma via de mão-dupla.

Vale ressaltar que, no território projetado (virtual), há uma amplificação, tanto de valores positivos quanto negativos. Todavia, foca-se aqui apenas em potenciais danos ao desenvolvimento sustentável nos territórios, por meio da violência, da degradação e da não sustentabilidade das relações sociais, caracterizadas, sobretudo, pela violação aos Direitos Humanos e à ecologia humana. Considera-se que LV é todo conteúdo danoso ao indivíduo, à sociedade e ao desenvolvimento sustentável nos territórios.

Os Direitos Humanos, tomando-se por base o conceito da Organização das Nações Unidas (ONU, 1948), são aqueles inerentes a todos os seres humanos, independentemente de raça, sexo, nacionalidade, etnia, idioma, religião ou qualquer outra condição. Ecologia é a ciência que estuda a relação entre os seres vivos e seu ambiente. Nesse sentido, a teoria da Ecologia Humana, centrada na análise da relação dos seres humanos com seus ambientes, considera tal interação como um sistema, no qual se aplicam diversas tecnologias em busca da harmonia com o ambiente, o respeito e a ética. Ou seja, trata-se da relação ética e harmoniosa dos seres humanos, de forma sistemática, em seu ambiente.

O problema se apresenta no processo de desumanização e deterioração das relações sociais pela cultura virtual. São elencadas três hipóteses: a) de que a violência e a não sustentabilidade social da cultura virtual são mero reflexo do que ocorre no território original; b) de que

há influência de valores no trânsito entre os territórios; e c) de que tudo se amplifica no território projetado, inclusive a violência e a agressão aos Direitos Humanos.

Na discussão da problemática, encontram-se questões como: cyber-bullying (linchamento moral); discurso de ódio (preconceito racial, gênero); exposição de fotos íntimas (pornovingança, filme de sexo), linchamentos, violência contra a mulher, entre tantos outros amplificados pelo desrespeito aos Direitos Humanos, pela falta de ética que põe em risco a ecologia humana.

A coleta de dados se deu por meio de pesquisa bibliográfica e documental. Foi montado um banco de informações, com artigos e publicações científicas existentes em sites e bibliotecas digitais: *Directory of Open Access Journals* (DOAJ); *Social Science Research Network* (Elsevier SSRN); *Google Scholar*; Latindex; Portal de Periódicos da Capes; Redalyc; *Science Direct*; *Science.gov*; *Scientific Electronic Library* (SciELO); *Scopus*; *Web of Science*. Também, reportagens publicadas nas mídias digitais, totalizando 357 postagens publicadas por diversas mídias, cujos descritores utilizados foram: Direitos Humanos, ecologia humana, *fake News*, Lixo Virtual, violência virtual.

A relevância reside no fato de que, no processo de virtualização, ou *hominização*, as pessoas deveriam se tornar mais responsáveis, seja no caminho do real para o virtual ou vice-versa. Ou seja, trata-se da relação ética e harmoniosa dos seres humanos, de forma sistemática, em seu ambiente.

A harmonia entre humanos e ambiente passa pela convivência integrada e pacífica. Para tanto, o respeito ético individual e coletivo, seja no território original, seja no projetado, deve ser a base das relações, não se concebendo a violação aos Direitos Humanos e as agressões à ecologia humana.

### 3.2 Violência virtual

A violência virtual se caracteriza pela ação de *hackers* e outros criminosos que praticam o ciber-*bullying* (linchamento moral); discurso de ódio (preconceito racial, de gênero); exposição de fotos íntimas (porno-vingança, filme de sexo), entre tantos outros. O linchamento moral, por exemplo, “evoluiu” para espancamento, morte e queima de corpos. É o chamado Linchamento 2.0, como os casos que ocorreram na Colômbia (2018), no México (2018) e na Índia (2018). A partir de boatos veiculados pela web, pessoas foram agredidas, linchadas e tiveram seus corpos queimados, constatando-se, depois de tudo, que não eram culpadas pelos atos dos quais, de forma falsa, haviam sido acusadas nas redes digitais (PALACIOS, 2018).

*Deep Web*, ou o lado obscuro da Internet, é um território em que se permite a circulação livre de uma variedade de conteúdo, coisas que escapam aos buscadores comuns, inclusive assuntos bizarros, jogos assustadores, fóruns e sites sobre temas tabus (estupro, sadomasoquismo), páginas que incentivam adolescentes à anorexia, automedicação, fabricação de bombas, satanismo, rituais macabros, entre outros. Nesse ambiente, as matérias não podem ser acessadas por usuários aleatórios, pois o conteúdo envolve, quase sempre, atividades ilegais. Frequentá-lo requer certo domínio tecnológico, o qual é mais característico de *hackers* e *crackers*<sup>20</sup>.

O *ciberataque* pode acontecer contra uma pessoa, um time de futebol, uma cidade, um governo ou um país inteiro, promovendo tanto ou

---

<sup>20</sup> Esses termos são comuns na área de informática, mas geram bastante confusão. Muita gente acha que **hacker** (a palavra *hack* foi criada na década de 1950 para descrever modificações inteligentes em relés eletrônicos) e **cracker** (*cracking* = quebra) significam a mesma coisa. Na verdade, o termo hacker significa alguém que muda alguns programas por meio de técnicas simples e inteligentes, com intuito de melhorar esses programas. Normalmente, o *hacker* é uma pessoa do lado bom, enquanto o *cracker* é uma pessoa sem ética ou escrúpulos. Os **hackers e crackers** são pessoas inteligentes; porém, enquanto os *hackers* usam sua inteligência para o bem, os *crackers* a usam para o mal (AMARIZ, 2020).

mais efeito do que um ataque com arma biológica, no território “real”; é tão assustador e devastador quanto, demandando a necessidade de alguma forma de regulação das relações no universo digital. Não se trata de controlar ou de censurar, mas de educar para o uso sustentável da virtualidade, com responsabilização lícita e democrática, inclusive, e, sobretudo, pelo aspecto criminal. Embora existam leis para punir os agressores, são raros os casos em que isso acontece. E, mesmo havendo punição, a repercussão não tem o mesmo efeito reparador aos danos causados pela violência digital e nem a mesma força de divulgação.

Entre os usuários da Internet, pode haver uma sensação de se estar atuando em uma terra sem lei. Todavia, essa liberdade tem limites, pois há leis que regulam e proíbem demonstrações de ódio, desprezo, intolerância de naturezas diversas (religiosa inclusive), preconceito de gênero, cor, orientação sexual, entre outros.

Observa-se que a concepção de Internet como “terra sem lei” encontra amparo quando se parte da visão mais profunda da mídia, como a *Dark Web* ou *Dark Net*. Conforme Pereira (2019), a *Deep Web* tem um valor positivo “que é a privacidade para troca de conteúdo e informações sigilosas, por exemplo. Mas também tem o lado ruim, cheio de crimes, pornografia, tráfico de drogas e outras ilegalidades”. No entanto, aqui, a percepção que se busca é a Internet de primeira camada, a qual é alcançada pelos *sites* de busca. Para alguns, a Internet é vista por camadas, que são:

A primeira camada, chamada de “0”, seria a internet que acessamos normalmente nos dias de hoje, os sites comuns e da nossa rotina diária, como o Facebook ou o próprio Tecmundo, por exemplo. Subindo ao primeiro nível, chamado de “Surface Web”, você encontraria sites com conteúdos mais diversos e alguns fóruns que reconhecidamente aparecem com informações novas e/ou contraditórias, como o Reddit. Seguindo a evolução, chegamos à camada de número 2, a “Bergie Web”. Aqui encontram-se servidores de

FTP que ficam mais à margem dos sites populares. Na terceira camada, você atinge a chamada “Deep Web”. Aqui já há conteúdos bem diferentes dos habituais, como sites com vídeos de conteúdo pesado, fóruns de hackers, estudos comunitários de scripts e vírus, entre outros. Essa camada, no entanto, ainda que só possa ser acessada por meio do uso de Proxy, contém somente o material mais acessível da Deep Web. O nível 4, chamado “Charter Web” é uma versão mais avançada da terceira camada. Aqui, no entanto, o acesso a materiais ilegais começa a crescer de forma vertiginosa. Sites de vendas de drogas, vídeos banidos e extremamente ofensivos e até mesmo a chamada “Hidden Wiki” encontram-se nesse “lugar”. [...] A partir da quinta camada, poderíamos encontrar a chamada Mariana’s Web. O nome teria sido inspirado nas “Fossas Marianas”, conhecido como o lugar mais profundo dos oceanos em todo o Planeta Terra (TECMUNDO, 2013).

No entanto, trata-se, aqui, da concepção de Internet que se refere, sobretudo, à primeira camada, chamada de “0”, em razão do acesso e das redes sociais pelas quais as pessoas navegam.

**Quadro 10 – Limites legais**

DISPOSITIVO LEGAL	PRECEITO
<b>CONSTITUIÇÃO FEDERAL BRASILEIRA DE 1988.</b>	<b>Art. 5º X</b> – é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença; X – são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação; [...] XII – é inviolável o sigilo da correspondência e das comunicações telegráficas, de dados e das comunicações telefônicas, salvo, no último caso, por ordem judicial, nas hipóteses e na forma que a lei estabelecer para fins de investigação criminal ou instrução processual penal.
<b>DECRETO-LEI Nº. 2.848, DE 7 DE DEZEMBRO DE 1940.</b> Código Penal.	<b>CAPÍTULO V – DOS CRIMES CONTRA A HONRA – Calúnia</b> – Art. 138 – Caluniar alguém, imputando-lhe falsamente fato definido como crime: [...] Pena – detenção, de seis meses a dois anos, e multa. – <b>Difamação</b> – Art. 139 – Difamar alguém, imputando-lhe fato ofensivo à sua reputação: Pena – detenção, de três meses a um ano, e multa. <b>Exceção da verdade – Injúria</b> - Art. 140 – Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro: Pena – detenção, de um a seis meses, ou multa. [...] Pena – detenção, de três meses a um ano, e multa, além da pena correspondente à violência. Pena – reclusão de um a três anos e multa.

DISPOSITIVO LEGAL	PRECEITO
<p><b>DECRETO-LEI Nº 3.689, DE 3 DE OUTUBRO DE 1941.</b> Código de Processo Penal.</p>	<p><b>CAPÍTULO V – DO OFENDIDO</b> – Art. 201, § 6º O juiz tomará as providências necessárias à preservação da intimidade, vida privada, honra e imagem do ofendido, podendo, inclusive, determinar o segredo de justiça em relação aos dados, depoimentos e outras informações constantes dos autos a seu respeito para evitar sua exposição aos meios de comunicação.</p>
<p><b>LEI Nº. 10.406, DE 10 DE JANEIRO DE 2002.</b> Código Civil Brasileiro.</p>	<p><b>CAPÍTULO II. Dos Direitos da Personalidade</b> – Art. 20. Salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se se destinarem a fins comerciais. Parágrafo único. Em se tratando de morto ou de ausente, são partes legítimas para requerer essa proteção o cônjuge, os ascendentes ou os descendentes. Art. 21. A vida privada da pessoa natural é inviolável, e o juiz, a requerimento do interessado, adotará as providências necessárias para impedir ou fazer cessar ato contrário a esta norma.</p>
<p><b>LEI Nº. 12.737, DE 30 DE NOVEMBRO DE 2012.</b> Dispõe sobre a tipificação criminal de delitos de informática. Conhecida como Lei Carolina Dieckmann.</p>	<p>Introduziu três tipos penais específicos envolvendo crimes informáticos: i) invasão de dispositivo informático alheio (artigo 154-A do Código Penal); ii) interrupção ou perturbação de serviço telegráfico, telefônico, informático, telemático ou de informação de utilidade pública (artigo 266, §§ 1º e 2º do Código Penal); e iii) falsificação de cartão de crédito ou débito (artigo 298 do Código Penal).</p>
<p><b>DECRETO Nº. 7.962, DE 15 DE MARÇO DE 2013.</b> Dispõe sobre a contratação no comércio eletrônico.</p>	<p>Regulamentou o Código de Defesa do Consumidor, para dispor sobre a contratação no comércio eletrônico. Traz diversos esclarecimentos sobre atendimento ao consumidor em relação às compras realizadas pela internet, direito de arrependimento em comércio eletrônico, abordando até mesmo o tema das compras coletivas.</p>
<p><b>LEI Nº. 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014.</b> Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Marco Civil da Internet.</p>	<p>Estabeleceu princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil, tanto para provedores de conexão, provedores de aplicação e usuários da Internet. É um marco mundial, no que concerne ao tratamento da Internet sob a ótica do Direito Civil, sendo referenciado por alguns como a “Constituição da Internet”, tendo em vista o caráter princípio lógico da norma. Tem sido objeto de várias discussões, especialmente no que concerne à futura regulamentação que o Poder Executivo fará à norma, tratando, entre outros, do tema da neutralidade de rede, o que ocorrerá, após as consultas públicas do Comitê Gestor da Internet e da Agência Nacional de Telecomunicações.</p>
<p><b>ANTEPROJETO DE LEI PARA A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS.</b></p>	<p>Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.</p>
<p><b>LEI Nº. 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018.</b> Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais. LGPD.</p>	<p>Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.</p>
<p><b>LEI Nº. 14.132, DE 31 DE MARÇO DE 2021.</b> “Stalking”. Perseguição</p>	<p>Acrescenta o art. 147-A ao Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal), para prever o crime de perseguição; e revoga o art. 65 do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais). Toma criminoso o ato de perseguir uma pessoa. Antes, a perseguição era apenas uma contravenção penal de “perturbação da tranquilidade alheia”, punida com prisão de 15 dias a dois meses e multa.</p>

Fonte: Legislação vigente. Adaptado pelos autores.

A sensação que se tem é de que ainda vigora a impunidade. Apesar de todos esses e outros mecanismos legais, as pessoas continuam praticando violações, golpes diversos, ataques contra a honra e a dignidade das pessoas e aos Direitos Humanos.

No que tange aos limites, parece haver uma rede de proteção, em que cada ponto é visto como limitador e que se pode agrupar sob três perspectivas:

a) Autolimitação – posta pelo próprio usuário ou responsável pelo acesso à Internet, instalando bloqueadores de sites, bem como deletando ou suspendendo usuários por sua própria iniciativa. Exerce, com isto, a censura, o veto, a sanção e o deletar. É a esfera do limite privado, no qual os pais bloqueiam o uso, tanto do acesso como do recebimento de mensagens, extensões e conteúdos indesejados.

b) Limitação por meio do Poder Judiciário e do aparato policial – É o que ocorre quando o sujeito provoca ou busca proteção na ordem judicial, ou mesmo o próprio Poder Judiciário intercede, como no caso emblemático do Inquérito das *Fake News*, instaurado no STF.

c) Limitação pelo conjunto normativo ou conjunto de leis – Entre o conjunto normativo, pode-se citar também o Tratado Internacional contra crimes na Internet (**Anexo – A**), do qual o Brasil ainda não é signatário:

Trinta países aderiram ao primeiro Tratado de prevenção e combate aos crimes praticados na Internet ou com o uso do computador. As assinaturas foram colhidas na sessão inaugural da Convenção sobre Cibercrimes (ETS 185), em Budapeste, na Hungria (KAMINSKI, 2001).

As sanções podem ser de ordem penal, civil, administrativa, econômica, comercial, entre outras, pois cada fato ou ato realizado que se

tipifica ou que cause dano moral é passível de indenização, o que tem equivalência a uma punição.

Porém, não há necessidade de se acessar a *Deep Web* para se deparar com conteúdo mais impactante ou, no mínimo, polêmico, o qual um indivíduo pode obter, repassar, ser influenciado e influenciador, ao mesmo tempo, via uso do LV. O blog Fatos Curiosos traz uma lista de itens (**Anexo – B**) que podem ser encontrados em pesquisas na Internet. As temáticas mais improváveis e exóticas podem ser encontradas tanto na *Deep Web* como na camada zero, ou internet comum, tais como: sadismo, sadomasoquismo, satanismo, sexo com animais, pornografia infantil, transmissão ao vivo de sessões de estupro, dicas de como emagrecer até se tornar anoréxico, montagem de bombas caseiras, entre outras temáticas. Enfim, o submundo e seus comportamentos considerados patológicos emergem.

Conforme Macário e Zanatta (2018, p. 14), não é difícil encontrar “incentivo” a esse tipo de publicação na Internet. No caso da anorexia, são grupos que se denominam “pró-ana”, “desenvolvedores” de um mundo anoréxico secreto, semelhante ao da pornografia e o das drogas. Não se trata de mera divulgação, propaganda, páginas inertes na Internet. As pessoas criam grupos de contatos, realizam fóruns, trocam informações e praticam essas ações. Ou seja, neste caso, conteúdo oriundo do território original se desloca para o virtual e retorna ao anterior, ao influenciar o território original. “Desenvolve-se”, assim, a violência virtual, que, depois, torna-se uma violência real no território original, de onde emanou. Um ciclo praticamente interminável.

**Figuras 10 e 11 – Estupro e anorexia**



Fonte: Blog Fatos Curiosos. Disponível em: <https://fatosdesconhecidos.ig.com.br>  
Acesso em: 2 maio 2020.

Uma circulação de diversos temas tabus, cuja responsabilização não se pode atribuir só ao fenômeno da virtualidade. A violência existe nas pessoas, e elas se utilizam das mídias digitais como instrumento de propagação. A violência “real” se reproduz e se amplifica virtualmente.

### **3.3 Direitos Humanos**

Os Direitos Humanos são um argumento contra todas as teorias que pretendem estabelecer a supremacia, seja por qual motivo for, ou por qualquer razão histórica alegada. Cabe esclarecer a diferença entre Direitos Humanos e expressões similares, as quais são tratadas como sinônimas, muito embora sejam diferentes por diversos aspectos.

“Os direitos do homem não são previstos no direito interno ou no direito internacional; os direitos fundamentais estão previstos no direito constitucional; e os direitos humanos são previstos em normas e tratados internacionais” (MAZZUOLI, 2014, p. 3). Desse modo, Direitos Humanos são inscritos (positivados) em tratados ou previstos em costumes internacionais.

Em obra que desvela aspectos históricos dos Direitos Humanos, Comparato (2003, p. 4) sintetiza o objetivo de quem busca a igualdade e a justiça social, reafirmando a singularidade de cada homem e cada mulher:

[...] todos os seres humanos, apesar das inúmeras diferenças biológicas e culturais que os distinguem entre si, merecem igual respeito. Como únicos entes no mundo capazes de amar, descobrir a verdade e criar a beleza. É o reconhecimento universal de que, em razão dessa radical igualdade, ninguém – nenhum indivíduo, gênero, etnia, classe social, grupo religioso ou nação – pode afirmar-se superior aos demais.

Convém lembrar a divisão estabelecida pelo jurista checo Vasak (1983), no tocante à geração histórica de direitos, baseada nos princípios da Revolução Francesa (Liberdade, Igualdade e Fraternidade). Os direitos de primeira geração são aqueles voltados para a ideia clássica de liberdade individual, sobretudo, direitos individuais e civis. Seu marco histórico é a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948). A segunda geração teria surgido após a Primeira Guerra Mundial, estando ligada à garantia de acesso aos direitos sociais, econômicos e culturais, fortalecendo a concepção de Estado e Bem-Estar social. Uma terceira geração, a partir de 1960, tem por base os ideais de fraternidade e solidariedade, sobretudo direitos coletivos e transindividuais.

Conforme Piovesan (2009, p. 108), não se deve discriminar direitos, vez que a Declaração Universal afirma a indivisibilidade dos Direitos Humanos, em seus 30 artigos, os quais contemplam direitos civis, políticos, econômicos, sociais e culturais. Deste modo, a Declaração visa consagrar que:

[...] tão importantes quanto os *blue rights* – os direitos civis e políticos – são os *red rights*. Os direitos econômicos, sociais e culturais estão em paridade, em grau

de importância. Tão importante quanto a liberdade de expressão é o acesso à saúde, à educação e ao trabalho. Tão grave quanto morrer sob tortura é morrer de fome. Há uma paridade com relação ao eixo liberdade e ao eixo igualdade. Não bastando isso, a visão integral dos direitos humanos, ou seja, a declaração compõe o catálogo de direitos civis e políticos ao catálogo de direitos econômicos, sociais e culturais [...].

A autora firma seu argumento de que deve haver, nos Direitos Humanos previstos na Declaração, uma relação de interdependência, inter-relação e indivisibilidade, ou seja, um direito não se deve sobrepor a outro, bem como uma geração não é mais importante que outra; assim sendo, as garantias econômicas não se sobrepõem às sociais, sendo isso o que garante a verdadeira liberdade.

Em outro momento, Piovesan (2009) destaca inquietudes e tensões relativas à proteção dos Direitos Humanos, no que se refere aos desafios e às perspectivas para sua efetivação; sobretudo, manifesta preocupação com os processos de interculturalidade e multiculturalismo.

[...] de um lado o universalismo e por outro o relativismo cultural. A pergunta é: qual é o fundamento dos direitos humanos? Por que nós temos direitos? Para os universalistas porque há o mínimo ético irredutível, há essa ideia de dignidade como valor intrínseco a condição humana. Para os relativistas a cultura é a fonte dos direitos humanos, portanto não há como sustentar uma ética universal. O pluralismo cultural, nessa visão, impediria a formação de uma moral universal. Não haveria uma moral universal já que a história do mundo seria a história da pluralidade de culturas e essa pluralidade produziria os seus próprios valores. Neste passo, compartilho da visão de Boaventura de Sousa Santos em defesa de uma concepção multicultural dos direitos humanos inspirada no diálogo entre culturas a compor um mul-

ticulturalismo emancipatório. Portanto fugiríamos aqui de um localismo globalizado ou mesmo de um globalismo localizado. Defendo aqui o universalismo de confluência, de ponto de chegada e não de ponto de partida, defendo o que Bhikhu Parekh chama de universalismo pluralista não etnocêntrico, baseado no diálogo entre as culturas. Lembro autores como Amartya Sen, que busca o diálogo entre direitos humanos e valores asiáticos, Abdullah Armed An-na'im, que busca o diálogo entre islamismo e direitos humanos. E volto ao tema do diálogo entre as culturas, volto ao tema do respeito à diversidade e volto à ideia de Amartya Sen, para quem nós temos que transitar do lema do pós-11 de setembro, que era o choque civilizatório – *crash of civilization* – para a ideia do diálogo civilizatório – *dialogue among civilization*. Lembro, ainda, Gadamer, para quem o diálogo quando é exitoso nos toca, mexe conosco, deixa algo em nós e por isso o diálogo exitoso tem uma força transformadora (PIOVESAN, 2009, pp. 109-10).

O local, o global e o G-local carecem de diálogo ético, a fim de que se possam equilibrar forças entre culturas e multiculturalismo emancipatório. A Internet nos permite um falso entendimento de que haja cultura e moral universal, colonialista, que se sobreponha às demais. O local e o planetário ainda coexistem, mas, supõe-se haver uma cultura transnacional.

Outra inquietude da autora se relaciona à laicidade estatal versus fundamentalismos religiosos. Ela defende o pensamento de que o Estado laico é garantia essencial para o exercício dos Direitos. A defesa do Estado laico não implica ofensa ao direito de liberdade religiosa, mas representa a busca de equilíbrio entre poderes, em que não se impõe ao coletivo uma moral única, uma única forma de pensar e de agir. Ainda, Piovesan (2009, pp. 111-2) ressalta o desafio de se obter respeito à diversidade *versus* a intolerância, levando em conta que o processo de viola-

ção dos Direitos Humanos atinge, sobretudo, grupos sociais vulneráveis, como mulheres, indígenas e populações afrodescendentes.

[...] e aí se falar no fenômeno da feminização e etnização da pobreza. Lembro que no mundo, hoje, há 1 bilhão de analfabetos adultos, 2/3 são mulheres. E é por isso que a primeira fase de proteção dos direitos humanos foi marcada pela tônica da proteção geral, genérica e abstrata. Havia o temor da diferença e a bandeira era a igualdade formal de todos perante a lei. Contudo, é insuficiente o indivíduo de forma genérica, geral e abstrata. Temos aqui a especificação do sujeito de direito. As mulheres, crianças, migrantes, pessoas com deficiência, populações afro-descendentes, dentre outros, demandam a visibilidade de suas diferenças. Rompe-se com a indiferença às diferenças. Há o direito à igualdade e há o direito à diversidade e à diferença.

Se a lei é igual para todos, conforme preceito constitucional, não há como se falar em justiça social enquanto persistirem discriminações de gênero, classe e raça. O acesso ao bem-estar precisa ser universal, livre de quaisquer preconceitos.

*Haters (odiadores)* são pessoas que utilizam as mídias digitais para ofender a honra e a dignidade das pessoas. Influenciadores são remunerados para atacar adversários políticos ou desafetos. Porém, há também os desconhecidos ou anônimos, aqueles que se escondem por trás de perfis falsos, para, sem motivação aparente, apoiar onda de críticas que circula contra alguém famoso, ou contra alguém cuja atitude, de algum modo, não lhe tenha agradado. Desta forma, o racismo foi a causa de uma perseguição virtual sofrida pela apresentadora da Rede Globo Maria Júlia Coutinho (LARA e RODRIGUES, 2020), que, de apresentadora da previsão do tempo, foi galgada à posição de âncora de telejornais da emissora, quando passou a ser vítima de um verdadeiro massacre em forma de ofensas e injúria racial.

O discurso de ódio esteve presente no episódio em que três “tuiteiros” foram processados por desejarem a morte de um menino enfermo de câncer, que gostava de touradas. Uma juíza da cidade de Alzira (Valência-Espanha) indiciou Eduardo Salinas Luna, Aizpea Etkezarraga e Manuel Ollero Cordero, pelo delito de incitação ao ódio, em sentença judicial, pois Adrián Hinojosa, de oito anos, acometido de câncer terminal e aficionado por touros (sonhava em se tornar toureiro), recebeu uma homenagem na Praça de Toros, de Valência, em 8 de outubro de 2016, evento divulgado pelas mídias. Houve milhares de mensagens de apoio e solidariedade, mas, também, quem defendesse os animais e “atacasse” o menino, desejando-lhe a morte, que acabou ocorrendo meses depois (EL PAÍS, 2018).

“O que eu acho? Eu não serei politicamente correto. Que se vá, que morra já. Uma criança doente que quer se curar para matar herbívoros inocentes e saudáveis que também querem viver. Morra agora, Adrián”, disse a acusada Aizpea Etkezarraga, 35, no dia seguinte ao evento em homenagem ao garoto. Aizpea abandonou sua conta no Twitter e conseguiu excluir seu comentário após uma avalanche de críticas recebidas. Depois de um processo caro para identificar sua conta, foi presa pela Guarda Civil de San Sebastián. Ante o tribunal, defendeu que esse comentário havia sido feito apenas para um pequeno grupo de pessoas e que algumas delas circularam na rede.

Já Bryan Eduardo Salinas, 21 anos, nascido no Equador, disse “Patético é que se defenda uma criança que prefere matar um animal; espero que os Adrián matem sua mãe e morram”. Os pais da criança, lendo esses e outros comentários desejando a morte de seu filho, entraram com uma queixa na Guarda Civil. Toureiros famosos se solidarizaram com o garoto ao saber que ele estava sendo atacado nas redes. A Associação Nacional de Pessoas Afetadas pela Internet e Novas Tecnologias (Anfitec) confirmou ter sido a primeira vez que um tribunal agiu contra criminosos por atos como este em Valência. A Anfitec pediu três anos de prisão e pagamento de multa (ANFITEC, 2018).

**Figuras 12 e 13** – Menino homenageado por toureiros, em Valência-ESP



Fonte: HERNÁNDEZ, Jose A., 7 ago 2018. Encausados tres tuiteros por desear la muerte a un niño enfermo de cáncer porque le gustaban los toros. El País. Disponível em: [https://elpais.com/politica/2018/08/06/actualidad/1533583318\\_644870.html](https://elpais.com/politica/2018/08/06/actualidad/1533583318_644870.html) Acesso em: 20 jun. 2020.

Figura 12 – Disponível em: [https://ep02.epimg.net/politica/imagenes/2018/08/06/actualidad/1533583318\\_644870\\_1533655040\\_noticia\\_fotograma.jpg](https://ep02.epimg.net/politica/imagenes/2018/08/06/actualidad/1533583318_644870_1533655040_noticia_fotograma.jpg) Acesso em: 2 maio 2020.

Figura 13 – Disponível em: [https://elpais.com/cultura/videos/2017/04/09/actualidad/1491715275\\_201713\\_09207300\\_fotograma\\_4.jpg](https://elpais.com/cultura/videos/2017/04/09/actualidad/1491715275_201713_09207300_fotograma_4.jpg) Acesso em: 22 jan. 2021.

Nesse episódio, confundiram-se militância política em defesa dos animais e liberdade de expressão, com ataques degradantes a uma criança, com a qual os toureiros se solidarizaram. Na verdade, os pais só decidiram pelas queixas depois que o menino começou a ser perseguido por *tuiteiros*, em linchamento moral, beirando ao terrorismo virtual. No caso, não se trata de ciberativismo, mas sim de violência virtual. Nada que pudesse ser reparado com simples pedidos de desculpas ao menino e sua família, nem justificado por qualquer outro argumento simplista.

Uma das formas de LV é a pornovingança, em que a agressora ou o agressor, após o rompimento de relação afetiva, no término de

um relacionamento “amoroso”, publica ou faz ameaça de publicar fotos íntimas da ex-companheira ou do ex-companheiro. Segundo artigo publicado por Batista (2019), no *blog* Jusbrasil, esse:

[...] foi o triste fim de uma adolescente de MS, pois cometeu suicídio após receber ameaças de publicação de suas fotos íntimas. Ainda, a pobre adolescente foi vítima do desrespeito até após a morte, já que algumas pessoas tiveram o mórbido ato de compartilhar em grupos de WhatsApp a foto da cena do seu suicídio, sendo recebida até mesmo por uma de suas vizinhas, que comunicou o compartilhamento ao pai da jovem, e esse registrou um boletim de ocorrência por difamação (vilipêndio) do cadáver.

Costumam terminar de forma trágica esses episódios em que o agressor ou a agressora, após eventual desavença ou rompimento do relacionamento, expõe em diversas mídias, com o intuito de humilhar ex-companheiro ou ex-companheira, imagens de nudez, sexo ou de cunho íntimo em momentos “amorosos”. A maioria envolve adolescentes, o que torna os casos ainda mais dramáticos, podendo haver suicídios como consequência.

**Figura 14** – Crescem casos de pornovingança



Fonte: Jusbrasil. Disponível em: <https://jmarchiote.jusbrasil.com.br/artigos/696013847/caiu-na-net-e-inquisicao-revenge-porn-e-suas-consequencias>  
Acesso em: 20 jun. 2020.

O desespero das vítimas é amplificado pela ação de *bullying*<sup>21</sup> de conhecidos e desconhecidos que reproduzem as imagens e acrescentam comentários indecorosos. De acordo com um relato policial, uma adolescente foi encontrada morta, no Rio Grande do Sul, horas depois de ter sido alertada por uma amiga sobre a publicação de fotos suas.

[...] o investigador da Polícia Civil e especialista em Crimes Eletrônicos, Eduardo Pinheiro Monteiro, estima que cerca de 90% dos casos de pornografia de vingança atingem mulheres, com idades entre 12 e 30 anos. “Imagens de homens acontecem, mas são raras. Só me lembro de um homem, chantageado por um garoto de programa. Acredito que a cada 10 casos de crimes eletrônicos, dois são de conteúdo íntimo”. Nesta linha, sete anos após ser exposta por um ex-namorado, uma mulher paranaense ainda sofre com o ocorrido. “Ele publicou fotos minhas na internet, fez várias montagens e mandou postagens para mais de 15 mil e-mails. As fotos que ele foi colocando tinham o meu telefone, o telefone do meu trabalho, o ramal do meu escritório. Ele chegou a colocar o telefone celular do meu filho”, A jovem recebeu várias ligações para fazer “programa”, “Ele colocava fotos me vendendo como se eu fosse uma garota de programa. E o que mais me doeu foi essa situação de vulnerabilidade dos meus filhos”. O ex-namorado foi condenado por difamação (MAGESK e SOARES, 2018).

O *bullying* pode causar danos físicos e psicológicos irreparáveis. O que para alguns não passaria de piada, divertimento ou passatempo, pode ter consequências trágicas e levar as vítimas a atitudes desesperadas e extremas, como tentativa ou consumação do suicídio.

Batista (2019) elenca os aspectos legais que envolvem pornovingança. A advogada civilista, atuante, no Rio de Janeiro, também na área

---

<sup>21</sup> *Bullying* – atos violentos praticados contra uma pessoa mais fraca ou indefesa. Do Inglês, bully, brigão, valentão, tirano.

de Família e Sucessão, chama a atenção para os preceitos legais que tipificam esse crime.

Em 2018 foi promulgada a Lei nº 13.718/2018, que altera o código penal e a Lei nº 13772/2018 que também altera o CP e a lei Maria da Penha, senão vejamos: Art. 216-B. Produzir, fotografar, filmar ou registrar, por qualquer meio, conteúdo com cena de nudez ou ato sexual ou libidinoso de caráter íntimo e privado sem autorização dos participantes: Pena - detenção, de 6 (seis) meses a 1 (um) ano, e multa. Parágrafo único. Na mesma pena incorre quem realiza montagem em fotografia, vídeo, áudio ou qualquer outro registro com o fim de incluir pessoa em cena de nudez ou ato sexual ou libidinoso de caráter íntimo. Art. 218-C. Oferecer, trocar, disponibilizar, transmitir, vender ou expor à venda, distribuir, publicar ou divulgar, por qualquer meio - inclusive por meio de comunicação de massa ou sistema de informática ou telemática -, fotografia, vídeo ou outro registro audiovisual que contenha cena de estupro ou de estupro de vulnerável ou que faça apologia ou induza a sua prática, ou, sem o consentimento da vítima, cena de sexo, nudez ou pornografia: Pena - reclusão, de 1 (um) a 5 (cinco) anos, se o fato não constitui crime mais grave.

O crime consiste na conduta de divulgar vídeos e fotos íntimas, com imagens de sexo, nudez ou pornografia, sem o consentimento de alguém que, por esse motivo, acaba se tornando vítima (CAIU NA REDE, 2018). A pornovingança produz, também, consequências na esfera civil. Nesse campo, Batista (2019) alerta para os regulamentos jurídicos, os quais preveem as implicações aos infratores. Entre os principais instrumentos legais, ela cita:

[...] O Código Civil dispõe em seu artigo 927- 'Aquele que, por ato ilícito (Arts. 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo'. Já a Constituição

Federal elenca em seu Art. 5º, X - são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação (BATISTA, 2019).

Embora a lei estabeleça a possibilidade de indenização, nenhum valor monetário seria suficiente para reparar o dano moral causado a quem é exposto a esse tipo de situação. Além de que, os valores costumam ser ínfimos em relação aos danos causados. Na maioria das vezes, a vítima é mulher, a qual acaba por abandonar o emprego, a convivência com os amigos e, em casos extremos, muda de cidade. Como exemplo, vide (**Anexo – C**) que remete a um caso julgado pela 6ª Câmara Civil do TJ-SC.

Ressalte-se que, no processo supramencionado, o agressor utilizou-se, ainda, da artimanha de tentar se eximir, alegando que o celular usado para divulgação das imagens havia sido roubado. Entretanto, ao tomar tal atitude, acabou incorrendo no crime de falsidade ideológica, restou provado ser inverídica a alegação do réu.

Assim, os Direitos Humanos são uma maneira de garantir ao homem a dignidade, evitando que ele passe por sofrimentos. Trata-se de uma busca por liberdade, igualdade, caminho em que as pessoas se respeitem e vivam fraternalmente e em paz. Não se admite, deste modo, em território original ou projetado, qualquer forma de violência e agressão.

### **3.4 Conclusão**

Na vida e sociedade em rede, os valores se amplificam, seja pelo lado positivo ou negativo. A violência que se pratica no universo “real” pode se tornar ainda mais acentuada quando se passa para o universo virtual. Casos de *bullying* (contra crianças e adolescentes, com mais fre-

quência), por exemplo, adquirem uma proporção mais grave, vez que a agressão é compartilhada milhões de vezes. Há aquelas mensagens que, não sendo apenas replicadas, também são acompanhadas por novos ataques, pelo acréscimo de mais comentários desabonadores e ofensivos.

Pessoas podem até se divertir espalhando boatos que levem à prisão de inocentes, os quais acabam linchados por uma horda de desinformados, ávida por vingança, por extravasar seu ódio contra um inimigo “imaginário”, fruto de uma histeria coletiva criada por meio das redes digitais. Contudo, o ser humano, capaz de desenvolver meios e instrumentos de comunicação, carece de mecanismos sustentáveis no momento de utilizá-los.

A via de mão-dupla acaba por ser determinante no estabelecimento de padrões de comportamento e paradigmas socioculturais. As influências transitam com mais rapidez e facilidade do universo real, concreto (original), para o universo virtual, imaginado (projetado), e vice-versa. Tal nomenclatura aos territórios foi criada por estes autores.

A Internet abriu caminho para um lado sombrio do homem, que se manifesta em discurso de ódio, *bullying*, segregação racial e diversas formas de discriminação. A mulher costuma ser alvo mais visado de uma violência específica, a pornovingança, em que sua intimidade e nudez são expostas. Este tipo de ataque também ocorre contra os homens, mas é menos comum.

As pessoas tratam os aplicativos e as demais ferramentas digitais como meios de lazer, entretenimento e até fuga ou distração para seus problemas diários. Não têm consciência ou não se importam, em demasia, com potenciais danos representados pelo seu mau uso, uma vez que, aparentemente, não há ou não se aplica rigoroso regramento ou seletividade legal/moral nas mensagens transmitidas ou retransmitidas em grupos de *WhatsApp* ou em páginas pessoais, como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*.

Não parece haver preocupação em ser inconveniente ou em perturbar a tranquilidade das demais pessoas. Por exemplo, num ambiente público, assistir a um vídeo em alto volume, ou conversar com alguém ao telefone, utilizando-se do viva-voz. Tais atitudes podem ensejar invasão do espaço privado de outrem, ou do espaço compartilhado, promovendo danos e prejuízos ao sujeito que, sem precaução, abra um áudio indevido em meio a uma reunião de trabalho, por exemplo.

As lápides e heranças digitais também precisam ser administradas pelos usuários da Internet. Se, em vida, o indivíduo não autorizou alguém a continuar a fazer uso de seus “bens” digitais na web, a família, como forma de se preservar ou de preservar a memória do falecido, deveria ter meios para solicitar o cancelamento daquelas páginas outrora usadas pelo ente.

As pessoas não são seus avatares, e nem eles são a representação fidedigna de seu caráter e de sua personalidade. O avatar brigão, valente, heroico, destemido, provocador e forte no universo digital pode e, na maioria das vezes, representa alguém mais tímido, covarde no universo real. Os indivíduos, em sua maioria, não são capazes de reproduzir ou sustentar no plano real aquilo que fazem e ostentam no plano digital.

O agressor por distração ou por desinformação e o criminoso intencional precisam saber que não estão anônimos e nem impunes. Deixam rastros digitais que podem ser identificados, estando sujeitos a responder por seus atos, nos termos das leis vigentes. É ilusão a ideia de que a Internet é uma terra sem lei e de que é possível praticar todo tipo de vandalismo digital de forma anônima, sem ser descoberto.

Também, é preciso se discutir com maior profundidade a relação entre empregadores e empregados, sobre o uso das ferramentas digitais, durante e fora do horário de trabalho. O serviço prestado à distância, por determinação do empregador, sem anuência do empregado, deve ser

remunerado de maneira extra. Há empregadores que proíbem seus trabalhadores de usar mídias digitais ou até de ouvir música durante a prestação de serviço presencial. Alguns limitam e até bloqueiam o acesso do empregado à rede de Internet da empresa. Outra questão importante é a invasão de privacidade dos empregados em espaços da empresa. Alguns empregadores chegam a instalar câmeras até nos sanitários dos empregados, o que viola frontalmente a lei.

Empatia e isolamento são dois campos bem marcados nas relações digitais. As pessoas criam bolhas para, dentro delas, isolarem-se, e, assim, acreditam poder se livrar da convivência com o oposto, o diferente. Temem e afrontam a diversidade e a pluralidade.

Deste modo, a Internet limpa que se busca é mais ética, mais humana, a que atribui poder e promove a proteção aos mais fracos, impõe transparência aos mais poderosos, respeito aos Direitos Humanos. Não se trata da disseminação e ostentação de um manual de boas práticas, mas da existência de um novo paradigma social, em que se respeite a dignidade da pessoa humana, valorizando-se o indivíduo e a vida em sociedade. A sustentabilidade social envolve também o tripé ambiental, econômico e sociocultural. Trata-se de buscar a melhoria da qualidade de vida, por meio da distribuição de renda e riqueza. E, ao mesmo tempo, assegurar que não se esgotem os recursos naturais, de forma que não venham a faltar para as gerações futuras. A democracia na internet deve começar por sua disponibilidade a todas as camadas da população.

## REFERÊNCIAS

AMARIZ, Luiz Carlos. **Hackers e Crackers**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/informatica/hackers-e-crackers/> Acesso em: 12 maio 2020.

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESSOAS AFETADAS PELA INTERNET E NOVAS TECNOLOGIAS [ANFITEC]. Disponível em: <https://derechodelared.com/tag/anfitec/> Acesso em: 29 ago. 2020.

BATISTA, Juliana Marchiote. **Caiu na rede é inquisição: revenge porn e suas consequências**. Jusbrasil.com. Disponível em: <https://jmarchiote.jusbrasil.com.br/artigos/696013847/caiu-na-net-e-inquisicao-revenge-porn-e-suas-consequencias> Acesso em: 11 fev. 2020.

BRONIATOWSKI, David A.; JAMISON, Amelia M.; QI, SiHua; ALKULAIB, Lulwah; CHEN, Tao; BENTO, Adrian; QUINN, Sandra C.; DREDZE, Mark. *Weaponized Health Communication: Twitter Bots and Russian Trolls Amplify the Vaccine Debate*. AJPH OPEN-THEMED RESEARCH. Disponível em: <https://ajph.aphapublications.org/doi/pdf/10.2105/AJPH.2018.304567> Acesso em: 20 jun. 2020.

CAIU NA REDE. 2018. Documentário dirigido por Diego Pignataro, pode ser assistido na coluna Shorties, da VICE Brasil. Disponível em: [https://www.vice.com/pt\\_br/article/pambwy/esta-mulher-quer-mudar-a-lei-maria-da-penha](https://www.vice.com/pt_br/article/pambwy/esta-mulher-quer-mudar-a-lei-maria-da-penha) Acesso em: 29 ago. 2020.

COMPARATO, Fábio Konder. (1936-). **A afirmação histórica dos direitos humanos**. 3. ed. rev. e ampl. - São Paulo: Saraiva, 2003. ISBN 85-02-04077-4.

DEMARTINI, Felipe. 25 de junho de 2018 às 10h31. **Fake News enviadas pelo WhatsApp já levaram a mais de 12 linchamentos na Índia**. CanalTech. Disponível em: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/fake-news-enviadas-pelo-whatsapp-ja-levaram-a-mais-de-12-linchamentos-na-india-116568/> Acesso em: 1º jun. 2020.

DOUEK, Daniel; FRANCO, Sofia Lima; GOBATO, Andrea; LANGENEGGER, Natalia; LEMOS, Ronaldo. **GovTech e computação em nuvem: o Brasil precisa de uma agenda digital**. In: Jota, 12/04/2019 10:32. Disponível em: <https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019> Acesso em: 15 fev. 2020. Artigo fruto de estudo elaborado pelo escritório Pereira Neto |

Macedo com o apoio de Rafael Zanatta, Juliana Pacetta Ruiz, Pedro Henrique Espagnol de Farias, Isabela Garcia de Souza, Letícia Rodrigues Vicente e Daniel Augusto do Nascimento Batista.

HERNANDEZ, José António. 7 ago. 2018, 17:17. **Encausados tres tuiteros por desear la muerte a un niño enfermo de cáncer porque le gustaban los toros.** El País. Madrid. Disponível em: [https://elpais.com/politica/2018/08/06/actualidad/1533583318\\_644870.html](https://elpais.com/politica/2018/08/06/actualidad/1533583318_644870.html) Acesso em: 2 fev. 2020.

JURISTAS. **Revenge Porn ou Pornografia de Vingança – O que é isso?!** Disponível em: <https://juristas.com.br/foruns/topic/revenge-porn-ou-pornografia-de-vinganca/> Acesso em: 6 jan. 2020.

KAMINSKI, Omar. **Crimes na Internet. Conheça o Tratado Internacional contra crimes na Internet.** Conjur 24/11/2001, 13h16. Disponível em: [https://www.conjur.com.br/2001-nov-24/convencao\\_lanca\\_tratado\\_internacional\\_ciber Crimes](https://www.conjur.com.br/2001-nov-24/convencao_lanca_tratado_internacional_ciber Crimes) Acesso em: 20 nov. 2020.

LARA, Wallace. RODRIGUES, Rodrigo. **Justiça condena dois homens por racismo e injúria racial contra a jornalista Maju Coutinho.** 09/03/2020. 18h46. G1 SP e TV Globo. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2020/03/09/tj-de-sp-condena-dois-homens-por-racismo-e-injuria-racial-contra-a-jornalista-maju-coutinho.ghtml> Acesso em: 10 jul. 2020.

MACÁRIO, Bianca; ZANATTA, Jacir Alfonso. **Corpo vazio: ausência que gera prazer.** Campo Grande-MS: UCDB, 2018.

MAGESK, Laila. SOARES, Leonardo. **Pornografia de vingança; um crime que não para de crescer.** Gazeta on-line. Disponível em: <https://grandesreportagens.gazetaonline.com.br/?p=606> Acesso em: 20 jun. 2020.

MARTINEZ, Marcos. 14 nov. 2018. **Como as ‘fake news’ no WhatsApp levaram um povoado a linchar e queimar dois homens inocentes.** BBC News/Brasil. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-46206104> Acesso em: 20 jun. 2020.

MAZZUOLI, Valerio de Oliveira. **Curso de direitos humanos.** Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: MÉTODO, 2014. ISBN 978-85-309-5748-3.

OLIVER, Magno. **O lado sombrio da internet que quase ninguém tem**

**coragem de comentar.** Entretenimento. 01/12/15. 13h42. Fatos Curiosos. Disponível em: <https://fatosdesconhecidos.ig.com.br/o-lado-sombrio-da-internet-que-quase-ninguem-tem-coragem-de-comentar/> Acesso em: 2 fev. 2020.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS [ONU]. **A Declaração Universal dos Direitos Humanos.** Disponível em: <https://nacoesunidas.org/direitoshumanos/declaracao/> Acesso em: 2 jul. 2020.

PALACIOS, Ariel. Linchamento 2.0. **Crescem na América Latina os linchamentos organizados pelas redes sociais.** 18 nov. 2018. Revista Época. Disponível em: <https://epoca.globo.com/crescem-na-america-latina-os-linchamentos-organizados-pelas-redes-sociais-23242122> Acesso em: 22 jan. 2021.

PEREIRA, Leonardo. CARVALHO, Lucas. **Deep web: o que é, como entrar e o que acontece na parte sombria da Internet.** Olhar digital. 15 mar. 2019. 12h06. Disponível em: [https://olhardigital.com.br/fique\\_seguro/noticia/deep-web-saiba-o-que-acontece-na-parte-obscura-da-internet/31120](https://olhardigital.com.br/fique_seguro/noticia/deep-web-saiba-o-que-acontece-na-parte-obscura-da-internet/31120) Acesso em: 12 maio 2020.

PIOVESAN, Flávia. **Direitos Humanos: desafios e perspectivas contemporâneas.** Rev. TST, Brasília, vol. 75, nº. 1, jan./mar. 2009, p. 107-13.

RAMOS, André de Carvalho. **Teoria geral dos Direitos Humanos na ordem internacional.** 6 ed. São Paulo: Saraiva (2016). ISBN 8547202773, 9788547202774.

REZENDE, Graziela, G1 MS — Campo Grande, 10/01/2019, 09h12. **Jovens são presos ao difamarem 11 meninas na internet, chamando-as de ‘marmitas e marmitex’, diz polícia.** Disponível em: <https://g1.globo.com/ms/mato-grosso-do-sul/noticia/2019/01/10/jovens-sao-presos-ao-difamarem-11-meninas-na-internet-chamando-as-de-marmitas-e-marmitex-diz-policia.ghtml> Acesso em: 1 jun. 2020.

SANTINO, Renato. GRIPA, Marcelo. OLHAR DIGITAL. **Fique seguro. Qual a diferença entre Hacker e Cracker?** Publicado em: 13 nov. 2019. Disponível em: [https://olhardigital.com.br/fique\\_seguro/noticia/qual-a-diferenca-entre-hacker-e-cracker/38024](https://olhardigital.com.br/fique_seguro/noticia/qual-a-diferenca-entre-hacker-e-cracker/38024) Acesso em: 2 nov 2019.

TECMUNDO. 11/08/2013, 8h50. **Muito além da Deep Web: o que é a Mariana's Web?** Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/43025-muito-alem-da-deep-web-o-que-e-a-mariana-s-web-.htm>  
Acesso em: 29 ago 2020.

VASAK, Karel. **As Dimensões Internacionais dos Direitos do Homem.** Lisboa: Editora Portuguesa de Livros Técnicos e Científicos, Unesco, 1983.

@

Havia o gosto das elites, naturalmente relacionado à “alta cultura”, o gosto médio ou “filisteu”, típico da classe média, e o gosto “vulgar”, venerado pela classe baixa. Misturá-los era tão difícil quanto juntar fogo e água. Talvez a natureza odeie o vácuo. Mas a cultura, definitivamente, não tolera a *mélange*\* (BAUMAN, Zygmunt. 2011. p. 7). \* mistura

**Figura 15** – Boatos e rumores podem ser considerados notícia?



Fonte: MOURÃO, Elisa, 26 out. 2017. Internet: o poder das notícias falsas. QG do Enem. Disponível em: <https://blog.enem.com.br/e> <https://blog.enem.com.br/internet-o-poder-das-noticias-falsas/> Acesso em: 7 abr 2020.

## 4 FATO OU FAKE: PODER DAS NOTÍCIAS FALSAS

### 4.1 Introdução

A expressão da língua inglesa *fake News* se refere à estratégia de políticos e instituições para desacreditar notícias veiculadas sobre eles, pelos meios de comunicação; mas, também, é usada para fazer referência a ataques promovidos contra a honra e dignidade. Quase sempre de cunho sensacionalista, as “notícias falsas” têm como característica serem reproduzidas com mais rapidez, atingindo o emocional das pessoas; isso ocorre mais quando se confrontam ou se alinham com posicionamentos ideológicos dos receptores. Nesse caso, redobra-se o ímpeto de reencaminhar a mensagem, sem checar origem, fontes e veracidade das informações recebidas.

Os danos causados pelas *fake News* se relacionam com o papel dos profissionais de mídia diante do novo modelo de comunicação e cultura virtual. Coloca-se aqui foco nos danos causados pelas *fake News* à sustentabilidade social. Os resultados indicaram que profissionais e empresas de mídia enfrentam dificuldades com a virtualidade e a circulação desse conteúdo. Concluiu-se que é necessário que se efetue uma modificação para um novo formato de se fazer Jornalismo, buscando-se encontrar alternativas para valorizar o produto, o qual pode se tornar desacreditado e precarizado.

Com o advento da Internet (1993) e das mídias digitais, a expressão *fake News*, de origem da língua inglesa, passa a ser empregada, sobretudo, por políticos e instituições, com a intenção de desacreditar notícias veiculadas pelos meios de comunicação. Elas são utilizadas, também, para propagar informações e fatos divulgados com o intuito

to de criar agenda de discussão na sociedade, atuando como “cortina de fumaça”, encobrendo escândalos que podem envolver políticos e/ou instituições. Transformam-se em estratégias de ataque contra a honra e a dignidade de quem se queira fragilizar, impalntando crises pessoais, políticas e administrativas, por meio de sua sementeira. Há, ainda, aqueles que querem disseminá-las para polemizar, por mera diversão ou por ingenuidade (**Anexos – D e E**).

A utilização da terminologia *fake News*, traduzida como “notícias falsas”, não é consensual. Até pelo fato de que, se são falsas, não poderiam ser consideradas notícias. Ainda assim, em sendo consideradas “notícias falsas”, por vezes de cunho sensacionalista, apelativo, elas, as *fake News*, tendem a ser reproduzidas com mais rapidez quando atingem o emocional das pessoas que as recebem, ou seja, quando se confrontam ou se alinham com posicionamentos ideológicos dos receptores. Nesses casos, redobra-se o ímpeto de reencaminhar a mensagem, sem antes checar origem, fontes, a veracidade ou não das informações recebidas. Alguns fatores podem estar relacionados a esse tipo de atitude: ingenuidade, falta de malícia, de autocrítica, inexperiência, descuido e até mesmo interesse em que o material seja disseminado. Com frequência, a produção e a distribuição de *fake News* podem estar ligadas à disputa de poder no território.

O objetivo aqui é verificar se, e como, as *fake News* podem causar danos ao processo de desenvolvimento territorial sustentável e investigar o papel dos profissionais de mídia diante do novo modelo de comunicação trazido pelas redes digitais. Pelas figuras utilizadas, tentou-se imprimir uma visão geral da problemática, questionar qual o papel dos profissionais de mídia e das empresas de comunicação ante o novo formato de manipulação de informações e notícias. As charges e os cartuns ganharam *status* de editorial mesmo nas mídias tradicionais.

As *fake News*, sobretudo nas eleições de 2018, nos Estados Unidos e no Brasil, produziram consequências danosas aos territórios concreto (original) e virtual (projetado). Com base no tripé da sustentabilidade, alguns episódios aparecem em destaque: o desabastecimento de papel higiênico e álcool em gel; o isolamento social e a disseminação de boatos durante a pandemia da Covid-19.

A relevância em se debater tais questões reside, sobretudo, no risco que se impõe à democracia, caso esse modelo empregado não seja bem compreendido pela população em geral, transformando-se em um padrão mal utilizado por pessoas, setores e instituições inescrupulosas. Ademais, toda a sociedade corre riscos quando boatos e “notícias falsas” dominam o cenário das comunicações, da política e até de governos.

#### **4.2 Fake News na Internet**

Inicialmente, o entendimento é de que, se é *fake*, não é *news*. *Fake News*, ou notícias falsas, seriam: falcatrua, blefe, boato, *bullying*, chiste, desinformação, distorção, enganação, fofoca, fraude, galhofa, golpe, ilusionismo, intriga, manipulação, mau-caratismo, piada, traição ou truque, mas não seriam notícia. Elas trazem consequências danosas aos territórios, tanto original quanto projetado, e à sociedade que nele habita. Trata-se de uma via de mão-dupla, e não apenas do virtual para o real. Porém, é inegável a influência midiática das *fake News*, trazendo consequências ao mundo real, como afirma Souza (2018).

**Figura 16** – Maioria das pessoas não sabe distinguir Jornalismo das notícias falsas



Fonte: iStock. Veja. 14 ago. 2018, 18h16. Por que o cérebro tem facilidade para aceitar 'fake News'. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/por-que-o-cerebro-tem-facilidade-para-aceitar-fake-news/> Acesso em: 7 abr. 2020.

Conforme estudo publicado na revista *Science*, um indivíduo comumente aceita informações que reafirmem suas crenças preexistentes e tenta repelir, ou ignorar, aquelas que desafiem suas opiniões. Desse modo, seu cérebro age como se estivesse programado a absorver “notícias falsas”. Segundo Mark Whitmore (Veja *on-line*, 2018), autor do estudo, “Internamente, existe a necessidade do cérebro de receber informações confirmatórias que se harmonizem com as opiniões e crenças existentes do indivíduo”, e afirma que essa validação está assentada em experiências já vividas. Nessa mesma direção, há uma outra reportagem publicada pela revista *Veja*<sup>22</sup>:

<sup>22</sup> *Veja* é uma revista de publicação semanal brasileira, da editora Abril. Circula às quartas-feiras, com uma tiragem de mais de 1 milhão de exemplares, a maioria vendida para assinantes. Possui edições regionais, como *Veja BH-MG*, *Veja Brasília-DF*, *Veja SP* e *Veja RJ*. A publicação também tem formato on-line e newsletter para assinantes. Foi fundada em 1968, por Roberto Civita (jornalista) e se mantém como uma das líderes no mercado brasileiro.

Durante a infância, os pais costumam incentivar os filhos a acreditar em fatos que nem sempre são verdadeiros para que eles possam conviver por mais tempo em um mundo ‘mais bonito’. No entanto, ao passo que as crianças ficam ‘protegidas’ da realidade, elas aprendem que, às vezes, a fantasia é socialmente aceitável. À medida que chegam à adolescência, os indivíduos desenvolvem habilidades de pensamento crítico, que as incitam a questionar figuras de autoridade, incluindo os próprios pais. O pensamento crítico provoca questionamentos que podem levar a conflitos internos que causam desconforto psicológico. Por causa disso, os adolescentes criam métodos de racionalização tendenciosa, ou seja, para evitar a ansiedade provocada pelo conflito interno, eles desenvolvem mecanismos de enfrentamento, como o viés de confirmação, que os ajudam a racionalizar as mentiras e evitar o desconforto psicológico (VEJA, 2018, *on-line*).

A reportagem contém ainda a informação de que este viés de confirmação é o que torna as *fake News* tão apelativas, interessantes e capazes de serem reproduzidas com rapidez. O estudo ao qual a revista se refere foi apresentado na convenção anual da *American Psychological Association* (APA), nos EUA [2018] (VEJA, 2018). Então, é normal, mas perigoso acreditar nas informações recebidas pelas mídias digitais sociais e sair reproduzindo-as, sem antes realizar uma checagem ou conferência sobre as fontes e o conteúdo recebido; afinal, não se vive em um mundo de faz de conta, de fantasia ou de sonhos. O mundo real, por vezes, é bem menos encantador e bem mais angustiante. Por isso, as pessoas tendem a exagerar, ou rejeitar a realidade.

Uma cura “milagrosa” para o câncer; a descoberta de um remédio da medicina natural que evitaria contágio pelo coronavírus; a *Microsoft*® estaria distribuindo milhares de computadores, gratuitamente, para as 100 primeiras pessoas que o solicitassem no *link* premiado;

“você acabou de ganhar um milhão de reais”, solicitando-se acessar o *link* enviado e confirmar seus dados. Essas mensagens contêm, sempre, fatos espetaculares, de cunho sensacionalista ou apelativo, que acabam por instigar o receptor a não guardar aquela informação apenas para si e a compartilhar o mais rápido possível, com amigos e familiares. Nem sempre o que é engraçado ou interessante para você o será para outrem. Também, por esse motivo, é mais difícil, de maneira geral, escapar das armadilhas das *fake News*.

Não há consenso sobre o conceito de *fake News*, tanto que os próprios termos da expressão são antagônicos. Alguns, inclusive, grafam a expressão toda em letras minúsculas: *fake News*. Optou-se aqui pela escrita *fake News*. A ideia de *fake News*, no sentido de boataria, charlatanismo, deliberada corrupção da verdade, desonestidade, embuste, especulação, falsificação, farsa, fofoca, imitação, impostura, intriga, perversidade, simulação, trapaça, vigarice, sempre esteve presente ao longo da história.

**Quadro 11 – Adão e Eva: fake News**

TÍTULO	LINK
<p><b>Ministro diz que “Adão e Eva foram expulsos do paraíso por fake news”, 21/10/2018, 17h37.</b>  <i>O ministro do GSI (Gabinete de Segurança Institucional), Sérgio Etchegoyen, afirmou que as notícias falsas são “o menor dos problemas das eleições” e sempre existiram...</i></p>	<p>Disponível em:  <a href="https://noticias.uol.com.br/politica/eleicoes/2018/noticias/2018/10/21/ministro-diz-que-adao-e-eva-foram-expulsos-do-paraiso-por-fake-news.htm">https://noticias.uol.com.br/politica/eleicoes/2018/noticias/2018/10/21/ministro-diz-que-adao-e-eva-foram-expulsos-do-paraiso-por-fake-news.htm</a> Acesso em: 19 jan. 2021.</p>
<p><b>Papa Francisco compara ‘fake news’ a história de Adão e Eva, 24 de jan. de 2018, 10h15 - CIDADE DO VATICANO — O Papa Francisco condenou nesta quarta-feira o “mal” das fake news (notícias falsas), frisando que jornalistas, ...</b></p>	<p>Disponível em:  <a href="https://oglobo.globo.com/sociedade/papa-francisco-compara-fake-news-historia-de-adao-eva-22322155">https://oglobo.globo.com/sociedade/papa-francisco-compara-fake-news-historia-de-adao-eva-22322155</a> Acesso em: 2 nov 2019.</p>
<p><b>‘Fake news’ começou com serpente e Eva no jardim do Éden, diz o papa, 24 jan. 2018, às 10h08, DAS AGÊNCIAS DE NOTÍCIAS.</b></p>	<p>Disponível em:  <a href="https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2018/01/1952930-fake-news-comecou-com-serpente-e-eva-no-jardim-do-eden-diz-o-papa.shtml">https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2018/01/1952930-fake-news-comecou-com-serpente-e-eva-no-jardim-do-eden-diz-o-papa.shtml</a> Acesso em: 2 nov. 2019.</p>

Fonte: elaboração própria.

Tomando-se por base o dicionário de Língua Inglesa Merriam-Webster (*on-line*), tem-se o registro de que, até o século XIX, os países de língua inglesa utilizavam o termo *false News* para fazer referência a boatos de grande circulação. Mas, com o advento das mídias digitais e a presença da Internet nos aparelhos celulares, facilitou-se a disseminação de não verdades.

Os disseminadores desse tipo de conteúdo passaram a disputar com os profissionais de mídia a divulgação de acontecimentos, verídicos ou não. Isso, em parte, explica por que os veículos de mídia estimulam (ou simulam) interação com seus consumidores, insistindo em difamar, desmerecer, desacreditar os usuários “comuns” de redes digitais. Os *medias* precisam reconquistar seus usuários e parar de demonizar as mídias digitais sociais e seus usuários. Porém, estes também precisam ser mais cautelosos:

Para o usuário da internet, o importante é conseguir identificar uma notícia falsa ou sensacionalista e não compartilhar conteúdo duvidoso. Agências de jornalismo especializado são uma ferramenta útil para saber se um conteúdo é *Fake News* ou não. **A Agência Lupa** é uma criação da Revista Piauí com a Fundação Getúlio Vargas e com a rede Um Brasil. Lançada em 2015, o site analisa conteúdo nacional e internacional e classifica-os em: verdadeiro; verdadeiro, mas...; ainda é cedo para dizer; exagerado; contraditório; insustentável; falso e de olho. O **Boatos.org** é um site formado por vários jornalistas brasileiros que investigam conteúdos que circulam nas redes e informam aos leitores se são verdadeiros ou falsos. Outra agência especializada em desvendar *Fake News* é “**Aos Fatos**”. Seus criadores fazem parte de uma rede internacional de investigadores e trabalham com a análise dos assuntos mais populares da internet. O site possui uma parceria com o Facebook para ajudar os usuários do *Messenger* (serviço de mensagens instantâneas da

empresa) na navegação e identificação da veracidade dos *posts*. As notícias são definidas pela equipe como verdadeiras, imprecisas, exageradas, contraditórias, insustentáveis e falsas (CAMPOS, 2020).

Em matéria publicada pela British Broadcast Corporation (BBC, 2018), consta que, após divulgação de *fake News*, em um povoado da pequena cidade de Acatlán, no estado de Puebla, no México, os corpos de Ricardo Flores, 21 anos, estudante de Direito, e seu tio Alberto Flores, agricultor, 43 anos, foram arrastados para fora de uma delegacia, linchados e queimados. Ambos haviam sido presos pela polícia e levados à delegacia por “perturbarem a paz”, após terem sido abordados por moradores locais.

**Figura 17** – A partir de boato, dois homens foram linchados no México



Fonte: Direito de imagem - ENFOQUE. Moradores registraram com o celular o momento em que Ricardo e Alberto foram mortos.

Dias antes desse acontecimento, espalharam-se boatos de que três crianças, com idades de 4, 8 e 14 anos, haviam desaparecido e, depois, sido encontradas mortas, com sinais de remoção de órgãos. Ricardo e Alberto foram vistos nas proximidades de uma escola primária, numa localidade chamada San Vicente Boquerón. Por conta do medo coletivo, acabaram sendo lhes imputado os sequestros daquelas crianças. A notícia falsa da “prisão dos sequestradores” se espalhou da mesma forma que o boato anterior, pelas mídias digitais.

De acordo com a polícia, o compartilhamento de mensagens no *Facebook* e no *WhatsApp*, acusando Ricardo e Alberto, com uso de celular, em uma transmissão ao vivo pelo Facebook, conclamou “Povo de Acatlán de Osorio, Puebla, por favor, venha dar seu apoio, mostre seu apoio”. “[...] os sequestradores estão aqui, agora” (MARTÍNEZ, BBC, 2018). A polícia disse não ter provas de que eles tenham cometido qualquer crime.

Outros episódios semelhantes de violência já haviam ocorrido na Índia, no estado de Assam, em que Abhijit Nath e Nilotpai foram espancados até a morte, por um grupo de 200 pessoas. Também, no Equador, em 16 de outubro de 2018, dois homens e uma mulher presos por suspeita de roubarem 200 dólares foram mortos por uma multidão, após serem acusados em boatos que circularam pelo *WhatsApp* de que eles haviam sequestrado crianças. Em 26 de outubro, em Bogotá, na Colômbia, um grupo matou um homem pelo mesmo motivo (MARTÍNEZ, BBC, 2018).

Como as mensagens do *WhatsApp* são criptografadas, é impossível rastrear a origem de qualquer conteúdo compartilhado no aplicativo. A empresa se recusou a atender aos pedidos do governo indiano em julho para quebrar a criptografia e permitir que as autoridades rastreassem as mensagens. Os governos estaduais no México, incluindo o de Puebla, lançaram

campanhas informativas alertando os cidadãos sobre a onda de mensagens falsas nas redes sociais sobre sequestros de crianças. Os policiais que investigam crimes cibernéticos criaram grupos de discussão no WhatsApp para permitir a comunicação direta com os moradores de 300 bairros em toda a capital. Os cidadãos pedem à polícia, por meio dos grupos, que verifiquem histórias, enquanto os policiais coletam evidências contra aqueles que espalham notícias falsas. Também estão na mira da equipe outros crimes: falsidade ideológica, tentativas de extorsão e tráfico de seres humanos. “Acreditamos que, de cada dez crimes, a tecnologia é usada em nove”, diz Jose Gil, vice-ministro de Informações e Inteligência Cibernética da Cidade do México. “As redes sociais podem realmente afetar uma comunidade por meio da disseminação de informações falsas que muitos de nós percebem como verdadeiras, porque são enviadas por pessoas em quem confiamos”, completa. “A sociedade precisa realmente avaliar o que é verdadeiro e o que é falso, e decidir o que é confiável e o que não é” (MARTINEZ, BBC, 2018).

A desinformação e as tragédias se repetem, e tanto autoridades quanto empresas de mídia envolvidas parecem não levar em conta os riscos promovidos à sustentabilidade social. São as mídias digitais, ainda inertes, diante da brutalidade dos seres humanos, como ressaltou Arnold Toynbee, historiador britânico: “Tornamo-nos deuses na tecnologia, mas permanecemos macacos na vida” (BATISTA, 2019, *on-line*), com toda falta de respeito aos macacos.

Outro exemplo de como as mídias digitais podem ser usadas para inviabilizar políticas públicas, como na área da saúde, é a matéria divulgada pela UOL (2018, *on-line*), que mostra um estudo publicado pela revista científica *American Journal of Public Health* (2018, pp. 1-7) apontando o uso das “mídias sociais” para espalhar conteúdo prejudicial às políticas

públicas de saúde, em particular contra o uso de vacinas. Segundo os pesquisadores, foram usados *bots*<sup>23</sup> no *Twitter* e *trolls*<sup>24</sup> russos para disseminar desinformação que pode aumentar o risco de pandemias globais. Eis um trecho da matéria veiculada:

[...] Militantes contra vacinação têm uma presença significativa nas mídias sociais, com até 50% dos tuítes sobre vacinação contendo crenças contrárias a vacinas”, constatou o estudo, depois de analisar 900 tuítes em inglês tidos como de autoria de bots ou trolls. Segundo os autores, bots podem disseminar malware ou informações falsas sobre saúde, e os trolls humanos baseados na Rússia ativamente “promoveram a discórdia”. O estudo, intitulado *Weaponized Health Communication* (comunicação armada de saúde), diz que os trolls russos e os sofisticados bots no *Twitter* postam conteúdo sobre a vacinação a taxas significativamente mais altas do que os usuários comuns. Mas eles também dão igual atenção a argumentos pró e contra vacinação. “Parecem *projetados* para provocar uma resposta e prolongar uma discussão”, diz o estudo (UOL - DW, 2018).

De acordo com o relatório desses pesquisadores, o conteúdo divulgado, sobretudo antivacina, apresenta riscos sobre a efetividade das políticas de saúde pública e tem sido associado à diminuição das taxas de vacinação.

---

<sup>23</sup> Bot, diminutivo de robot ou web robot. Trata-se de um software criado para simular ações humanas, num padrão repetitivo.

<sup>24</sup> Troll, gíria da Internet usada para designar pessoa ou comportamento sistemático com o fim de influenciar, polemizar uma discussão, provocando e desestabilizando os envolvidos.

### 4.3 Mídias versus *fake News*

Muitas das vezes, *fake News* são um produto de mídia fabricado por empresas especializadas na venda desse tipo de produto e serviço, não um trabalho de profissionais éticos de mídia, pois falta a quem o produz e dissemina compromisso com a ética. Por conta da desvalorização dos veículos impressos, grande parte deles migrou para a Internet, mídia em que há dificuldades para se cobrar pelo produto apresentado. Território no qual é necessário enfrentar a “concorrência” dos “livres” circuladores de “informação” das redes digitais. O empenho para estabelecer um valor e conseguir quem pague pelo produto está em andamento. Uma das justificativas apresentadas para a cobrança, por exemplo, é a de que Jornalismo “de verdade” tem valor, e não se pode confiar em informação veiculada por “qualquer um”. Jornalismo de Dados é uma prática iniciada na década de 1960, pelo jornalista Meyer (1991), precursor no conceito de “Jornalismo de Precisão”. Segundo ele, isso:

[...] consistia no uso do computador associado a métodos da ciência social para produzir reportagens com menores chances de erro. O estudo de Meyer acabou por incentivar o surgimento, nos anos 1990, do termo Reportagem com Auxílio de Computador (RAC), ainda hoje utilizado em fóruns especializados, como o Investigative Reporters e Editors (IRE) e a Abraji (MANCINI e VASCONCELLOS, 2016, pp. 69-82).

Entre as competências exigidas do jornalista, estão: saber coletar informações, organizá-las e produzir um texto ou imagens, segundo os critérios e técnicas do campo jornalístico. Essas são as chamadas competências clássicas exigidas no Jornalismo, após o processo de profissionalização crescente, na virada para o século XX. Segundo Hunter *et al.* (2013), são características daqueles que têm uma atitude ativa na busca de informação, em contraposição à atitude passiva do agente mediador

entre instituições e a sociedade. Porém, é necessário incorporar ou aprofundar algumas dessas competências; pois, com a virtualidade, alterou-se o modo de fazer notícia, possibilitando o manejo de novas técnicas na construção de conteúdos jornalísticos.

**Figura 18** – Linha do tempo ilustrativa de manipulação das massas



Fonte: Elaboração própria.

O Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros/Federação Nacional dos Jornalistas (Fenaj, 2007) estabelece, em seu Art. 3º, que “O exercício da profissão de jornalista é uma atividade de natureza social” e, no Art. 4º, que “O compromisso fundamental do jornalista é com a verdade no relato dos fatos, razão pela qual ele deve pautar seu trabalho pela precisa apuração e pela sua correta divulgação”.

Quem tem informação concentra poder, e, nas mídias digitais sociais, todos são detentores de poder, em certo grau, por terem informações, umas mais e outras menos importantes, mas nem todas com potencial de serem transformadas em notícia. As diferenças entre “informação” e “notícia” estão demonstradas no quadro a seguir.

### Quadro 12 – Nem toda informação é notícia

INFORMAÇÃO	NOTÍCIA
Acontecimento ou fato corriqueiro que chega ao conhecimento de alguém, que o transmite a outrem de maneira informal.	<b>Gênero pelo qual o jornalista registra e leva os fatos ao conhecimento do público. Objeto e fim do Jornalismo (BAHIA, 1990, 35).</b>
Acontecimento ou fato corriqueiro sobre o qual se tomou conhecimento. Este ainda sem outras reflexões, sem aprofundamento, sem pesquisa, sem a intenção de transformá-lo para compartilhamento.	<b>Informação transformada em mercadoria, com todos os seus aspectos estéticos, emocionais e sensacionais (MARCONDES FILHO, 1989, p. 13).</b>
Ato ou efeito de informar; conjunto de conhecimento sobre alguém ou alguma coisa; conhecimento obtido por qualquer pessoa (DICIONÁRIO INFORMAL).	<b>É um formato de divulgação de um acontecimento por meios jornalísticos. É a matéria-prima do Jornalismo, reconhecida como algum dado ou evento social relevante que merece publicação numa mídia (DICIONÁRIO INFORMAL).</b>
A informação também está sujeita a critérios como ineditismo, interesse, apelo, empatia e proximidade e outros que se aplicam às notícias. Entretanto, esses não são aplicados como técnica de seleção e preparo para um compartilhamento profissional, cujo rigor é compatível e requisito básico da profissão do jornalista. Este não apenas espera que as informações lhe cheguem, mas busca-as, persegue-as, pesquisa-as e as prepara, com rigor e técnica, para levá-las ao conhecimento do público.	<b>São valores-notícia e critérios de noticiabilidade: Critérios para a importância da notícia:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ineditismo (+ inédito = + importante);</li> <li>2. probabilidade (- provável);</li> <li>3. interesse (+ pessoas afetadas);</li> <li>4. apelo (+ curiosidade);</li> <li>5. empatia (+ pessoas que se identificam);</li> <li>6. proximidade (+ proximidade geográfica).</li> </ol> <b>(SENADO FEDERAL, Secom, 2020).</b>

Fonte: Elaboração própria.

O receptor leigo, além de não saber diferenciar uma informação corriqueira de uma notícia, vez que não tem por hábito refletir tecnicamente sobre essa diferença, está exposto, assim, aos ataques de *fake News* e a produções sensacionalistas. Outrora, a seleção de fatos pitorescos ou grotescos que chamassem atenção dos leitores era feita por editores humanos. Atualmente, já são os algoritmos, a inteligência artificial e as máquinas que se ocupam desse mister.

As diferenças explicitadas são reforçadas por Wardle (2017), que evita a utilização do termo *fake News*, por não abranger todo o “ecossistema da informação”. A autora define esse ecossistema a partir dos tipos de conteúdo e as motivações que levam à sua produção, conforme o quadro abaixo:

### Quadro 13 – Tipos de desinformação



Fonte: Medium. Tradução livre. Disponível em: <https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79> Acesso em: 30 ago. 2020.

Empatia e isolamento são traços marcantes nas relações digitais. As pessoas criam bolhas nas quais se escondem, acreditando, assim, estarem se livrando da convivência com o oposto, o diferente, com aquilo ou com aquele que lhes desagrada. Costumam buscar ou permitir amizades, aproximação digital, àqueles que pensam como elas, que torcem para os mesmos times, militam pelas mesmas causas, ou partilham da mesma fé. Ocorre que, mesmo sem comunicação direta, essas bolhas espalham suas convicções e seus valores pelo ciberespaço, e, de alguma forma, retorna-se a conviver com o conteúdo que se tentou deletar do seu mundo virtual. Os mecanismos criados pelos aplicativos, bloqueio de pessoas ou anúncios dão a falsa impressão de livramento do incômodo, mas a informação circulante não pode ser eliminada, pois o LV sobrevive no ciberespaço.

O critério principal para determinar se é ou não Lixo Virtual é a valoração sobre o material e a informação recebida. Logo, tende-se a considerar como ofensivo, desagradável e descartável aquilo que não se coaduna com as opiniões pessoais do receptor. Viver nessa e dessa bolha

é perigoso, pois induz ao consumo de informação de forma maniqueísta, isolando-se dos produtores/consumidores das demais ideias que circulam.

Figura 19 – Como não cair nos boatos de internet



Fonte: As fake News como causa e consequência da radicalização política. Disponível em: <http://www.sinasefeifsul.org.br/noticias/as-fake-news-como-causa-e-consequencia-da-radicalizacao-politica/711>. Acesso em: 30 ago. 2020.

Continua-se a usar a expressão *fake News*, mesmo sem precisão, na falta de alternativa. Assim, *fake News* virou sinônimo de boato, mentira, enganação, falcatura, truque, pegadinha, entre outras expressões. Certo é que, quando se refere a *fake News*, está-se falando de um desregramento ético no campo do ecossistema de informações, e o termo não pode se referir a profissionais de comunicação e empresas de mídia comprometidas com Jornalismo e o dever de bem informar a sociedade. As *fake News* estão na contramão da sustentabilidade social.

Portanto, entende-se como cumprido o objetivo de identificar e demonstrar os danos causados pelas *fake News*, bem como apontar o papel dos profissionais de mídia diante de um novo modelo de comunicação e de cultura virtual, o qual requer uma atualização e um aprofundamento dos profissionais e das empresas de mídia que atuam no mercado.

#### 4.4 O poder do humor

Os textos humorísticos ganharam *status* de editorial. E os humoristas, perfil de inimigos do Estado. Até mesmo mídias tradicionais como a Revista Veja e outros grandes veículos tiveram de se render ao poder desse formato.

Com características parecidas, caricaturas, cartuns, charges, memes e tirinhas têm algumas particularidades que permitem diferenciá-los. Caricaturas são desenhos que representam figuras públicas. As características físicas e de personalidade são expressas de forma mais exagerada. A efetividade reside nessa hipérbole.

**Figura 20** – Ronaldinho Gaúcho



Fonte: Escola Educação, 2019.

Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/wp-content/uploads/2019/07/caricatura-768x851.jpg> Acesso em: 2 abr 2020.

Cartuns são narrações humorísticas caracterizadas por histórias breves e gráficas a respeito do comportamento humano. Assim como a charge, os cartuns retratam acontecimentos do tempo e lugar, além de tratarem dos costumes humanos de uma forma mais cômica.

Na maioria dos veículos impressos, como jornais e revistas, o humor adquiriu força de editorial, ocupando a página 2, em destaque, e expressando a opinião do veículo. Até mesmo as mídias visuais, como a televisão, passaram a adotar esta linguagem, em forma de minieditoriais.

**Figura 21** – Acumulação digital



Fonte: Margarete Brugnerotto Balbinoti. Leitura e escrita no Ensino Fundamental: os gêneros “charge” e “artigo de opinião” em foco. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospe/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_unicentro\\_port\\_pdp\\_margarete\\_brugnerotto\\_balbinoti.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospe/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unicentro_port_pdp_margarete_brugnerotto_balbinoti.pdf) Acesso em: 1º abr. 2020. Versão On-line ISBN 978-85-8015-079-7 Cadernos PDE.

As charges costumam retratar situações que estejam acontecendo no tempo e no espaço, de forma mais específica. São sátiras, e os personagens principais podem ser figuras públicas, como políticos ou artistas. Há uma identificação do receptor com os temas e personagens retratados.

**Figura 22** – “Rede Social”



Fonte: Enem 2012. Ivan Cabral. Sorriso Pensante. Humor Gráfico & Derivados. Disponível em: [www.ivancabral.com](http://www.ivancabral.com) Acesso em: 2 abr 2020.

O termo meme tem origem do Grego Mimese – imitação, transferência, multiplicação. Apareceu, também, no livro *The selfish gene* (O gene egoísta), do escritor Richard Dawkins (1976), referindo-se à Memética, ou ciência dos memes, na qual se busca estudar a cultura por meio do processo de evolução, via seleção natural de memes, conceitos, comportamentos e ideias. O filósofo estadunidense Daniel Dennet (1942) usou o conceito em sua *Teoria da Consciência*. A psicóloga britânica Susan Blackmore (1999) escreveu o livro *The meme machine* (A máquina de meme), em que tenta constituir a Memética como ciência. Já a expressão Memes da Internet se refere a um conceito, comportamento ou uma ideia que se propaga na web, por meio de blogs, sites e redes di-

gitais. Os Memes Virais deram origem ao Marketing Viral (de guerrilha) e ao Buzz Marketing (publicidade massiva), facilitando a divulgação e a venda de produtos, conceitos e ideias políticas ou de mercado.

Um dos modelos de memes mais conhecidos são os trolls, sendo os mais populares as rage faces Forever Alone e Troll Face (figura 23), cujas imagens representam o indivíduo que será sempre solitário e o indivíduo que gosta de “trollar” os outros. “Trollar” é uma gíria da Internet que significa importunar, chatear, “tirar o sarro”. Consiste em tripudiar sobre os participantes de uma discussão em fóruns da Internet, com argumentos sem sentido, objetivando enfurecer e perturbar a conversa. O ato de “trollar” alguém não acontece, apenas, no ambiente virtual. Pode acontecer também entre amigos, colegas ou familiares, quando se faz alguma brincadeira com esse objetivo. As brincadeiras (ou armadilhas) para “trollar” alguém são variadas; por vezes, sofisticadas. Enfim, sinônimo de zombaria; às vezes, por meio de uma conversa sem sentido.

**Figura 23 – Trolls**



Fonte: O que é trollar. Disponível em: <https://www.significados.com.br/trollar/>. Acesso em: 25 nov. 2020.

As tirinhas são como histórias em quadrinhos, porém, mais curtas. Essa sequência de quadrinhos faz críticas sociais e é publicada com regularidade. Elas podem estar presentes em revistas, jornais, sites, mídias sociais, entre outros. É provável que sua origem tenha sido no ano de 1895, com a primeira tira *The yellow kid* (O garoto amarelo), no jornal *New York World*.

**Figura 24** – Politicamente correto. Incoerências da vida



Fonte: André Dahmer. Pinterest.

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/352617845797755492/> Acesso em: 1º abr. 2020.

Essa imagem permite observar que realidade, simulação e simulacro se confundem na transição do território original para o projetado e vice-versa. Torna-se, às vezes, imperceptível a diferença entre as pessoas e seus avatares, o indivíduo e o personagem que ele representa na web.

A partir da *Web 2.0*, os conteúdos não são mais centralizados em portais e homepages, passando a invadir as redes digitais, organizadas em perfis e *timelines*, em aplicativos como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, deixando-se de distinguir os autores, que passam a ser *prosumers* (produtores e consumidores de informação).

A construção da informação e até de notícias passou a ser colaborativa, com murais de comentários em que amigos, desconhecidos e toda uma rede de autores atua (MALINI & ANTOUN, 2013, pp. 294-5). Ou seja, a Internet invadiu as ruas, e as ruas invadiram a Internet. Deu-se início a um fenômeno a que esses autores chamam de *mídiaivismo*.

Os veículos de mídia passaram, também, a utilizar estratégias de interatividade como ferramenta para dar voz aos seus usuários consumidores, mas é preciso questionar se esse uso da interatividade não seria apenas mais um recurso estético empregado pelas mídias modernas, ou se, na verdade, trata-se de um valioso instrumento de dialogismo e participação.

Eles (veículos) não querem mesmo saber a opinião das pessoas e lhes servir de canal de expressão; desejam, nesse caso, apenas se apropriar das opiniões que lhes são convenientes (aos veículos) para sustentação dos discursos e propósitos das mídias. Também se insere nessa discussão a perspectiva dos destinatários ou participantes da produção de mensagens. Afinal, por meio da interatividade, promove-se a inserção do chamado cidadão comum (não técnico, não especialista) no mundo espetacular das comunicações midiáticas.

O conceito de interação foi importado da Física e incorporado a outras ciências (SILVA, 1988, pp. 27-35). Quando apropriado pela Informática e pelo processo comunicacional, considera-se haver uma separação entre emissor e receptor, relacionando-se às ideias de interação

reativa e interação mútua<sup>25</sup>. O autor a distingue de interatividade e afirma que essa se caracteriza pela fusão sujeito-objeto, em que o espectador interfere, modifica e é cocriador da obra. Para ele, interatividade é:

[...] a participação, a partir da qual é possível transformar um determinado conteúdo; pela bidirecionalidade, que permite a co-criação, não havendo distinção entre pólo emissor e receptor e potencialidade-permutabilidade, pois a comunicação permite a articulação de diversas redes, diversas conexões, permitindo uma navegação livre, autônoma, sem direção pré-definida.

Sugere-se, então, que qualquer pessoa que tenha acesso à Internet seja capaz de produzir sua própria informação, divulgá-la de acordo com sua conveniência. Essa mesma pessoa pode ser capaz de não só usufruir da comunicação de outrem, mas também de interferir, copiá-la, modificá-la, contestá-la ou reafirmá-la.

O termo interativo se tornou uma espécie de genérico empregado em expressões como TV interativa, cinema interativo, brinquedo interativo, entre outras (PRIMO, 2000). Porém, Pierre Lévy (1999, p. 79) indicou a característica ativa do receptor no processo de interatividade: “[...] em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo”. Entretanto, com o advento da morte física, mas a continuação da vida digital, a “persona digital” pode continuar a existir e até a interagir com outras; para isso, bastaria que alguém mantivesse aquele perfil ativo nas redes digitais.

---

<sup>25</sup> Primo (2003) considera haver dois tipos de interação, sendo a *mútua* e a *reativa*. A primeira se caracteriza por interconexão dos sistemas envolvidos, numa transformação permanente, não sendo apenas a soma de variações individuais. E a segunda se baseia na relação estabelecida, e não em algum participante específico.

Há de se ressaltar que, na maioria das vezes, a interatividade com os veículos de comunicação não seja espontânea, estando ligada aos hábitos de consumo, sem, no entanto, atender aos interesses do consumidor, o qual é provocado, manipulado, a fim de consumir determinados produtos que lhe são sugeridos por meio do seu acesso à Internet.

As ferramentas da inteligência artificial não são apenas usadas na identificação de gostos e padrões, elas servem, também, para influenciar decisões de consumo, consideradas por empresários como estratégia de *marketing*.

A Chatbot Maker utiliza-se de perfis do Facebook Messenger para o contato. Um software baseado em inteligência artificial atende virtualmente clientes que procuram informações, produtos e serviços nas plataformas digitais das empresas. À medida que os usuários vão interagindo com a plataforma, um banco de dados com esses dados vai sendo montado. Em um momento posterior, com ajuda da IA, as marcas poderão utilizar-se desses dados para oferecer o produto potencialmente certo à pessoa certa, customizando suas campanhas (POVO ONLINE, 2018).

A maioria dos navegadores em sites de busca, gratuitos ou não, embora assegure sigilo, em sua política de serviço, acaba por alimentar toda uma rede de *marketing*, comércio e consumo. Fazendo-se um teste e se digitando qualquer palavra em seu site de busca, como a palavra “macaco”, por exemplo, logo em seguida, pode-se observar que ofertas de produtos, páginas de instituições e contatos relacionados com “macaco” aparecerão como sugestão enquanto você navega.

Conforme esclarece Guareschi (2018, p. 24), ao tratar da diferenciação entre dominação e poder, este último se caracteriza por “[...] uma capacidade, uma qualidade individual de pessoas, algo singular, particular. Nesse sentido, todos os que “podem” fazer algo (trabalhar, falar, es-

crever, entre outros) detêm *poder*". Segundo este autor, na dominação, pode ocorrer a expropriação de poder, em que um indivíduo retira o poder de outro de maneira injusta.

Busca-se compreender as relações dos indivíduos no território vivido com as relações de poder inerentes às relações sociais assimétricas. No caso específico das *fake News*, trata-se de um fator decisivo na manutenção e reinvenção do território, ou seja, na reterritorialização.

Com as *fake News* da era digital, o que se evidencia na análise da dimensão social que se estabelece nos e-territórios, e pelos gêneros discursivos, pelas novas percepções que se tornam possíveis no processo de reinvenção do território concreto ou na sua reterritorialização (passagem do território original para o projetado), são danos causados pelo LV, que atuam em via de mão-dupla: do território original para o projetado (virtual) e vice-versa. Nesse trânsito, a sustentabilidade social é afetada ou prejudicada.

Conforme Moraes (2016, p. 13), a sustentabilidade é um modo inteligente de as gerações atuais viverem, utilizando racionalmente os recursos do planeta e, ao mesmo tempo, garantindo qualidade de vida para as gerações futuras.

Sustentabilidade é definida pela capacidade que o indivíduo tem de viver, sem causar impactos significativos ao ambiente. Ela está diretamente ligada ao desenvolvimento em contexto econômico, social e ambiental, almejando maior desenvolvimento e menor impacto negativo ao meio ambiente.

A sustentabilidade social virtual é desejável ao desenvolvimento. E ela deve ser alcançada por meio das relações fraternas, respeitadas, humanas, pacíficas, pela convivência pacífica com os diferentes e contraditórios, independentemente de elas ocorrerem no território original ou no projetado.

Piovesan (2009), centrada no direito ao desenvolvimento, lembra que esse está ligado às três dimensões: democracia – participação na formulação de políticas públicas; justiça social – proteção às necessidades básicas; e cooperação – programas e políticas nacionais e cooperação internacional.

Para a Organização Mundial de Saúde, a pobreza, pasmem, acima de qualquer guerra, da somatória das guerras, é a principal causa mortis do mundo. Por dia há 50 mil vidas desperdiçadas no mundo, sendo 34 mil de crianças menores de 5 anos. Nesse contexto desigual, a nossa região, a América Latina, é a mais desigual, não a mais pobre, mas a mais desigual. E o nosso país é o mais desigual da região mais desigual num mundo bastante desigual. O Brasil, como todos sabemos, está entre as maiores economias mundiais, disputando o 9º ou 10º lugar, mas é o 4º país mais desigual do planeta, perdendo para Serra Leoa, Swazilândia e República Centro Africana (PIOVESAN, 2009, p. 110).

Constata-se uma assimetria global em que, segundo a autora, os 15% mais ricos do mundo concentram 85% da renda mundial, enquanto os 85% mais pobres concentram 15%. Assim, a facilidade de assimilação trouxe ao humor, sobretudo expresso em forma de cartuns, charges e tirinhas, um poder de editorial. E os grandes veículos de mídia, inclusive jornais e revistas, perceberam tal potencial e passaram a adotar esse modelo de linguagem. Alterou-se a forma de construir e promover opinião pública.

#### **4.5 Coronavírus e *fake News***

Tomando-se a dimensão econômica da sustentabilidade, analisam-se alguns episódios ligados à crise mundial gerada pela Pandemia do Coronavírus (Covid-19) em 2020. Esta doença é causada pelo vírus

coronavírus SARS-CoV-2. Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), cerca de 80% são assintomáticos; porém, cerca de 20% dos acometidos podem demandar por atendimento hospitalar decorrente de complicações respiratórias, e próximo de 5% podem necessitar de suporte para tratamento de insuficiência respiratória, “suporte ventilatório” (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2020).

Na medida em que a doença avançou, aumentou a circulação de mensagens e, também, a disseminação de *fake News*. Na China, circularam boatos e rumores (REVISTA BOATOS EM CIÊNCIAS, 2020, *on-line*) das mais diversas naturezas, sem fundamento; entre eles: a) que se deveriam manter janelas fechadas, pois o vírus se propagaria com a ventilação; b) que fumar poderia prevenir o coronavírus; c) que o vírus poderia ser transmitido por meio de vegetais, frutas, carnes, entre outros alimentos; d) que ingerir álcool combateria o vírus – inclusive, com uma montagem de vídeo de uma falsa declaração de um cientista chinês; o áudio foi trocado; e) que máscaras poderiam ser desinfectadas por vapor, fervura, álcool em *spray*, ou mesmo aquecimento no micro-ondas. Tudo foi desmentido por pesquisadores chineses.

Outra publicação, também na China, garantia ser possível fazer um teste de contaminação do coronavírus, num tempo de, no máximo, 15 minutos (REDE CHINESA DE NOTÍCIAS, 2020, *on-line*). Esta notícia falsa foi divulgada com três outras, as quais diziam que: estudantes internacionais haviam morrido por causa do novo vírus no Reino Unido; que passageiros estrangeiros haviam espalhado saliva em metrôs domésticos (em Bruxelas, Bélgica, um homem bêbado, alegando estar contaminado, lambeu os dedos e os esfregou nas grades do metrô, gerando pânico, obrigando as autoridades o desmentir); e, ainda, que peixes de água doce podiam espalhar o coronavírus. Tratava-se de conteúdos falsos espalhados via Internet, que, após checados pelas autoridades e pelos cientistas, foram desmentidos.

O governo chinês exerce controle sobre a Internet, e a maioria das *fake News* tem passado por filtragens, sendo menos usual que cheguem ao público em geral. Ainda assim, como a Internet virou um caos com as “notícias” sobre o coronavírus, foi necessário desmenti-las. Uma publicação chegou a divulgar 12 formas de prevenção e tratamento do novo coronavírus (YE TIANTIAN, 2020, *on-line*). Entre elas, todas falsas, estavam: beber chá; ingerir comprimidos de gengibre; uso de máscaras de múltiplas camadas; o uso de remédios tradicionais da medicina chinesa e da lactoferrina ou lactotransferrina (proteína globular multifuncional isolada de leite bovino).

A China, por ser considerada como o local de registro dos primeiros casos do vírus, foi mais “bombardeada” por *fake News*. Mas no Brasil circularam boatos também. Matéria publicada pela Revista Época, do Grupo Globo, com informações da BBC News (2020, *on-line*), baseadas em notícia chinesa, dizia que pessoas do sangue tipo A poderiam ser mais vulneráveis à infecção pelo coronavírus, em comparação com outros tipos sanguíneos. A mesma informação foi divulgada por diversos outros veículos. No entanto, os estudos nesse sentido ainda estão em transcurso. Sem contar o famoso episódio da Cloroquina, recomendada pelo ex-Presidente Jair Bolsonaro e até comprada em larga escala pelo Exército brasileiro. O Portal Hospitais Brasil (2020, *on-line*) divulgou também informações sobre *fake News* em sua página, comentando rumores e desfazendo dúvidas, por meio de depoimentos de especialistas ligados à entidade.

A psicanalista Sandra Edler lista uma série de compulsões que afetam algumas pessoas nos dias de hoje, entre elas, por: alimentos, exercícios, dinheiro, compras, uso da Internet, jogos, sexo e até mesmo trabalho (EDLER, 2017). Segunda a autora, vivencia-se uma aceleração extrema no modo de viver e de pensar, o que agrava o quadro de depressões e violência. Em tempos de crise ou de guerra, surge o medo da

escassez de materiais de consumo e de uso doméstico. As pessoas correm para comprar e estocar produtos em casa. Um comportamento contumaz independe de crise econômica e é descrito pelos psicólogos como consumismo compulsivo.

Compras por impulso, gastos acima das possibilidades, aquisição de produtos repetidos sem necessidade, irritação com a impossibilidade de compra, prejuízos financeiros em decorrência do excesso de gastos e sentimento de culpa após o consumo [...] são sintomas de um comprador compulsivo. O consumo compulsivo, também chamado de oniomania, é um transtorno causado pela ansiedade desencadeada pela necessidade de compra, saciada apenas quando a aquisição do produto acontece. De acordo com Sylvio Ferreira, do Departamento de Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), “o comprador compulsivo é uma espécie de círculo vicioso: quanto maior a ansiedade, maior é o desejo de compra, quanto mais se compra, maior é o desejo de consumo”. A oniomania parte do mesmo princípio da compulsão alimentar, uma neurose causada pela repetição de um ato impulsivo (SANTOS, 2016).

Exemplo desse comportamento é que houve, durante a crise do coronavírus (Covid-19), com o desaparecimento de produtos das prateleiras dos mercados e das lojas; entre eles, o álcool em gel e o papel higiênico. Ao que tudo indica, a crise de desabastecimento não foi provocada por impulsos permanentes ou por dificuldades das indústrias em produzir e distribuir, mas sim consequência de boatos e rumores espalhados pela Internet, que geraram pânico em parte da população, pelo receio de desabastecimento.

**Figura 25 – Pânico pelo medo de faltarem produtos**

**EM PÂNICO, APAVORADO, HISTÉRICO,  
QUEM... EU ?!!**



Fonte: Roque Sponholz. 23 mar. 2020. Humor-Político/Tumblr.  
Disponível em: <http://www.humorpolitico.com.br/sponholz/quem-eu-3/> Acesso em: 23 mar. 2020.

A população de Hong Kong, China, iniciou uma corrida aos supermercados, para compra e estocagem de papel higiênico. O mesmo comportamento se alastrou por toda a China e por outros países. Esse padrão de comportamento já havia se repetido com a compra de máscaras e álcool em gel, os quais sumiram também das prateleiras no comércio (RECORD, 2020, *on-line*). Outros produtos passaram a ser comprados em maior quantidade, como arroz e macarrão (AFP, 2020, *on-line*).

Sobre o papel higiênico, a boataria teria começado no Japão, sob alegação de que uma marca específica de papel seria importada da China e, por isso, logo estaria em falta no comércio. Segundo a Associação da Indústria de Papel Doméstico do Japão, a produção de 98% de papel higiênico japonês é nacional. Trauma histórico de desabastecimento aliado aos rumores que envolveram a crise da Covid-19 levaram pânico à população japonesa.

Em 1973, a crise do petróleo afetou a produção de papel e fez muita gente estocar papel higiênico. Isso se repetiu em 2011, quando o Japão foi atingido pelo tsunami. Agora, há uma reedição do problema com o surto do novo coronavírus. “É a psicologia coletiva. Os japoneses se sentem pressionados a fazer alguma coisa para lidar com o medo e estocam produtos, talvez pelo trauma do passado”, diz Daisuke Onuki, professor de Relações Internacionais na Universidade Tokai, em Kanagawa (BBC, 2020).

A polícia japonesa identificou e prendeu um homem que teria sido responsável por iniciar a circulação dessa falsa notícia. Ele era funcionário de uma cooperativa médica e adulterou imagens feitas em um supermercado da cidade de Yonago (REVISTA FORUM, 2020, *on-line*). A boataria logo se estendeu, levando consumidores a comprar grandes quantidades de papel higiênico, lenços, fraldas descartáveis, bem como outros produtos derivados do papel. A crise do papel higiênico atingiu até mesmo a Europa, sobretudo Portugal e Espanha (PLENO NEWS, 2020, *on-line*).

Na área de Psicologia, elencam-se razões para que uma parte da população tenha comportamento de compra desenfreada de produtos, motivada pelo pânico em tempos de crise.

Steven Taylor, autor do livro *The Psychology of Pandemics* (A Psicologia de Pandemias, em tradução livre), lançado três semanas antes do início do surto do coronavírus na China, afirma que compras motivadas pelo pânico também aconteceram em outras pandemias, mas foram pouco documentadas. Segundo ele, durante a Gripe Espanhola, em 1918, as pessoas esvaziaram prateleiras de Vick Vaporub, nome comercial da pomada criada para desobstruir as vias aéreas durante gripes e resfriados. A empresa produtora da pomada fez até uma série de propagandas especiais relacionadas à pandemia (TISSUE, 2020).

Taylor entende que o papel higiênico representa símbolo de segurança, mas que não impediria a contaminação pelo vírus, e acrescenta: “[...] quando as pessoas ficam sensíveis a infecções, aumenta a sensibilidade delas para o que é nojento. É um mecanismo para nos proteger de patógenos” (TISSUE, 2020). Desse modo, segundo ele, o papel higiênico representaria instrumento para evitar “coisas nojentas”, tornando-se símbolo de segurança.

Embora, no Brasil, não tenha havido desabastecimento durante a crise da Covid-19, a não ser, temporário, do álcool em gel e equipamentos de proteção individual, o governo e o país não escaparam da boataria e das *fake News*. A maioria decorrente da desinformação sobre formas de contágio e combate à disseminação do coronavírus.

Algumas autoridades não se alinharam sobre procedimentos, diretrizes e políticas a serem aplicadas. Diante desse quadro, e tendo em vista os contágios e mortes pelo mundo afora, o Ministério da Saúde brasileiro se viu obrigado a reforçar medidas de combate ao coronavírus e às *fake News*.

**Figura 26** – Orientações do Ministério da Saúde para desmentir *fake News*



 Fake News  
Ministério da Saúde - [www.saude.gov.br](http://www.saude.gov.br)  
[www.saude.gov.br](http://www.saude.gov.br)

**Orientações para desmentir FAKE NEWS**

- Recebeu uma Notícia, Imagem, "Decreto", Áudio **NÃO ENCAMINHEM**
- Confirme a informação. Busque os órgãos oficiais ou mesmo veículos de imprensa de **credibilidade**

**Ministério da Saúde**  
<https://www.saude.gov.br/fakenews>

**Governo de MS**  
<http://www.coronavirus.ms.gov.br/>

**G1 - FATO ou FAKE**  
<https://g1.globo.com/fato-ou-fake/noticia/2020/01/28/veja-o-que-e-fato-ou-fake-sobre-o-coronavirus.ghtml>

Em todo caso, **PROCURE NO GOOGLE**  
<https://www.google.com.br/>

15:10

Fonte: Ministério da Saúde, gov.br

A pandemia trouxe à tona episódios de desinformação por órgãos oficiais, sobretudo no que se refere ao número de mortos pela Covid-19. Houve supressão de informações, minimizando o drama da pandemia, e provável uso político das informações.

Uma convincente justificativa para uso das páginas oficiais e das estruturas de governo é a divulgação das ações de forma não pessoalíssima, mas legal, impessoal, moral, eficiente e pública, conforme os princípios básicos da Administração Pública, no Brasil, estabelecidos no artigo 37 da Constituição Federal de 1988. Se o agente público detém informações “privilegiadas”, de tamanha magnitude, não seria sustentável aos cidadãos recebê-las apenas por meio de alguns veículos de mídia,

em especial, selecionados por critérios particulares. Enfim, a virtualidade pode ensinar manipulação, no mau sentido, de informações oficiais.

No campo político, a interferência das mídias digitais é uma discussão presente. Há um viés de injustiça e abuso de poder econômico, em função de que grande parcela da população sem acesso à Internet fica alijada dos processos informativos e formativos possibilitados pela virtualidade. Bartle (2008) inclui nesse debate o funcionamento do e-governo (digital) e a distribuição de poder:

A dimensão política da comunidade consiste dos seus diferentes modos e meios de distribuição de poder, influência e tomada de decisões. Não é o mesmo que ideologia, a qual pertence à dimensão dos valores. Inclui os diferentes tipos de governos e sistemas de gestão, mas não está limitada a eles. Também inclui o modo como as pessoas em grupos reduzidos ou informais tomam decisões quando não possuem um líder reconhecido. O poder político encontra-se entre os dezesseis elementos do poder da comunidade ou capacidade de organização. Quanto mais poder político e influência se possui, mais fácil é alcançar o que se deseja.

A virtualidade e os meios digitais reforçam o poder exógeno atuando sobre comunidades locais, alterando a percepção sobre liderança, formas e capacidades organizativas, sobretudo distribuição de poder, antes estabelecidas em âmbito local, num microcenário.

**Figura 27** – O Brasil precisa acelerar ações para ter um GovTech



Fonte: Imagem Pixabay. Disponível em: <https://brazillab.org.br/noticias/o-brasil-precisa-construir-um-governo-100pct-digital> Acesso em: 4 abr. 2020.

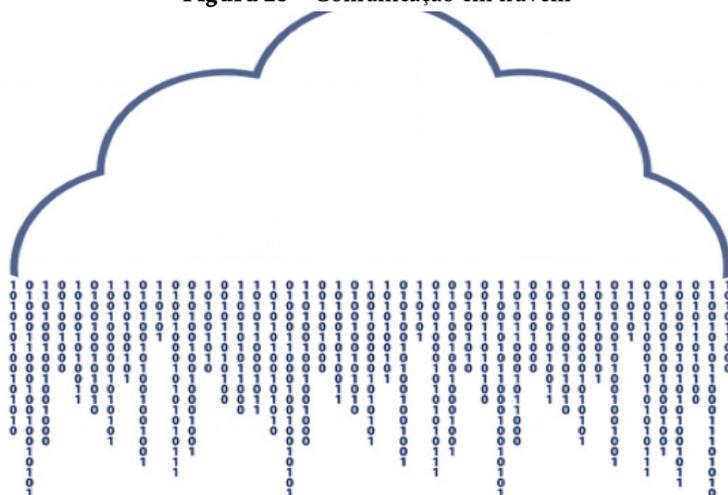
O Brasil precisa estar preparado para ter um *GovTech*, digital ou em nuvem. Segundo os especialistas, demandando por uma “agenda digital”, ou seja, planejamento e adequação aos marcos regulatórios que incluam o país no mundo das modernas tecnologias, adequando as políticas públicas e as ações de governo à nova era digital e da informação.

Na seção “Opinião e Análise”, o *Blog Jota* (2019) publicou a visão de cinco especialistas defensores de mudanças urgentes nas políticas públicas brasileiras referentes à digitalização. No artigo “*GovTech* e computação em nuvem: o Brasil precisa de uma agenda digital”, publicado pelo *Blog Jota*, afirma-se que:

Quanto mais tempo levar para administração pública se adaptar, mais oportunidades serão perdidas em modernização [...] A tecnologia pode revolucionar os serviços públicos. Governo que não se digitaliza deixa de ser governo, torna-se obsoleto. Para concretizar a agenda de *GovTech*, a contratação de serviços em nuvem por parte da administração pública é tendência desejável e inevitável. É claro que salvaguardas devem ser adotadas, mas são viáveis. Quanto mais tempo levar para a administração pública se adaptar a essa nova realidade, mais oportunidades serão perdidas em modernização e eficiência das políticas públicas (DOUEK, FRANCO, GOBATO, LANGE-NEGGER e LEMOS, 2019).

O Brasil se mostra em desvantagem nesse processo em relação aos países desenvolvidos e até mesmo em comparação aos seus vizinhos sul-americanos, como Argentina, Chile e Uruguai, nos quais a efetivação das políticas públicas, nessa área, encontra-se mais bem elaborada.

Figura 28 – Comunicação em nuvem



Fonte: Imagem Pixabay. Disponível em: [https://www.jota.info/paywall?redirect\\_to=https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019](https://www.jota.info/paywall?redirect_to=https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019) Acesso em: 4 abr 2020.

A comunicação em nuvem, ou *Cloud Computing*, passa a oferecer vantagens e riscos, tanto para o governo quanto para os cidadãos usuários; estes, em tese, seriam os beneficiários desse novo tipo de prestação de serviços.

## Quadro 14 – Comparação de GovTech no Brasil e no mundo

Pontos Positivos – MUNDO	Ameaças ou Riscos – BRASIL
Digitalização dos documentos e serviços públicos, com maior agilidade e facilidade de acesso.	Incapacidade de infraestrutura e pessoal especializado para manter os serviços.
Modernização, melhoria de custos, transparência e eficiência das políticas públicas e dos serviços públicos <sup>26</sup> .	Burocracia e ineficiência do Estado. Indisponibilidade de pessoal e de recursos técnicos.
Qualidade, personalização dos serviços (em geral) e menores custos aos usuários.	Controle de dados e informações pessoais do cidadão. Violação de Privacidade e proteção dos dados
Infraestrutura básica de tecnologia da informação, sendo possível controlar o sistema operacional, armazenamento e instalação de aplicações.	Burocracia e ineficiência do Estado. Indisponibilidade de pessoal e de recursos técnicos.

Fonte: Jota.info, 2019. DOUEK, Daniel; FRANCO, Sofia Lima; GOBBATO, Andréa; LANGENEGGER, Natalia; LEMOS, Ronaldo. 12/04/2019, 10:32. **GovTech e computação em nuvem: o Brasil precisa de uma agenda digital.** Disponível em: [https://www.jota.info/paywall?redirect\\_to=//www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019#sdfootnote28sym](https://www.jota.info/paywall?redirect_to=//www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019#sdfootnote28sym)  
Acesso em: 18 maio 2020. Adaptado pelos autores.

A pandemia causada pela Covid-19 alterou a relação dos contribuintes com os governos, acelerando, pela urgência das necessidades socioeconômicas e sanitárias, algumas mudanças, que se faziam de forma lenta e que dependiam e ainda dependem de estudos e aprovação pelos respectivos poderes legislativos.

No cenário político brasileiro de 2020, com embates políticos presentes e relações conturbadas entre os Poderes da República, a discussão

<sup>26</sup> Conforme o *Blog Jota*, “O exemplo mais conhecido é o da Estônia, cujo ambicioso projeto governamental e-Estônia teve como objetivo coordenar os esforços governamentais para transformar o país rumo a uma sociedade digital. Como consequência, o governo economiza cerca de 2% do seu Produto Interno Bruto anual em despesas e salários, e promove comodidade e facilidade de acesso a serviços públicos aos seus cidadãos, capazes inclusive de realizar votações a partir dos seus próprios computadores”. BLOG JOTA. **GovTech e computação em nuvem: o Brasil precisa de uma agenda digital.** Disponível em: [https://www.jota.info/paywall?redirect\\_to=//www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019](https://www.jota.info/paywall?redirect_to=//www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019) Acesso em: 19 jan. 2021. HELLER, Nathan. *Estonia, the digital republic*. The New Yorker, 18/12/2017. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2017/12/18/estonia-the-digital-republic>. Acesso em: 18 mar 2019.

poderá se encaminhar de diferentes formas. Apesar disso, a pandemia forçou a adoção de medidas para preservação do distanciamento social e de prevenção à contaminação em massa da população.

Com a suspensão das aulas presenciais em escolas e universidades, por exemplo, e a colocação de trabalhadores em casa, governos, (não apenas do Brasil) se viram obrigados a providenciar o funcionamento dos seus sistemas fora dos prédios públicos, o que, antes, era evitado, por motivos de segurança, demandando nesta nova modalidade a adoção de oferecimento de serviços digitais e passando a se utilizar mais a comunicação em nuvem para o armazenamento e compartilhamento de dados. O governo brasileiro tem agora o SouGov.

**Quadro 15 – Legislação pertinente**

LEGISLAÇÃO PERTINENTE	CONTEÚDO
<b>Lei n.º. 10.973/2004 – Lei de Inovação</b>	Apresenta como alguns de seus princípios a promoção da competitividade empresarial (art. 1º, VII) e o incentivo à construção de ambientes favoráveis à inovação e às atividades de transferência de tecnologia (art. 1º, VIII). A lei também faz referência à possibilidade de cooperação internacional para fins de inovação e transferência de tecnologia (art. 19, §6º, VII), e à indução de inovação por meio de compras públicas (art. 19, §6º, IX).
<b>Reino Unido publicou em 2013 sua estratégia denominada <i>Government Cloud First Policy</i></b>	Consiste na adoção prioritária por órgãos e entidades governamentais de soluções em nuvem sobre outras soluções tecnológicas. Isso significa que departamentos públicos estão livres para adotar alternativas tecnológicas diversas, desde que demonstrem a vantagem ( <i>e.g.</i> , custo-benefício) da tecnologia escolhida em relação à adoção de serviços em nuvem. Exemplo concreto da implementação dessa agenda é a contratação, pela Scotland Yard, da Microsoft Azure, a fim de gerenciar os dados captados por 22 mil câmeras de segurança em Londres.
<b>Lei n.º. 12.965/2014 – Marco Civil da Internet</b>	Previu o reconhecimento da escala mundial da rede (art. 2º, I), bem como fixou a preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da rede, por meio de medidas técnicas compatíveis com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas, como vetores do uso da Internet no país (art. 3º, V). Essas disposições denotam um incentivo à adequação do Brasil aos padrões internacionais de uso da tecnologia em âmbito público.
<b>Estratégia Brasileira para a Transformação Digital (EBTD), elaborada pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI) e concretizada por meio do Decreto 9.319/2018</b>	No eixo de <i>Transformação Digital do Governo</i> , a Estratégia estabelece como objetivo geral tornar o governo “mais dinâmico e próximo da população, de forma a utilizar as tecnologias digitais para catalisar forças sociais e dinâmicas produtivas, para benefício da sociedade”. Entre os objetivos específicos, destacam-se: (i) a promoção de integração e interoperabilidade de bases de dados governamentais; e (iv) a adoção de tecnologia de processos e serviços governamentais em nuvem como parte da estrutura tecnológica dos diversos serviços e setores da administração pública.

LEGISLAÇÃO PERTINENTE	CONTEÚDO
Sistema Nacional de Informação de Segurança Pública (Sinesp)	Adotou o Sinesp Cidadão, desenvolvido pela Microsoft em parceria com o Serpro, para a Secretaria Nacional de Segurança Pública do Ministério da Justiça e Segurança Pública. Trata-se de um portal de aplicativos móveis do complexo Sinesp que aproxima o cidadão da segurança pública e viabiliza a operacionalização de procedimentos policiais.
“Internet das Coisas: um plano de ação para o Brasil”, realizado pelo consórcio formado por McKinsey & Company, Fundação CPqD e Pereira Neto   Macedo Advogados, e promovido pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES), em parceria com o Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC).	Esse estudo procurou mapear os desafios tecnológicos e econômicos inerentes ao desenvolvimento de IoT* no Brasil – abordando inclusive os aspectos relacionados à contratação em nuvem –, bem como as questões jurídicas e regulatórias atinentes ao tema. * <i>Internet of Things</i> , Internet das Coisas.

Fonte: elaboração própria, com dados do Jota.info, 2019.

Normas jurídicas federais, editadas a partir de um desejo à inovação e construção de uma economia do conhecimento no Brasil, devem ser lidas em conjunto com uma série de resoluções, provimentos e decretos por parte da administração pública federal (ex.: Decreto nº. 7.174/2010; IN nº. 04/2014; Portaria MP/STI nº. 20/2016), manifestações de Tribunais de Contas (decisão TCU nº. 1.739/2015) e outras regulações setoriais.

Medidas colocadas em prática, de maneira emergencial, poderiam influenciar os legisladores, para, de agora em diante, alterarem com maior rapidez a legislação relativa, sobretudo para a prestação de serviços pela Internet.

Segundo o *Blog arsuDesign* (2010), apesar de estar repleta de conteúdo para todos os gostos, a Internet apresenta um LV que se caracteriza, entre outras coisas, pela “indisponibilidade de endereços, tanto de *e-mails* quanto de domínios”. O *blog* adverte sobre a necessidade de atualização constante, revisão, adequação ou exclusão de conteúdo, se for o caso.

Segundo a Netcraft, temos hoje disponível na Internet, mais de 172,3 milhões de sites. É preciso excluir destes milhões de sites, todos aqueles que são inúteis, que não dispõem de conteúdo relevante a ninguém, domínios apenas registrados, mas nunca utilizados, ocupando espaço e impedindo que alguém, com uma

brilhante ideia, utilize o domínio para publicar algo realmente interessante, que possa ser útil a outro usuário. Além dos sites, também existem as contas de e-mail. Já imaginou quantas destas contas registradas em diversos provedores gratuitos já não são mais utilizadas por seus usuários? Estas contas ficam indisponíveis para um novo cadastro e não são utilizadas por ninguém. Um desperdício claro de conteúdo em plena era da informação, onde cada dia as pessoas precisam de mais espaço virtual para suas informações (BLOG ASRWDESIGN, 2010).

Contas de *e-mails* abandonadas, páginas não atualizadas, além de *Spams* (mensagens indesejáveis enviadas sem o consentimento do receptor) representam milhares de *gigabytes* de espaço virtual desperdiçado e prejuízo financeiro aos provedores.

#### 4.6 Conclusão

Verificaram-se diversas formas de manifestação violenta e o real impacto danoso provocado pelas chamadas *fake News*, do qual a maior parte das pessoas não se dá conta. Elas incitam ódio e estimulam a violência nos territórios original e projetado, causando danos à honra, à dignidade e à integridade das pessoas. Trata-se de um esquema organizado, profissional, que, para ser sustentado, demanda financiamento daqueles capazes, inclusive, de influenciar resultados de eleições.

As *fake News* são usadas, sobretudo, por *odiadores*, a fim de atingir a honra e a dignidade de desafetos, e já provocaram agressões físicas; suicídios de quem não conseguiu se recuperar após os ataques nas redes. Investigações criminais, processos, discussões sobre mudanças na legislação e até Comissões Parlamentares de Inquérito (CPI), no Brasil, para investigar o uso delas como arma política de agentes públicos.

Existe uma tendência em se considerar que as notícias falsas sejam manipuladas apenas por pessoas desinformadas, mal preparadas e, sobretudo, mal-intencionadas. Nada disso pode ser comprovado, na medida em que tramitam, no Brasil e em outros países, ações de investigação sobre esses procedimentos realizados por profissionais especializados em *marketing*, na maioria dos casos, pagos com recursos públicos.

Vive-se em um tempo de , boatos, espetacularização de notícias, quando políticos de perfil populista, ou não, buscam autopromoção e se utilizam de canais ágeis, como as redes sociais, por seu alcance e falta de regulamentação. Porém, seria recomendado que informações de governo e as de interesse público fossem veiculadas nos veículos oficiais. Para que isso se concretize, demanda-se o fortalecimento da comunicação oficial, combatendo-se a corrupção (relação “comercial” privada financiada com dinheiro público).

Os profissionais de mídia e as empresas de comunicação vivem uma relação tensionada com internautas e produtores de conteúdo, sobretudo os das *fake News*, não apenas pelos danos que elas podem causar à imagem de pessoas e instituições, mas também porque eles perderam o poder e o controle, que, no passado, já fora quase que exclusivo, sobre a produção e distribuição de verdades e mentiras.

Atualmente, qualquer pessoa em posse de um aparelho celular é capaz de produzir e distribuir informações de forma multimídia, e até que se consiga comprovar a veracidade da história narrada, e no caso de falsa informação, busque-se fazer a reparação, algum tempo e perdas irreparáveis poderão já ter transcorrido.

A falência de empresas de comunicação, decorrente da migração da informação do papel, em jornais e revistas impressos, para as redes eletrônicas ou digitais, dominadas por grandes empresas do mercado tradicional de mídias, deslocou também o centro de poder dos antigos

empresários, que eram detentores (quase exclusivos) da manipulação da opinião pública, da divulgação de verdades e mentiras. Por um lado, isso produziu impacto econômico negativo para alguns; por outro, inseriu novos personagens nas mídias, os anônimos ou desconhecidos, também capazes de veicular informações, verdadeiras ou falsas, com potencial de se transformarem em notícia.

Com o acesso às chamadas redes sociais (esta é uma expressão redundante, pois rede de comunicação que envolve humanos é social), usuários das REDES ELETRÔNICAS OU DIGITAIS, disponíveis em computadores pessoais, *laptops*, *tablets* e celulares, ganharam também esse “direito”. Os não inseridos por opção se tornaram os impertinentes ou “os idiotas das mídias digitais”. Parecem não agradar aos profissionais de mídia e às empresas de comunicação, que transformaram os demais “comunicadores”, não habilitados, em inimigos da sociedade, ante sua também condição de disseminação de informações, verdadeiras ou falsas.

Por outro lado, paralelamente ao direito de serem produtores, advêm a angústia e a preocupação, como consumidores, ante a enorme quantidade de informações que passaram a ser manuseadas e trocadas com maior facilidade e velocidade. Pessoas são “atingidas” por incontáveis mensagens, não sendo capazes de filtrar, tratar ou dominar a massa de conteúdo. Parte dela consiste em publicações redundantes (já recebidas de outro contato), ou veiculadas sem o devido cuidado de se mencionar a origem ou último receptor. Elas são repassadas sem checagem de veracidade, nem por parte do poder público, nem pelos grandes veículos de mídia. Há casos em que televisões ou jornais impressos foram induzidos a erro, por reproduzirem informação não verdadeira, sem antes terem conferido, com rigor, a procedência e o conteúdo.

Não há problema quando se trata de informação de menor importância ou conteúdo inexpressivo. A complicação emerge quando essa informação decide eleições, o futuro de um povo e de uma nação, produ-

zindo danos ao desenvolvimento sustentável. A falta de sustentabilidade, no caso da informação e da comunicação, é causar danos e prejuízos, tanto aos que produzem quanto aos que consomem.

Assim como o coronavírus (Covid-19) representou desastre econômico e social, o fenômeno das *fake News*, que ainda deve perdurar por muito tempo, representa mudança de paradigma nas comunicações, na vida em sociedade e na construção e reconstrução de territórios. Dominar e entender esse fenômeno são uma tarefa para toda a sociedade, já que agora todos são comunicadores multimídia, não apenas consumidores.

## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA FRANCE PRESS [AFP]. Estado de Minas Internacional. 6 fev 2020, 8h55. **Coronavírus: moradores de Hong Kong estocam papel higiênico por medo de escassez; entenda.** Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2020/02/06/interna\\_internacional,1119866/coronavirus-moradores-hong-kong-estocam-papel-higienico-medo-escassez.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2020/02/06/interna_internacional,1119866/coronavirus-moradores-hong-kong-estocam-papel-higienico-medo-escassez.shtml) Acesso em: 22 mar. 2020.

BARTLE, Phil. **O que é comunidade? Uma perspectiva sociológica.** In: Coletivo Fortalecimento da Comunidade. 24/10/2011. Disponível em: <http://cec.vcn.bc.ca/mpfc/whatcomp.htm> Acesso em: 17 ago. 2020.

BATISTA, Juliana Marchiote. **Caiu na rede é inquisição: revenge porn e suas consequências.** Jusbrasil.com. Disponível em: <https://jmarchiote.jusbrasil.com.br/artigos/696013847/caiu-na-net-e-inquisicao-revenge-porn-e-suas-consequencias> Acesso em: 11 fev. 2020.

BBC NEWS, 19 mar. 2020, 8h39. **Pessoas com sangue tipo A podem ser mais vulneráveis ao coronavírus, diz estudo preliminar na China.** Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2020/03/pessoas-com-sangue-tipo-podem-ser-mais-vulneraveis-ao-coronavirus-diz-estudo-preliminar-na-china.html> Acesso em: 22 mar. 2020.

BBC. 29 fev. 2020, 14h19. **Por que o Coronavírus levou à falta de papel higiênico no Japão.** Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/02/29/por-que-o-coronavirus-levou-a-falta-de-papel-higienico-no-japao.ghtml> Acesso em: 23 mar. 2020.

BLACKMORE, Susan. **The meme machine.** Disponível em: [http://sociology.morrisville.edu/readings/SOCI201/Susan\\_Blackmore-The\\_Meme\\_Machine.pdf](http://sociology.morrisville.edu/readings/SOCI201/Susan_Blackmore-The_Meme_Machine.pdf) Acesso em: 1º abr. 2020.

BLOG ASRWDESIGN. **Recicle seu Lixo Virtual.** Disponível em: <http://ar-srwdesign.blogspot.com/2010/08/recicle-seu-lixo-virtual.html> Acesso em: 20 nov. 2020.

BNDES. **Relatório do Plano de Ação**. Produto 8. Capítulo Regulatório, 2017. Disponível em: <https://www.bndes.gov.br/wps/wcm/connect/site/f9582d36-4355-4638-b931-e2e53af5e456/8B-relatorio-final-plano-de-acao-produto-ambiente-regulatorio.pdf?MOD=AJPERES&CVID=m7tyLs1>. Acesso em: 20 dez. 2020.

CAMPOS, Lorraine Vilela. **O que são Fake News?** 2020. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/o-que-sao-fake-news.htm> Acesso em: 24 jun. 2020.

CENTRO DE INFORMAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL [UNIC Rio]. **Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável**. Última edição em 13 de outubro de 2015. Disponível em: <http://bit.ly/2030agenda> (Inglês); <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustentavel> (Português) Acesso em: 22 jun 2020. O documento final da Agenda pós-2015, no formato PDF, está disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/download/50190/91863> (Português); e em: <https://sustainabledevelopment.un.org/post2015/transformingourworld> (Inglês).

COUTINHO, Mariana. **O que são “trolls” e o que é “trollagem”**. TechTudo. 0-/06/2013 15h06 - Atualizado em 05/06/2013, 15h06. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/06/o-que-sao-trolls-e-o-que-e-trollagem.html> Acesso em: 12 maio 2020.

DAHMER, André. s/d. **Incoerências da vida**. Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/352617845797755492/> Acesso em: 1º abr. 2020.

DICIONÁRIO MERRIAM-WEBSTER. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/> Acesso em: 2 nov 2019.

DOUEK, Daniel; FRANCO, Sofia Lima; GOBATO, Andrea; LANGENEGGER, Natalia; LEMOS, Ronaldo. **GovTech e computação em nuvem: o Brasil precisa de uma agenda digital**. In: Jota, 12/04/2019 10:32. Disponível em: <https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/govtech-e-computacao-em-nuvem-o-brasil-precisa-de-uma-agenda-digital-12042019> Acesso em: 15 fev. 2020. Artigo fruto de estudo elaborado pelo escritório Pereira Neto | Macedo com o apoio de Rafael Zanatta, Juliana Pacetta Ruiz, Pedro Henrique Espagnol

de Farias, Isabela Garcia de Souza, Letícia Rodrigues Vicente e Daniel Augusto do Nascimento Batista.

EDLER, Sandra. **Tempos compulsivos: a busca desenfreada pelo prazer**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2017.

FENAJ. **Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros**. 2007. Disponível em: [https://fenaj.org.br/legislacao-profissional/04-codigo\\_de\\_etica\\_dos\\_jornalistas\\_brasileiros/](https://fenaj.org.br/legislacao-profissional/04-codigo_de_etica_dos_jornalistas_brasileiros/) Acesso em: 20 nov. 2020.

GUARESCHI, P. A. **Ética e paradigmas na psicologia social: Ética e paradigmas**. In: PLONER, KS., *et al.*, org. *Ética e paradigmas na psicologia social* [on-line]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2008. p. 18-38. ISBN: 978-85-99662-85-4. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/qfx4x/pdf/ploner-9788599662854-03.pdf> Acesso em: 20 jun. 2020.

HELLER, Nathan. **Estonia, the digital republic**. *The New Yorker*, 18/12/2017. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2017/12/18/estonia-the-digital-republic> Acesso em: 15 fev. 2020.

HOLLANDA, Gabriel Juca de. REDUCIONISTA PRUDENTE OU USURPADOR CIENTIFICISTA? A TEORIA DA CONSCIÊNCIA DE DANIEL DENNETT. Coleção Digital PUC. **Referência [pt]** Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=9990@1>

**Referência [en]** Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=9990@2>

**DOI** Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.9990> Acessos em: 20 nov. 2020.

HUNTER, L. M.; HANSON, N.; SABBAGH, R.; SENEGERS, D. S.; SVITH, F. T.; THORSEN, P. 2013. **A investigação a partir de histórias: um manual de jornalismo investigativo**. Unesco. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002264/226456POR.pdf>. Acesso em: 30 ago 2020.

MALINI, Fábio; ANTOUN, Henrique. **A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais**. Porto Alegre: Sulina, 2013. Disponível em:

<http://www.scielo.br/pdf/gal/n29/1982-2553-gal-29-0293.pdf> Acesso em: 23 mar 2020.

MANCINI, Leonardo. VASCONCELLOS, Fabio. **Jornalismo de Dados: conceito e categorias**. Revista Fronteiras – estudos midiáticos vol. 18, nº. 1, janeiro/abril de 2016. pp. 69-82. Unisinos – DOI: 10.4013/fem.2016.181.07.

MARTÍNEZ, Marcos. *BBC Monitoring*. 14/11/2018. **Como as ‘fake News’ no WhatsApp levaram um povoado a linchar e queimar dois homens inocentes**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-46206104> Acesso em: 19 nov 2020.

MERRIAM-WEBSTER. **The Real Story of ‘Fake News’**. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/the-real-story-of-fake-news> Acesso em: 19 nov 2020.

MEYER, P. 1991. *The new precision journalism*. Indiana, Indiana University Press, 273 p.

MINISTÉRIO DA SAÚDE/OMS. **O que é COVID-19**. Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca> Acesso em: 20 jun 2020.

MORAES, Tríssia Aparecida Rodas de. **Sustentabilidade na construção de habitações de interesse social: abordagem na perspectiva do Desenvolvimento Local**. Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Local – Mestrado Acadêmico, da Universidade Católica Dom Bosco, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento Local, sob orientação da Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Dolores Pereira Ribeiro Coutinho. Disponível em: [http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=87711](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=87711) Acesso em: 22 jun 2020.

O POVO ONLINE. 8 ago 2018, 11h23. **Ferramentas de inteligência artificial impulsionam novos hábitos de consumo**. Disponível em: <https://www.opovo.com.br/noticias/especialpublicitario/chatbot/2018/08/ferramentas-de-inteligencia-artificial-impulsionam-novos-habitos-de-co.html> Acesso em: 24 mar 2020.

ONU. **17 Objetivos para transformar nosso mundo**. Disponível em: ht-

[tps://nacoesunidas.org/pos2015/](https://nacoesunidas.org/pos2015/) Acesso em: 29 ago 2020.

PIOVESAN, Flávia. **Direitos Humanos: desafios e perspectivas contemporâneas**. Rev. TST, Brasília, vol. 75, nº 1, jan./mar. 2009, pp. 107-13.

PLENO NEWS. 12 mar. 2020, 15h28. **Papel higiênico está em falta em Portugal e na Espanha**. Disponível em: <https://pleno.news/mundo/papel-higienico-esta-em-falta-em-portugal-e-na-espanha.html> Acesso em: 23 mar 2020.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa**: uma proposta de estudo. Revista Famecos. Jan. 2000, nº. 12, pp. 81-92.

RECORD. **A Fake News do papel higiênico**. 28 fev 2020. Disponível em: <https://tv.recordjp.com/index.php/2020/02/28/a-fake-news-do-papel-higienico/> Acesso em: 23 mar 2020.

REDE CHINESA DE NOTÍCIAS GUANGMING. 19 mar. 2020. **15 minutos para detectar novo vírus da corona? Não acredite nesses rumores!** Disponível em: <https://view.inews.qq.com/k/20200319A03ZZK00> Acesso em: 22 mar 2020.

REVISTA 'BOATOS EM CIÊNCIAS'. Instituto de Informação de Ciência e Tecnologia de Pequim & Outros. **Você acredita nos boatos sobre o novo Coronavírus?** 29 fev. 2020. Disponível em: <https://mp.weixin.qq.com/s/XqWS-m8XBZ-K0e1VMMHGz9g> Acesso em: 22 mar 2020.

REVISTA FORUM, 5 mar 2020, 13h06. **Polícia do Japão identifica homem que espalhou fake News sobre falta de papel higiênico no país**. Disponível em: <https://revistaforum.com.br/global/policia-do-japao-identifica-homem-que-espalhou-fake-news-sobre-falta-de-papel-higienico-no-pais/> Acesso em: 23 mar 2020.

PORTAL HOSPITAIS BRASIL. REVISTA HOSPITAIS BRASIL. 18 mar 2020. **Fake News promovem mitos sobre o Coronavírus**. Disponível em: <https://portalhospitaisbrasil.com.br/fake-news-promovem-mitos-sobre-o-coronavirus/> Acesso em: 22 mar 2020.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. *Interação mediada por computador: a comunicação e a educação a distância segundo um perspectiva sistêmico-relacional*. Tese de

doutoramento. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2003.

SANTOS, Emy. 10 jul. 2016, 15h. *Consumo compulsivo e suas consequências*. Jornal do Commercio de Comunicação. Disponível em: <https://noticias.ne10.uol.com.br/saude/noticia/2016/07/10/consumo-compulsivo-e-suas-consequencias-625126.php> Acesso em: 23 mar 2020.

SILVA, Marco. **O que é interatividade**. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 24, nº. 2, maio/ago. 1998.

SOUZA, Thiago dos Santos. 2018. Jusbrasil. **Fake News – A influência midiática trazendo consequências ao mundo real. Você sabe o que são as “fake News” e quais os seus impactos?** Disponível em: [https://thiisouza.jusbrasil.com.br/artigos/607679908/fake-news-a-influencia-midiatica-trazendo-consequencias-ao-mundo-real?utm\\_campaign=newsletter-daily\\_20180803\\_7415&utm\\_medium=email&utm\\_source=newsletter](https://thiisouza.jusbrasil.com.br/artigos/607679908/fake-news-a-influencia-midiatica-trazendo-consequencias-ao-mundo-real?utm_campaign=newsletter-daily_20180803_7415&utm_medium=email&utm_source=newsletter) Acesso em: 29 out 2019.

TISSUE NO BRASIL. **Por que o papel higiênico é um dos primeiros itens a sumir das prateleiras?** Disponível em: <https://tissueonline.com.br/por-que-o-papel-higienico-e-um-dos-primeiros-itens-a-sumir-das-prateleiras/> Acesso em: 23 mar 2020.

UOL. DW 24 ago. 2018, 13h56. **Trolls russos incitam debate antivacina para promover discórdia, diz estudo**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2018/08/24/trolls-russos-incitam-debate-antivacina-para-promover-discordia-diz-estudo.htm> Acesso em: 2 fev 2020.

VEJA. 14 ago. 2018, 18h16. **Por que o cérebro tem facilidade para aceitar ‘fake News’**. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/por-que-o-cerebro-tem-facilidade-para-aceitar-fake-news/> Acesso em: 24 mar 2020.

VERSIGNASSI, Por Alexandre. Richard Dawkins: o profeta de Darwin. Atualizado em 9 nov 2020, 16h01 – Publicado em 15 dez. 2015, 18h30. Revista Superinteressante, Disponível em: <https://super.abril.com.br/ciencia/ele-esta-no-meio-de-nos/> Acesso em: 20 nov 2020.

WARDLE, Claire. **Fake News. It's complicated.** Disponível em: <https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79> Acesso em: 30 ago 2020.

WHITMORE, Mark. 10 ago. 2018. *Why We're Susceptible to Fake News, How to Defend Against it.* American Psychological Association (APA). Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2018/08/fake-news> Acesso em: 20 jun 2020.

YE, Tiantian. **Sobre a prevenção e tratamento do novo coronavírus, esses 12 são todos rumores, não dá para acreditar!** Disponível em: <https://mp.weixin.qq.com/s/MnpQEP1wbfM-grQuUp2DLA> Acesso em: 22 mar 2020.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se ter demonstrado, ao longo desta obra, os efeitos danosos do LV ao desenvolvimento sustentável dos territórios, original e projetado, concluindo-se que o impacto, de maneira geral, é negativo, pela natureza tóxica das informações que circulam nesses territórios, em via de mão-dupla, e passam de um território a outro.

O LV é quase indestrutível e, ainda que se tente descartá-lo, volta a afetar os indivíduos, de alguma forma, devido a sua característica, que, como um vírus, sobrevive e se reproduz no ciberespaço. O conjunto de informações que ali circula gera um padrão global de cultura, que, na maioria das vezes, sobrepõe-se ao padrão local e ao modelo configurado no território original.

Da mesma forma que, no território original, o ser humano corre o risco de se afundar numa montanha de lixo que a sociedade produz; também, no território projetado, corre-se o risco de ser dominado pela quantidade de informações circulantes.

As tentativas de isolamento, de se deletar ou bloquear aquilo que se considera prejudicial, ou aqueles cujas ideias não se coadunam ou se alinham, como forma de se livrar dessa toxicidade e do acúmulo de informações redundantes, resultam inúteis ou ineficazes. Vive-se uma espécie de novo colonialismo, determinado pela Internet e pelas mídias digitais. Tal fato se contrapõe ao imaginário dos usuários de que são livres, tornam-se protagonistas e conseguem dar visibilidade ao que pensam e defendem. Esquecem-se de que são, ao mesmo tempo, produtores e consumidores do que circula na *web*.

Restou demonstrado que, quase tudo se amplifica com a virtualidade; nela, a espetacularização das notícias e a indústria do

entretenimento (produto da indústria cultural) ganharam campo com a Internet. Os políticos souberam tirar proveito disso, usando o meio como estratégia para ganhar eleições e governar por meio do populismo. Foram montadas verdadeiras fábricas de *fake News* e existe até uma investigação em andamento de um suposto “gabinete do ódio” que teria operado junto à Presidência da República do Brasil, 2017-2020.

Vive-se a potencialização da “sociedade do espetáculo”, interpondo-se na relação de eleitores e uma classe política corrupta. De modo análogo, como se pode potencializar uma inteligência coletiva humana, também se está passível de coletivizar, por meio do LV, a maldade, o ódio, a intolerância, a arrogância, a prepotência, a falsidade, a covardia, entre outros, aproximando-se da brutalidade instintiva dos animais irracionais e se afastando do que se possa chamar de vida inteligente e sociedade “Humana”. A sustentabilidade social fica, então, cada vez mais distante.

A ignorância sobre como utilizar ou não meios digitais deixa rastros, que são seguidos por oportunistas, capazes de manipular, como queiram, toda informação coletada a fim de que possam tirar o máximo de proveito e enriquecer às custas das vítimas. Sem se mencionar a invasão de privacidade e as agressões à imagem pessoal e familiar. É bom lembrar que, assim como *uma imagem vale mais que mil palavras*, também uma mentira propagada pela Internet pode levar anos para ser desmentida ou até milênios, promovendo dano incalculável e quase irreparável.

Sempre a rondar está a sombra da censura e da supremacia cultural, sendo arriscado rotular como lixo determinados produtos e comportamentos que não se coadunam com a ideologia dos grupos econômicos, políticos e sociais dominantes. O pensamento colonial tende a demonizar, vulgarizar e atacar a cultura dos “co-

lonizados”, classificando como inferior sua arte, seu gosto musical, sua maneira de se expressar, de se vestir, de dançar, de comer, de andar e de pensar. A Internet proporciona atitudes descolonizadoras àqueles que ousam se rebelar contra qualquer sistema impositivo e dominador. Nesse sentido, a produção de LV pode ser considerada uma rebeldia libertadora e saudável, pois se contrapõe às amarras do poder dominante.

E, por fim, cabe lembrar que não adianta culpar as máquinas, ou as tecnologias. Elas não escolhem gosto musical, imagem agradável ou depreciativa, pessoa com quem ser gentil ou violenta, amigo ou inimigo, adversário ou companheiro. São os seres humanos que fazem tais escolhas e usam as máquinas e as tecnologias como meios para fazerem valer o que pensam e o que sentem. Por enquanto, os humanos comandam as máquinas, na maioria dos casos.

## OUTRAS FONTES E OBRAS CONSULTADAS

ADORNO, Theodor W. (1903-1969), HORKHEIMER, Max (1895-1973). **O Iluminismo como mistificação das massas**. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ADAMI, Anna. **Memes**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/comunicacao/memes/> Acesso em: 1º abr. 2020. \*Apenas imagens.

A NEW ERA FOR EUROPEAN PUBLIC SERVICES – **Cloud computing changes the game**. *Accenture*, 2013. Disponível em: [https://www.accenture.com/t20150527T211057\\_\\_w\\_\\_/fr-fr/\\_acnmedia/Accenture/Conversion-Assets/DotCom/Documents/Local/fr-fr/PDF\\_4/Accenture-New-Era-European-Public-Services-Cloud-Computing-Changes-Game.pdf](https://www.accenture.com/t20150527T211057__w__/fr-fr/_acnmedia/Accenture/Conversion-Assets/DotCom/Documents/Local/fr-fr/PDF_4/Accenture-New-Era-European-Public-Services-Cloud-Computing-Changes-Game.pdf) Acesso em: 15 fev. 2020.

ASSOCIATED PRESS. Feb. 21, 2020. Star Advertiser. Monday, June 1, 2020. **Actor Hugh Jackman among celebrities showing support for bullied 9-year-old Australian boy**. Disponível em: <https://www.staradvertiser.com/2020/02/21/news/actor-hugh-jackman-among-celebrities-showing-support-for-bullied-9-year-old-australian-boy/> Acesso em: 1º jun. 2020.

AOS FATOS. Tai Nalon. 13 fev. 2019, 19h40. **Como um clone do Aos Fatos esconde uma rede articulada de grandes sites de fake news**. Disponível em: <https://www.aosfatos.org/noticias/como-um-clone-do-aos-fatos-esconde-uma-rede-articulada-de-grandes-sites-de-fake-news/> Acesso em: 17 dez. 2020.

AUGÉ, Marc. **Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.

AUGÉ, Marc. **Para onde foi o futuro?** Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.

AVAST (*on-line*, 2020). **Hacker**. Disponível em: <https://www.avast.com/pt-br/c-hacker> Acesso em: 12 maio 2020.

AYMERICH, Francesco Maria; FENU, Gianni; SURCIS, Simone. **An approach to a Cloud Computing network**. First International Conference on the Applications of Digital Information and Web Technologies (ICADIWT), 2008.

- BAHIA, Juarez. **Jornal, história e técnica**. Martins, 1964.
- BARBOSA, Gustavo; RABAÇA, Carlos Alberto. **Dicionário de Comunicação**. Rio de Janeiro, Campus, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Capitalismo parasitário**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vidas em Fragmentos: sobre a ética pós-moderna**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- BAUMAN, Zygmunt [1925-2017]. **A cultura no mundo líquido moderno**. Zahar. 1ª edição. ISBN: 9788537811214. ISBN 9788537811368.
- BBC News 21/02/2020, 09h56. **Vídeo viral de menino que sofre bullying gera onda de comoção e apoio global: mãe postou o vídeo do filho chorando após o menino ser vítima de bullying na escola por seu nanismo**. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/02/21/video-viral-de-menino-que-sofre-bullying-gera-onda-de-comocao-e-apoio-global.ghtml> Acesso em: 1º jun. 2020.
- BELLAN, R. “Fake News”, **pós-verdade e sociedade do capital: O irracionalismo como motor da desinformação jornalística**. REVISTA FAMECOS – Mídia, Cultura e Tecnologia, São Paulo, v. 26, nº. 3, setembro-dezembro 2019. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/33105> Acesso em: 23 ago. 2020.
- BELTRÃO, Luiz. **Iniciação à filosofia do Jornalismo**. São Paulo, Edusp, 1992.

BERTALANFFY, Ludwig Von. (1968). **General System Theory: Foundations, Development**. New York: George Braziller.

BLOG EMAILMANAGER. **O que significa “opt in”, “soft opt in” e “double opt in” no “email marketing”?** Disponível em: <https://www.emailmanager.com/br/blog/1/1425/o-que-significa-opt-in-soft-opt-in-e-double-opt-in-no-email-marketing.html> Acesso em: 24 dez. 2019.

BRASIL, GOVERNO FEDERAL. LEI Nº 10.973, DE 2 DE DEZEMBRO DE 2004. **Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/\\_Ato2004-2006/2004/Lei/L10.973.htm](http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2004-2006/2004/Lei/L10.973.htm) Acesso em: 15 fev. 2020.

BRASIL, GOVERNO FEDERAL. LEI Nº 12.305/2010, DE 2 DE AGOSTO DE 2010. **Institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos**. Publicação DOU, de 03/08/2010. Disponível em: <http://www2.mma.gov.br/port/conama/> Acesso em: 23 dez. 2019.

BRASIL, GOVERNO FEDERAL. LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014. **Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil**.

BRASIL, GOVERNO FEDERAL. **LEI Nº 13.709**, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm) Acesso em: 12 maio 2020.

BRASIL, GOVERNO FEDERAL. **LEI Nº 9.605**, de 12 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre as sanções penais e administrativas derivadas de condutas e atividades lesivas ao meio ambiente, e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19605.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19605.htm) Acesso em: 7 maio 2020.

BRASIL. Ministério do Meio Ambiente. **O que é coleta seletiva**. Disponível em: <https://antigo.mma.gov.br/cidades-sustentaveis/residuos-solidos/catadores-de-materiais-reciclavéis/reciclagem-e-reaproveitamento.html> Acesso em: 19 jan 2021.

CAMARGO, Suzana. Brasil é o 4º maior poluidor de lixo plástico do planeta e o que menos recicla. *Conexão Planeta*. 6 mar 2019. Disponível em: <https://conexaoplaneta.com.br/wp-content/uploads/2019/03/brasil-4o-maior-gerador-lixo-plastico-planeta-conexao-planeta.jpg> Acesso em: 10 jun 2020.

CAPELAS, Bruno. **No Brasil, órgãos públicos foram os mais afetados pelo WannaCry**. *Link*, Estadão, 28/05/2017. Disponível em: <https://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,no-brasil-orgaos-publicos-foram-os-mais-afetados-pelo-wannacry,70001816480> Acesso em: 15 fev 2020.

CARVALHO, A. C. S. **O conceito de analogia sob a ótica de Marco Terêncio Varrão**. *Estudos Linguísticos*, São Paulo, v. 42, n.º. 3, pp. 1244-53, set./dez. 2013.

CARVALHO, Jailton. **Decreto cria sistema de comunicação de dados para administração pública**, *Jornal O Globo*, 05/11/2013. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/decreto-cria-sistema-de-comunicacao-de-dados-para-administracao-publica-10688473> Acesso em: 15 fev 2020.

CASTELLS, Manuel [1942- ]; CARDOSO, Gustavo [1969- ]. **A sociedade em rede: do conhecimento à ação política**. *Debates*. Imprensa Nacional, 2005, p. 9. Disponível em: [https://scholar.google.com/scholar\\_lookup?title=A+sociedade+em+Rede&author=Castells+M.&publication\\_year=1999](https://scholar.google.com/scholar_lookup?title=A+sociedade+em+Rede&author=Castells+M.&publication_year=1999) Acesso em: 29 abr 2020.

CASTRO, Lorena Gomes Freitas de. **O meme digital: construção de objetos de discurso em textos multimodais**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe, mestrado em Letras, na Área de Concentração: Estudos Linguísticos, sob orientação de Profª. Drª. Geralda de Oliveira Santos Lima. São Cristóvão, 2017.

CAVENDISH, Alessandra Araújo. **A passarela virtual: uma análise do aplicativo Instagram como plataforma de construção de narrativas de moda**. Monografia apresentada ao Curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação Social da Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob orientação da Professora Selma Regina N. Oliveira. Brasília-DF, 2013.

CLOUD SECURITY ALLIANCE – CSA. Disponível em: <https://cloudsecurityalliance.org/about/> Acesso em: 15 fev 2020.

CONEJERO, Marco Antonio. NEVES, Marcos Fava. *Uma contribuição empírica para geração de métodos de planejamento e gestão*. **Revista de Administração** (São Paulo) *Print version* ISSN 0080-2107. em. Adm. (São Paulo) vol. 47, n.º. 4, São Paulo, oct./dec. 2012, <https://doi.org/10.5700/rausp1068>. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0080-21072012000400014](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-21072012000400014) Acesso em: 4 maio 2020.

CONCEIÇÃO, Joyce Souza da; OLIVEIRA, Janaína. **Zé do Caixão é homenageado no 'Filmes Cult nas Quartas'**. 3 mar. 2020, 15h52. Prefeitura de Sorocaba. Disponível em: <http://noticias.sorocaba.sp.gov.br/ze-do-caixao-e-homenageado-no-filmes-cult-nas-quartas/> Acesso em: 11 jun 2020.

CRUZ, Francisco Carvalho de Brito. **Direito, democracia e cultura digital: a experiência de elaboração legislativa do Marco Civil da Internet**. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015, pp. 111-15.

DESLAURIERS, J. P. **Recherche qualitative: guide pratique**. Québec (Ca): McGrawHill, Éditeurs, 1991.

ECO, Umberto. [1932-2016]; **Pape Satán aleppe: crônicas de uma sociedade líquida**. 4 ed. Rio de Janeiro: Record, 2017. p. 37.

EDLER, Sandra. **Tempos compulsivos: a busca desenfreada pelo prazer**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2017.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FRENCH ENVIRONMENT AND ENERGY MANAGEMENT AGENCY, 2019. **LA face cachée du numérique (O lado oculto do digital)**. Réduire les impacts du numérique sur l'environnement (redução de impactos do digital ao meio ambiente). Disponível em: <https://www.ademe.fr/sites/default/files/assets/documents/guide-pratique-face-cachee-numerique.pdf> Acesso em: 8 jun 2020.

FRIEDMAN, Allan A.; WEST, Darrell M. **Privacy and Security in Cloud Computing**. *Issues in Technology Innovation*, nº 3, outubro de 2010. Disponível em: [http://ent.cs.nccu.edu.tw/drupal/files/privacySecurityInCloudComputing\(Brookings\).pdf](http://ent.cs.nccu.edu.tw/drupal/files/privacySecurityInCloudComputing(Brookings).pdf) Acesso em: 15 fev 2020.

FUNDACIÓN CEIBAL. **What is Plan Ceibal**. Disponível em: <https://www.ceibal.edu.uy/en/institucional> Acesso em: 15 fev 2020.

G1 02/06/2019 12h56. **Em rede social, Neymar se defende de acusação de estupro**. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/06/02/em-rede-social-neymar-se-defende-de-acusacao-de-estupro.ghtml> Acesso em: 1 jun 2020.

*Gartner Forecasts Worldwide Information Security Spending to Exceed \$124 Billion in 2019*. Gartner, 15/08/2018. Disponível em: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2018-08-15-gartner-forecasts-worldwide-information-security-spending-to-exceed-124-billion-in-2019> Acesso em: 15 fev 2020.

GASSER, Urs. **Cloud Innovation and the Law: Issues, Approaches, and Interplay**. Working Paper nº. 2013/21, agosto de 2013. Disponível em: <https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/16460372/Gasser2014-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 15 fev 2020.

GENRO FILHO, Adelmo. **O segredo da pirâmide: Para uma teoria marxista do jornalismo**. Brasília: Ortiz, 1989.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (organizadoras). **Métodos de pesquisa**. Coordenação Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. 120 p.

GOV.UK. Government Cloud First Policy Guidance. **The government introduced a 'Cloud First' policy in 2013 for all technology decisions**. Published 3 February 2017, from: Government Digital Service. Disponível em: <https://www.gov.uk/guidance/government-cloud-first-policy> Acesso em: 15 fev 2020.

GREGÓRIO, Sérgio Biagi. **Dicionário de Filosofia**. Disponível em: <http://www.sergiobiagigregorio.com.br/> Acesso em: 18 ago 2020.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HAN, Byung-Chul. **A Expulsão do outro**. Lisboa, Portugal: Relógio D'água, 2018.

HAN, Byung-Chul. **No exame: Perspectivas do digital**. Petrópolis: Vozes, 2018.

IKEDA, A. A. *Reflections on qualitative research in business*. **Revista de Gestão da USP**, São Paulo, v. 16, nº. 3, pp. 49-64, jul./ago./set. 2009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rege/article/view/36677> Acesso em: 22 jan 2021.

ÍNDIA, GOVERNO FEDERAL. **The personal data protection bill**, 2018. Disponível em: [https://meity.gov.in/writereaddata/files/Personal\\_Data\\_Protection\\_Bill,2018.pdf](https://meity.gov.in/writereaddata/files/Personal_Data_Protection_Bill,2018.pdf) Acesso em: 15 fev. 2020.

INOCÊNCIO, Luana; ARISTIMUÑO, Felipe; FRANCO, José Carlos Messias Santos. **A CULTURA HUE BR: memes, apropriações, humor e representação identitária em sites de redes sociais**. Artigo apresentado à Associação Ibero-Americana de Pesquisadores da Comunicação (ASSIBERCOM), XV Congresso IBERCOM, Universidade Católica Portuguesa, Lisboa, 16 a 18 de novembro de 2017. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/327423231\\_A\\_Cultura\\_HUE\\_BR\\_memes\\_apropriacoes\\_humor\\_e\\_representacao\\_identitaria\\_em\\_sites\\_de\\_redes\\_sociais](https://www.researchgate.net/publication/327423231_A_Cultura_HUE_BR_memes_apropriacoes_humor_e_representacao_identitaria_em_sites_de_redes_sociais) Acesso em: 1º abr. 2020.

JENKINS, Henry; LI, Xiaochang; KRAUSKOPF, Ana Domb; GREEN, Joshua. **Spreadability: if doesn't spread, it's dead. Convergence Culture Consortium**. Comparative Media Studies at MIT. Cambridge: 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREE, Joshua. **Spreadable Media: creating value and meaning in a network culture**. New York University Press. New York & London: 2013.

KRESS, Gunther; LEEUWEN, Theo Van. **Reading images: the grammar of visual design**. 2 ed. London & New York. Routledge, 2006.

LAZER, D. M. J.; AL., E. **The science of fake news**. Science, Washington, v. 359, nº. 6380, p. 1094-1096, 2018. Disponível em: <https://science.sciencemag.org/content/359/6380/1094> Acesso em: 23 ago. 2020.

LEONARDI, Marcel; MORI, Celso. **Garantias da segurança do armazenamento em nuvem**. Conjur, 14/03/2019. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2019-mar-14/opinioao-garantias-seguranca-armazenamento-nuvem> Acesso em: 15 fev 2020.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LOURENÇO, Leonardo. **Neymar é acusado de estupro; jogador nega e fala em tentativa de extorsão**. São Paulo. 01/06/2019, 17h34. Bastidores FC. Globo Esporte. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/blogs/bastidores-fc/post/2019/06/01/neymar-e-acusado-de-estupro-em-paris-boletim-de-ocorrencia-e-registrado-em-sao-paulo.ghtml> Acesso em: 12 jul 2020.

MAGRI, DIOGO. São Paulo – 20/02/2020 – 14:26. **Morre José Mojica Marins. O adeus a Zé do Caixão, o pai do terror nacional**. EL PAÍS. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/cultura/2020-02-20/ze-do-caixao-o-personagem-que-se-tornou-pai-do-terror-nacional.html> Acesso em: 29 ago 2020.

MARGETTS, Helen; DUNLEAVY, Patrick. **Better Public Services through e-government: Academic Article in support of Better Public Services through e-government**. 2002.

MARSTON, Sean; LI, Zhi; BANDYOPADHYAY, Subhajyoti; ZHANG, Juheng; GHALSASI, Anand. *Cloud computing – The business perspective*. Decision Support Systems, 51(1), 2011, pp. 176-89.

MARTHE, Marcelo. **Zé do Caixão: o imperador do terror trash**. 21 fev. 2020. Veja. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/ze-do-caixao-o-imperador-do-terror-trash/> Acesso em: 11 jun 2020.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MINAYO, M. C. S. O Desafio do Conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde. 10. Ed. São Paulo: HUCITEC, 2007. 406 p.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE, Brasil. **Conselho Nacional do Meio Ambiente** – Conama. Disponível em: <http://www2.mma.gov.br/port/conama> Acesso em: 23 dez 2019.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS – ONU. **A Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/direitoshumanos/declaracao/> Acesso em: 2 jul 2020.

PASSOS, Marcos Vinícius Ferreira. **O gênero “meme” em proposta de produção de textos: implicações discursivas e multimodais**. Anais do SIELP. Volume 2, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012. ISSN 2237-8758.

RECUERO, Frago; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Google Books. Editora Insulina. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/adriamaral/metodos-de-pesquisa-para-internet> Acesso em: 1 abr 2020.

SANTOS, M. Sociedade e espaço: a formação social como teoria e como método, Boletim Paulista de geografia, nº 54, 1977.

SANTOS, M. Por uma Geografia Nova. São Paulo: Hucitec, Edusp, 1978.

SANTOS, M. Espaço e Sociedade. Petrópolis: Vozes, 1979.

SANTOS, M. Pensando o espaço do homem. São Paulo: Hucitec, 1982.

SANTOS, M. Espaço e método. São Paulo: Nobel, 1985.

SANTOS, M. Metamorfoses do espaço habitado. São Paulo: Hucitec, 1988.

SANTOS, M. Território: globalização e fragmentação. São Paulo: Hucitec, 1994.

SANTOS, M.; SOUZA, M. A.; Silveira M. L. **Território, Globalização e Fragmentação**, Hucitec, São Paulo. 1994. Disponível em: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=3827062&pid=S0188-4611201400030001000010&lng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=3827062&pid=S0188-4611201400030001000010&lng=es) Acesso em: 1 jun 2020.

SANTOS, M. A natureza do espaço – Técnica e tempo. Razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1996.

SANTOS, M. O espaço do cidadão. São Paulo: Nobel, 2000.

SANTOS, Tadeu Cariolano dos; SILVA, Wesley Vaz. **Adoção da computação em nuvem pelo serviço público do Brasil**. In: FIGUEIREDO, Rejane Maria da Costa; SANTOS, Rildo Ribeiro Dos; FREITAS, Sérgio Antônio Andrade de (Org.). Governança em tecnologia de informação e comunicação para o setor público. Brasília: TCU, 2018. pp. 161-62.

SARTORI, Simone; LATRÔNICO, Fernanda; CAMPOS, Lucila, M. S. **Sustentabilidade e desenvolvimento sustentável: uma taxonomia no campo da literatura.** Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/asoc/v17n1/v17n1a02.pdf> Acesso em: 1 jun 2020.

Serviço Federal de Processamento de Dados – Serpro. Disponível em: <http://intra.serpro.gov.br/linhas-negocio/catalogo-de-solucoes/solucoes/mobile/sinesp-cidadao> Acesso em: 15 fev 2020.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture.** The MIT Press. Cambridge, Massachusetts | London, England, 2014.

SIGNIFICADOS.COM. 14 dez. 2006. **O que é trollar.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/trollar/> Acesso em: 1 abr 2020.

SIGNIFICADOS.COM. 20 abr. 2015. **O que é meme.** Disponível em: <https://www.significados.com.br/meme/> Acesso em: 1 abr 2020.

TANDOC JR., E. C.; LIM, Z. W.; LING, R. **Defining Fake News: A typology of scholarly definitions.** Digital Journalism, v. 6, nº. 2, pp. 137-53, 2018. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21670811.2017.1360143> Acesso em: 23 ago 2020.

TAYLOR, Steven. **The Psychology of Pandemics: Preparing for the Next Global Outbreak of Infectious Disease.** Ed. Cambridge Scholars Publishing; Edição: Unabridged edition, 2019.

TEIXEIRA, João Fernandes de. **A Teoria da Consciência de David Chalmers** <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-65641997000200006](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-65641997000200006)>. PSICOLOGIA USP. *Print version* ISSN 0103-6564 *On-line version* ISSN 1678-5177. Psicol. USP, vol. 8, nº. 2, São Paulo, 1997. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-65641997000200006> Acesso em: 1 abr 2020.

TERRA TECNOLOGIA. 7 jul 2019, 18h08. **Casa de massagem com Realidade Virtual é inaugurada em Los Angeles.** Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/tecnologia/casa-de-massagem-com-realidade-virtual-e-inaugurada-em-los-angeles,826fe269d355af6be13d304131f2c861buuhr450.html> Acesso em: 1 jun 2020.

TIAGO, Ângelo. 21 fev. 2020, 11h20. **Linchamento no Guarujá. Facebook não deve indenizar família de assassinada em decorrência de fake news.** Consultório Jurídico. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2020-fev-21/facebook-nao-indenizar-familia-mulher-morta-publicacao> Acesso em: 1 jun 2020.

TRECKER, Márión. Observatório da Imprensa. E-notícias edição 772, 12 nov 2013). Disponível em: [http://www.observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/\\_ed772\\_astroturfing/](http://www.observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/_ed772_astroturfing/) Acesso em: 12 maio 2020.

UCDB. Mestrado e Doutorado em Desenvolvimento Local/Linhas de Pesquisa. Disponível em: <https://site.ucdb.br/cursos/4/mestrado-e-doutorado/32/mestrado-e-doutorado-em-desenvolvimento-local/13242/linhas-de-pesquisa/13245/> Acesso em: 29 out 2019.

UCDB. PPGDL. Disponível em: <https://site.ucdb.br/cursos/4/mestrado-e-doutorado/32/mestrado-e-doutorado-em-desenvolvimento-local/13242/linhas-de-pesquisa/13245/> Acesso em: 29 out 2019.

WANG, Lizhe; LASZEWSKI, Gregor von; KUNZE, Marcel; TAO, Jie. **Cloud computing: a perspective study.** J New Generation Computing, 28 (2010), pp. 1-11.

WARDLE, C. **Noticias falsas. Es complicado.** First Draft News ES, 14 mar 2017. Disponível em: <https://es.firstdraftnews.org/2017/03/14/noticias-falsas-es-complicado/> Acesso em: 23 ago 2020.

WARHOL, Andy. **Flesh.** IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0062979/> Acesso em: 8 jun 2020.

WEBER, Aline. **Afinal, o que é interatividade?** Conexus. Revista Planeta.com. Disponível em: <http://revistapontocom.org.br/edicoes-antiores-artigos/afinal-o-que-e-interatividade> Acesso em: 3 nov 2019.

WEISS, Aaron. **Computing in the Clouds.** NW Research, December 2007. Disponível em: [https://www.computing.dcu.ie/~ray/teaching/CA485/notes/01\\_computing\\_in\\_the\\_clouds.pdf](https://www.computing.dcu.ie/~ray/teaching/CA485/notes/01_computing_in_the_clouds.pdf) Acesso em: 15 fev 2020.

WYK, Brian Van. **Research design and methods Part I.** University of the Western Cape. Disponível em: [http://www.uwc.ac.za/students/postgraduate/documents/research\\_and\\_design\\_i.pdf](http://www.uwc.ac.za/students/postgraduate/documents/research_and_design_i.pdf) Acesso em: 6 abr 2020.

## ANEXOS

**ANEXO – A:** Convenção sobre Cibercrimes (ETS 185), Budapeste, Hungria.

Trinta países aderiram ao primeiro Tratado de prevenção e combate aos crimes praticados na Internet ou com o uso do computador. As assinaturas foram colhidas na sessão inaugural da Convenção sobre Cibercrimes (ETS 185), nesta sexta-feira (23/11), em Budapeste, na Hungria. A Convenção visa basicamente obter a cooperação, em sentido amplo, de todos os signatários para que adotem medidas legislativas locais, bem como outras ações preventivas e repressivas no combate aos delitos e ofensas praticadas na Internet, e por meio desta como ferramenta. Subscreveram o Tratado: Albânia, Armênia, Áustria, Bélgica, Bulgária, Croácia, Ilha de Chipre, Estônia, Finlândia, França, Alemanha, Grécia, Hungria, Itália, Letônia, Moldova, Holanda, Noruega, Polônia, Portugal, Romênia, Espanha, Suíça, República Iugoslava da Macedônia, Ucrânia e Inglaterra. De países não-membros do Conselho Europeu, houve a adesão do Canadá, Japão, África do Sul e dos Estados Unidos. Há ainda a possibilidade de integração de mais dezessete países, que são os demais componentes do Conselho Europeu. A cooperação prevista nesse instrumento de direito público internacional se materializa por meio da criação de novos tipos penais puníveis – trata-se do primeiro instrumento jurídico transnacional de regulamentação da Web – que certamente deverá influenciar doutrinas e jurisprudências mesmo de países não signatários, como já vem acontecendo com a Lei Modelo da Uncitral e o comércio eletrônico. As diretrizes do Tratado: (Título 1) Ofensas contra a confidencialidade, integridade e disponibilidade de dados de computador e sistemas: acesso ilegal (no todo ou em parte sem autorização), interceptação ilegal (por meios técnicos, incluindo emissões eletromagnéticas); interferência nos dados (dano, obliteração, deterioração, alteração ou supressão de dados); interferência em sistemas (distúrbios sérios no funcionamento); abuso de dispositivos (incluindo programas de computador, senhas, códigos e dispositivos de acesso); (Título 2) Ofensas relacionadas a computadores: falsificação (utilização de dados falsos como se verdadeiros fossem, estejam inteligíveis ou não) e fraude (ocasionando perda de propriedade para outrem); (Título 3) Ofensas relacionadas ao conteúdo: pornografia infantil (produzir, oferecer, tornar disponível, distribuir, transmitir, angariar, ter em posse); (Título 4) Ofensas relacionadas à infração da

propriedade intelectual (observando-se a Convenção de Berna, versão de Paris e o Tratado sobre Direitos Autorais da Organização Mundial da Propriedade Intelectual – OMPI ou WIPO); (Título 5) Responsabilidade subsidiária e sanções: esforço e auxílio ou colaboração; responsabilização corporativa (crimes cometidos por pessoas jurídicas em seu próprio benefício ou de pessoa natural, utilizando-se de poderes de representação, procuração ou controle); sanções e critérios (persuasivos, proporcionais e dissuasivos, incluindo a pena de privação da liberdade, bem como penas pecuniárias). Há previsão também da utilização, pelos signatários, de serviços informáticos de busca remota e em tempo real; interceptação e confisco de dados em trânsito ou armazenados, inclusive para fins de prova judicial; bloqueio do acesso de terceiros bem como a possibilidade de se determinar a remoção dos dados; Caso não haja Tratado ou Convenção firmados entre as partes a respeito de assistência mútua e reciprocidade, o art. 28 prevê a prevalência da norma Convencional sobre a jurisdição e regulamentação locais. Apesar do aspecto territorial do instrumento, há a previsão de acesso além-fronteiras (“trans-border”) a dados armazenados em computadores sem o consentimento da outra parte ou quando de disponibilidade pública (“open source”), independentemente da localização geográfica desses dados. Para que seja colocado em vigor, a Convenção exige cinco ratificações, sendo destas três de países integrantes do Conselho Europeu (Council of Europe). Ainda não há previsão de data para a ratificação. Uma breve análise: Em respeito à soberania e aos princípios basilares do Direito, parece ter chegado o momento em que os usuários brasileiros terão que se conscientizar acerca da potencialidade (além da praticidade e benefícios já constatados por todos) e da importância real da Internet, e também da necessidade de se preservar uma rede de servidores locais íntegra em todos os aspectos. Valorizar os sufixos e os serviços locais (.br), tornando o cibernacionalismo possível (alguns estudiosos já falam em socialismo virtual), e resguardar a privacidade e intimidade de “olhares” espíões. Pela análise aos termos previstos no acordo multilateral, entendemos que todo internauta poderá vir a ser, hipoteticamente, considerado suspeito até que se prove o contrário, pois nenhum dado armazenado ou em tráfego estará seguro. Os “sites” são os verdadeiros estabelecimentos virtuais das empresas; caso não se consiga individualizar o agente criminoso, a pessoa jurídica é que poderá vir a ser responsabilizada. E os dados armazenados nos computadores pessoais são nossa história, nosso trabalho, nossa diversão e cada vez mais nossa vida (KAMINSKI, 2001).

**ANEXO – B:** Fatos Curiosos que podem ser encontrados em pesquisa na Internet.

1 – Fóruns que buscam todo tipo de sexo – Existem fóruns na internet que compartilham vídeos de sexo com animais, práticas de vampirismo, onde elas se excitam mordendo e fazendo surgir sangue de parte do corpo das pessoas, animais fazendo sexo com pessoas e elas utilizando brinquedos sexuais, vídeos de sexo entre pessoas que são parentes e, o mais impressionante, até mesmo vídeos com teor de estupro. 2 – Fóruns e sites que falam sobre estupro – Existem sites que abusam do bizarrismo e o fetiche para lá de estranho quando o assunto é estupro. Buscando no próprio Google, você consegue encontrar domínios que publicam vídeos com real conteúdo de estupro. E os exemplos são dos mais diversos e com homens e mulheres, como vídeos que trazem casos de sexo resultantes de assaltos, sequestros, violência em parques e abordagens insanas. Vale lembrar que nosso site não compactua com a cultura do estupro e muito menos a violência a qualquer ser humano ou animal. Na internet, existem sites que exibem vídeos com a temática do estupro. 3 – Blogs que incentivam a anorexia – Existem blogs que compactuam com a anorexia. E o mais macabro é que estão aí disponíveis livremente para acesso e que possuem até mesmo mandamentos para que suas seguidoras possam acompanhar e praticar. Em um site que encontramos, existem até mandamentos que ditam que: “Não pense ou coma comida. Comida lhe faz engordar, QUALQUER comida lhe faz engordar”, por exemplo. O texto lá publicado fala sobre a anorexia e os praticantes expõem suas opiniões a respeito do tema. 4 – Fóruns sobre auto-medicação – Passou mal? Sentiu algum mal estar e não está com coragem de ir ao médico ou mesmo sem grana para pagar uma consulta? Existem fóruns e sites que fazem auto-medicação para as pessoas. Como o recomendado é procurar um médico ou um farmacêutico, as pessoas acabam ignorando estes dois profissionais e buscando soluções mais rápidas pela internet mesmo (OLIVER, 2015).

## **ANEXO – C: Pornovingança. Caso julgado pela 6ª Câmara Civil do TJ/SC.**

Esse foi o entendimento da 6ª Câmara Civil do TJ/SC que majorou a condenação de um homem por danos morais após publicar em site de pornografia um vídeo íntimo com sua namorada. O valor da pena foi aumentado de R\$ 15 mil para R\$ 30 mil. O homem gravou cenas de sexo com sua namorada, sem que essa consentisse, além de divulgar o vídeo para os amigos colocou as imagens em um site de pornografia com o nome da adolescente à época do fato. Diante da exposição, a jovem alegou que foi reconhecida pelas pessoas na rua, o que resultou em sua demissão do emprego e a obrigou a abandonar o ensino médio.

Em 1º grau, o homem e um colega foram condenados a excluir o vídeo do site adulto e a pagarem R\$ 15 mil de danos morais. As partes recorreram. Os desembargadores entenderam que a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas são invioláveis, assegurando o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação e, assim, majorou a indenização para R\$ 30 mil. O amigo do namorado teve o recurso para absolvição deferido, porque não ficou comprovada sua participação na divulgação do vídeo. Outrossim, esse foi o mesmo entendimento no TJ/RJ: “APELAÇÃO CÍVEL. RESPONSABILIDADE CIVIL. DIVULGAÇÃO DE VÍDEO ÍNTIMO. REVENGE PORN. PEDIDO DE INDENIZAÇÃO DE DANOS MORAIS. PROCEDÊNCIA. INCONFORMISMO DO RÉU. PRETENSÃO RECURSAL DE EXCLUSÃO OU REDUÇÃO DOS DANOS MORAIS. (...) Pedido autoral de pagamento de indenização de danos morais decorrentes da divulgação de vídeo capturando um momento de intimidade sexual entre as partes. Sentença de procedência. Condenação ao pagamento de indenização no valor de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) para compensar os danos morais sofridos pela parte autora. Pedido recursal de exclusão da condenação ou, ainda, sua redução. Réu/apelante que insiste em negar a autoria do envio do vídeo para o grupo na rede social conectada pelo aplicativo ‘Whatsapp’. Recorrente que admite ter a mensagem partido de seu aparelho celular, apesar de não ter visto ninguém além da autora na ocasião em que a mensagem foi enviada. Elementos de prova conclusivos no sentido de que o apelante empreendeu esforços para tentar camuflar a realidade e assim esquivar-se de sua responsabilidade, chegando a noticiar falsamente. Como depois veio a admitir. O roubo de seu celular (responde o apelante pelo crime de falsidade ideológica nos autos do Processo nº. 0000302-66.2016.8.19.0033). Autoria suficientemente demonstrada. Presentes os demais elementos da respon-

sabilidade civil subjetiva, notadamente a lesão, que na espécie é eminentemente extrapatrimonial. Recorrida que se viu submetida a intensa exposição, consequência que se exaspera, tendo em vista que a autora trabalha no comércio (ou seja, com atendimento ao público) numa cidade pequena, onde sobra pouco espaço para o anonimato e os vínculos com a coletividade tendem a assumir importância maior. Prova oral convincente no sentido de que o vídeo foi compartilhado até entre grupos de adolescentes, gerando irreversível processo difamatório de repercussão devastadora na vida da apelada. (...)” Vigésima Primeira Câmara Cível, Rel. Des. André Emilio Ribeiro Von Melentovytch, DORJ 25/8/2017, p. 574). No Estado Unidos ficou famoso o caso da americana que teve julgada procedente sua ação por ter suas fotos íntimas vazadas, a corte da Califórnia condenou o réu a indenizá-la em US\$ 6,4 milhões – cerca R\$ 22,4 milhões. Esse foi um dos casos ajuizados pelo Cyber Civil Rights Legal Project (Projeto Legal de Direitos Civis Cibernéticos, em português). A americana antes de ingressar com a ação, registrou os direitos autorais das fotos vazadas. A indenização foi calculada em três níveis: violação de copyright (US\$ 450 mil), danos emocionais severos (US\$ 3 milhões) e outros danos, incluindo perseguição e fraude on-line com intenção de causar danos (US\$ 3 milhões). “A 4ª Turma do Superior Tribunal de Justiça aumentou em mais de quatro vezes o valor da indenização por danos morais a ser paga a uma mulher que teve fotos íntimas vazadas na internet. Para o colegiado, os transtornos sofridos pela vítima são ‘imensuráveis e injustificáveis’. O valor fixado em segundo grau foi ampliado de 30 para 130 salários mínimos (equivalente a R\$ 114 mil), a serem pagos pelo autor das fotos como pelo responsável pela criação do site utilizado para expor as imagens. O ministro Luis Felipe Salomão afirmou: “A maior motivação desses projetos é o fato de a repercussão dos acontecimentos na internet ampliar o sofrimento das vítimas, pois, ao contrário dos acusados, que costumam permanecer anônimos, têm sua privacidade devassada”, disse o ministro. “A conduta do recorrido é aquilo que se conceituou sexting, forma cada vez mais frequente de violar a privacidade de uma pessoa, que reúne em si características de diferentes práticas ofensivas e criminosas. Envolve cyberbullying por ofender moralmente e difamar as vítimas, que têm suas imagens publicadas sem seu consentimento, e, ainda, estimula a pornografia infantil e a pedofilia em casos envolvendo menores”, explicou Salomão. Nestes termos, mês passado (dia 18) o Facebook informou que pretende utilizar inteligência artificial para combater a disseminação na rede social de fotos íntimas compartilhadas sem a permissão das pessoas com o

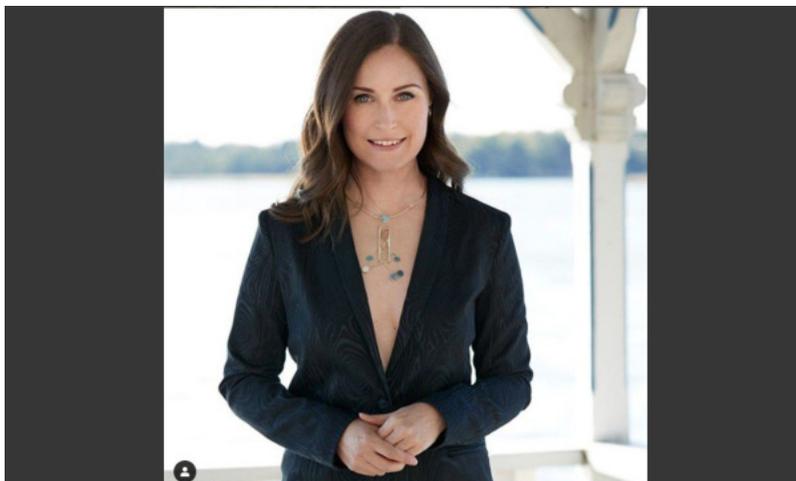
intuito de ofender ou humilhar. Um membro da equipe de operações da comunidade do Facebook deverá rever o conteúdo encontrado pela nova tecnologia, e se for considerada uma imagem ofensiva, irá removê-la ou desativar a conta responsável por espalhá-la, acrescentou a empresa. O Facebook também lançará uma central de suporte chamada “Não Sem Meu Consentimento” (em tradução livre), em sua página do centro de segurança, para pessoas cujas imagens íntimas foram compartilhadas sem o seu consentimento. A Microsoft lançou, em 2015, uma ferramenta que possibilita às vítimas solicitar a remoção de conteúdo dos resultados do buscador Bing. A ferramenta ainda consegue remover esses arquivos que estão hospedados em serviços de nuvem da empresa, como OneDrive e Xbox Live. Sendo assim, conclui-se que atualmente aquele que praticar o revenge porn será responsabilizado tanto na esfera criminal como cível. A pessoa que for vítima deve fazer um registro de ocorrência junto à Polícia Civil; notificar às plataformas que veiculam o material, exigindo que elas retirem as imagens e vídeos do ar. Facebook, Google e sites especializados em material erótico costumam ter formulários específicos para esses casos. Assim como, requerer indenização pelos danos causados.

Fonte: BATISTA, 2019.

**ANEXO – D:** Primeira-ministra da Finlândia é alvo de críticas sexistas por vestir blazer decotado.

Nas redes sociais, movimento feminista defende a chefe do governo

POR RFI | 13.10.2020 18H19...



Nem crop top, nem minissaia. Bastou um blazer decotado para que a primeira-ministra da Finlândia, Sanna Marin, fosse alvo de críticas sexistas. Nas redes sociais, movimento feminista defende a chefe do governo.

Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/mundo/primeira-ministra-da-finlandia-e-alvo-de-criticas-sexistas-por-vestir-blazer-decotado/>. Acesso em: 4 ago 2022.

**ANEXO – E:** Vida particular da primeira-ministra da Finlândia mobiliza a opinião pública no país.

Sanna Marin, uma das líderes políticas mais jovens do mundo, é criticada por dançar música eletrônica em festa particular e por foto de duas mulheres se beijando com pouca roupa em festa que a primeira-ministra deu na casa oficial.

25/08/2022 22h25 Atualizado há uma semana

Uma das líderes políticas mais jovens do planeta tem vindo a público dar explicações; não pelo que faz no governo, mas na vida privada.

Ela simplesmente dançou música eletrônica em uma festa particular na capital, Helsinque, aos 36 anos de idade. O vídeo caiu nas redes, e a **primeira-ministra da Finlândia, eleita em 2019 como a líder mais jovem do mundo, há dias vem sofrendo críticas.**

Adversários políticos de centro e da extrema-direita chegaram a sugerir que ela estivesse drogada. Sanna Marin fez teste antidroga e provou que não tinha consumido nenhuma.

Depois, **uma outra foto tentou comprometer a premiê.** Duas mulheres se beijam com pouca roupa. Eram convidadas de uma festa que a primeira-ministra deu na casa oficial, em julho.

Na quarta-feira (24), Sanna se desculpou e explicou que a foto provavelmente tinha sido feita no banheiro da casa e que realmente era inapropriada, que não deveria ter sido publicada.

A primeira-ministra se emocionou ao defender o seu direito de se divertir e dançar com os amigos.

“Sou humana e também preciso de alegria e leveza no meio desses tempos sombrios”, disse.

E no trabalho, a primeira-ministra não se curvou diante do presidente russo, Vladimir Putin, com quem divide 1.340 quilômetros de fronteira. Sanna decidiu levar a Finlândia para a Otan, pondo fim a mais de 70 anos de neutralidade.

Em apoio à primeira-ministra, muitas mulheres do seu país postaram vídeos ao som de rock and roll, levantando a questão inevitável: **se teria provocado a mesma reação um líder político homem dançando.**

Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2022/08/25/vida-particular-da-primeira-ministra-da-finlandia-mobiliza-a-opiniao-publica-no-pais.ghtml> Acesso em: 4 ago 2022.

**ANEXO – F: Primeira-Ministra da Finlândia sob ataque midiático.**

### **Mundo**

**A festa da “farinha”: um problema para a primeira-ministra da Finlândia**

**O momento para o país nórdico, eternamente à sombra da Rússia, é de perigo existencial, não para perder tempo com a baladinha da Chefe de Governo...**



Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/mundialista/a-festa-da-farinha-um-problema-para-a-primeira-ministra-da-finlandia/> Acesso em: 4 ago 2022.

**ANEXO – G:** O homem de seis milhões de dólares e a mulher biônica.



Steve Austin sofreu um grave acidente e foi reconstruído como um ciborgue. Com isso, ele passou a trabalhar para um Departamento de Inteligência Científica.

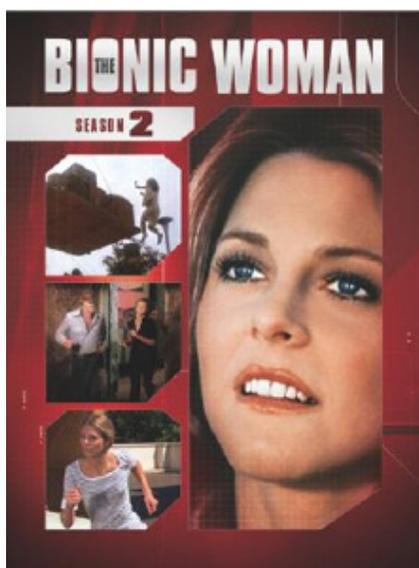
Primeiro episódio: 7 de março de 1973

Tema musical: The Six Million Dollar Man Theme Song

Adaptação de: Cyborg

Duração: 60 minutos

Autores: Martin Caidin, Kenneth Johnson, Terrence McDonnell, Wilton Denmark  
Disponível em: <https://www.memoriascinematograficas.com.br/2019/04/por-onde-anda-lee-majors-o-homem-de.html>Acesso em: 20 jan 2023



Jammie Sommers foi reconstruída em laboratório, depois de sofrer um acidente. Para agradecer ao governo que salvou sua vida, tornando-a biônica, ela passou a lutar contra o crime e a participar de missões de alto risco do governo..

Primeiro episódio: 14 de janeiro de 1976

Número de temporadas: 3

Adaptação de: Cyborg

Episódios: 58

Temas musicais: The Bionic Woman Theme Song, The Bionic Woman season 1 Theme Song

Emissoras originais: American Broadcasting Company, NBC

ADORO CINEMA. A Mulher biônica. Sinopse & Info. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-697/> Acesso em: 4 set 2022.

## GLOSSÁRIO

**Adware**, ou **spyware comercial** – É usado para coletar informações sobre você para publicidade direcionada. Ele também pode enviar anúncios na forma de caixas suspensas ou dentro de aplicativos em seu celular. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/threats/adware-pornware-riskware> Acesso em: 16 maio 2020.

**Bit** – O termo Bit, que é proveniente das palavras dígito binário, ou “BInary digiT”, é a menor unidade de medida de transmissão de dados usada na computação e informática. Um bit tem um único valor, zero ou um, verdadeiro ou falso, ou neste contexto quaisquer dois valores mutuamente exclusivos TECMUNDO. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/programacao/227-o-que-e-bit-.htm> Acesso em: 9 maio 2020.

**Bots** – Programas maliciosos que se instalam no computador ou rede invadida, sendo capazes de vasculhar toda a vida digital, em busca de senhas.

**Bullying** – É a prática de atos violentos, intencionais e repetidos, contra uma pessoa indefesa, que podem causar danos físicos e psicológicos às vítimas. O termo vem do Inglês **bully**, palavra que significa tirano, brigão ou valentão, na tradução para o Português. Disponível em: [www.significados.com.br/bullying/](http://www.significados.com.br/bullying/) Acesso em: 15 fev 2020.

**Byte** – Por uma convenção de uso, grande parte dos códigos utilizados pelos principais computadores e periféricos, além do modo de representação de tarefas e transmissão de dados feito por eles, era realizado em pacotes de oito bits. A este termo foi dado o nome de Byte, também conhecido como octeto, que tem como símbolo a letra B maiúscula. TECMUNDO. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/programacao/227-o-que-e-bit-.htm> Acesso em: 9 maio 2020.

**Comunicação em Nuvem ou Cloud Computing** – Conjunto de serviços em rede que fornecem infraestrutura computacional sob medida, promovendo escalabilidade, apresentando garantia de qualidade, personalização dos serviços (em geral) e menores custos aos seus usuários.

**Cracker** – Pessoa com habilidade em computador, indivíduo que pratica a que-

bra (*cracking*) de um sistema de segurança. Usa seu conhecimento de forma ilegal. Costuma ser uma pessoa criminosa.

**Ciberterritório** – O mesmo que e-território, Território Digital, Território Eletrônico, Território em Nuvem ou Território Virtual.

**Deep Web** – Deep Web é o nome que se dá à camada da internet que não pode ser acessada através de mecanismos de busca, como o Google ou o próprio navegador que você usa, seja o Chrome, o Safari ou o Edge. Pelo menos não sem usar algumas ferramentas. Na deep web, nada é indexado, ou seja, você não consegue digitar um endereço “ponto com” e encontrar o que quer. É como se esta parte “escondida” da internet não existisse para os navegadores comuns. PEREIRA, Leonardo. CARVALHO, Lucas. **Deep web: o que é, como entrar e o que acontece na parte sombria da internet.** Olhar digital. 15 mar. 2019. 12h06. Disponível em: [https://olhardigital.com.br/fique\\_seguro/noticia/deep-web-saiba-o-que-acontece-na-parte-obscura-da-internet/31120](https://olhardigital.com.br/fique_seguro/noticia/deep-web-saiba-o-que-acontece-na-parte-obscura-da-internet/31120) Acesso em: 12 maio 2020.

**E-território** – O mesmo que Território Eletrônico, Ciberterritório, Território Virtual ou em Nuvem.

**Film sex tape** – *A video recording of sexual activity, often one that is intended to be private but is made available for other people to see, for example on the internet.* CAMBRIDGE DICTIONARY. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/sex-tape> Acesso em: 9 maio 2020. Tradução livre – Uma gravação de vídeo de atividade sexual que, muitas vezes, destina-se a ser privada, mas é disponibilizada para outras pessoas verem, por exemplo, na Internet.

**Firewalls** (Paredes de fogo) – [...] firewall é uma barreira de proteção que ajuda a bloquear o acesso de conteúdo malicioso, mas sem impedir que os dados que precisam transitar continuem fluindo. Em inglês, “firewall” é o nome daquelas portas antichamas usadas nas passagens para as escadarias em prédios. Na informática, os firewalls são aplicativos ou equipamentos que ficam entre um link de comunicação e um computador, checando e filtrando todo o fluxo de dados. Esse tipo de solução serve tanto para aplicações empresariais quanto para domiciliar, protegendo não só a integridade dos dados na rede, mas também a confidencialidade deles. TECMUNDO. 21/06/2012, 13h32. **O que é firewall?** Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/firewall/182-o-que-e-firewall-.htm> Acesso em: 22 jan 2021.

**Gigabyte** – Termo usado na Informática, significa múltiplo do *byte*, que vale 1.024 *megabytes* (símb.: GB) [Freq., arredonda-se o valor do *gigabyte* para mil *megabytes*]. Trata-se de uma unidade de medida de informação, que, no Sistema Internacional de Unidades (SI), equivale a um bilhão de *bytes*, ou seja, 1.000.000.000 *bytes*, ou ainda  $10^9$  *bytes*. Dependendo do contexto, pode-se representar  $2^{30} = 1\,073\,741\,824$  *bytes* ou 1024 *megabytes*.

**Hacker** – Pessoa com habilidade em computador; indivíduo que elabora e modifica *softwares* e *hardwares*, desenvolvendo funcionalidades novas ou adaptando antigas. Não invade sistemas para causar danos.

**Malware** – O termo malware se refere a software que danifica dispositivos, rouba dados e causa o caos. Existem muitos tipos de malware, vírus, cavalos de Troia, spyware, ransomware, etc. REGAN, Joseph. Kaspersky, 10 jul 2019. O que é malware? Como malwares funcionam e como se livrar deles. Disponível em: <https://www.avg.com/pt/signal/what-is-malware> Acesso em: 16 maio 2020.

**Megabyte** (*megabaite*) – O **megabyte** (*MB*) é uma unidade de medida de informação que equivale a 1 000 000 *bytes* (segundo SI) ou a  $2^{20} = 1\,048\,576$  *bytes*. 1 **megabyte** vale 1024 *kilobytes* (8.388.608 bits).

**On-line** (*on-laine*) – *advérbio* De modo a estar numa conexão ou na internet no exato momento em que acessa: ele ficou online a noite inteira. *adjetivo* Que se pode acessar pelo computador: jornal online. [...] Conectado ao computador e pronto para ser utilizado de forma direta ou remota: impressora online. Etimologia (origem da palavra **online**). Do inglês online. Disponível em: [www.dicio.com.br](http://www.dicio.com.br) Acesso em: 9 maio 2020.

**Phishing** – Expressão que vem do Inglês *fishing*, pesca, ou seja, jogar uma isca e esperar que alguém caia na armadilha.

**Ransomware** – É um tipo de vírus que sequestra arquivos do computador com criptografia, inutilizando o uso de PCs. O invasor exige pagamento para enviar palavra-chave que permita abrir e decifrar os documentos do proprietário invadido. O termo vem do Inglês *ransom*, resgate mediante pagamento de uma quantia para pôr fim a um sequestro.

**Revenge porn** – Pornovingança. Pornografia de vingança. A agressora ou o agressor, após a “dispensa” no término de um relacionamento “amoroso”, publica ou faz ameaça de publicar fotos íntimas da ex-companheira ou do ex-companheiro.

**Site** – É uma coleção de páginas da web organizadas e localizadas em um servidor na rede. Imagine um site como uma casa onde você reúne seus móveis (informações do seu site) em cômodos (páginas do seu site). Um site pode tratar de diversos assuntos e disponibilizam as informações em forma de conteúdo de texto e mídia. HOSTINGER. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-site/> Acesso em: 9 maio 2020.

**Spyware** – É um malware projetado para espioná-lo. Ele se esconde em segundo plano e grava suas atividades online, incluindo suas senhas, números de cartão de crédito, rotina de navegação e muito mais. REGAN, Joseph. Kaspersky, 10 jul 2019. **O que é malware? Como malwares funcionam e como se livrar deles.** Disponível em: <https://www.avg.com/pt/signal/what-is-malware> Acesso em: 16 maio 2020.

**Spyware doméstico** – Em geral, é usado para monitorar o uso do computador no trabalho, ou por pais para controlar os hábitos dos filhos no celular. Aplicativos que rastreiam se seu smartphone está perdido ou foi roubado são outro exemplo de spyware doméstico com uso legítimo. KASPERSKY. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/threats/adware-pornware-riskware> Acesso em: 16 maio 2020.

**Spyware de vigilância** – Coleta informações pessoais sobre você de seu computador e as envia a um terceiro. Essas informações podem incluir credenciais, como senhas e informações de cartão de crédito. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/threats/adware-pornware-riskware> Acesso em: 16 maio 2020.

**Spyware keylogger** – Registra seu pressionamento de tecla no computador e o envia a um terceiro. Trata-se de uma prática abominável, que coleta suas credenciais de login, informações bancárias ou outras informações confidenciais. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/threats/adware-pornware-riskware> Acesso em: 16 maio 2020.

**Território Digital** – O mesmo que Ciberterritório, e-território, Território Eletrônico, Território em Nuvem ou Território Virtual.

**Território Eletrônico** – O mesmo que Ciberterritório, e-território, Território Digital, Território em Nuvem ou Território Virtual.

**Território em Nuvem** – O mesmo que Ciberterritório, e-território, Território Digital, Território Eletrônico ou Território Virtual.

**Território Virtual** – O mesmo que e-território, Território Eletrônico, Ciberterritório, Território Virtual ou em Nuvem.

**Trending topics** do Twitter – Segundo o Twitter, os *Trends* são gerados de maneira automática por um algoritmo que tenta identificar os assuntos mais comentados naquele momento. Os *links* são disponibilizados como destaque no alto da página.

**Web** – Rede Mundial de Computadores, Internet. *World Wide Web*.

**Website** – Um sítio eletrônico ou endereço eletrônico, isto é, um conjunto de páginas web, hipertextos acessíveis pelo protocolo HTTP ou HTTPS, na Internet.

## SOBRE OS AUTORES



### **Mário Márcio da Rocha Cabreira**

Mestre (2016) e Doutor (2020) em Desenvolvimento Local, pela Universidade Católica Dom Bosco (UCDB). Especialização em Orientação Pedagógica a Distância (UFMS, 2001). Graduação em LETRAS, habilitação Português e Inglês - Faculdades Unidas Católicas de Mato Grosso (FUCMT, 1992). Membro do Grupo de Pesquisa "Trabalho Decente, Desenvolvimento e Inclusão Social", sob a coordenação da Prof<sup>á</sup>. Dr<sup>a</sup>. Dolores Pereira Ribeiro Coutinho, na Universidade Católica Dom Bosco (UCDB). Tese defendida "LIXO VIRTUAL: danos ao desenvolvimento sustentável nos territórios", sob orientação da Prof<sup>á</sup>. Dr<sup>a</sup>. Dolores Pereira Ribeiro Coutinho e coorientação do Prof. Dr. Josemar de Campos Maciel, no Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Local - PPGDL-UCDB.



### **Dolores Pereira Ribeiro Coutinho**

Licenciada em Estudos Sociais, pelas Faculdades São Marcos (1983) e em História, pelas Faculdades Unidas Católicas de Mato Grosso, atual UCDB (1987). Especialista em Estudos Brasileiros, pela Universidade Mackensie (1989) e Arquivologia, pela ECA/USP (1991). Mestre em História e Doutora em Ciências Sociais-Sociologia, pela Pontifícia Universidade Católica-PUC de São Paulo (1993 e 2002). Professora da Universidade Católica Dom Bosco (1988-2009), tendo ministrado várias disciplinas nas áreas de Ciências Humanas e Sociais, em diversos cursos de graduação e pós-graduação, orientadora de Iniciação Científica e trabalhos monográficos, desde 1994. Tem experiência em pesquisa histórica e social, principalmente, nas temáticas: Territorialidade, Mercado de Trabalho, Escolarização Formal, Gênero e Desenvolvimento Local. De 2001 a 2008, exerceu atribuições na gestão universitária, como Coor-

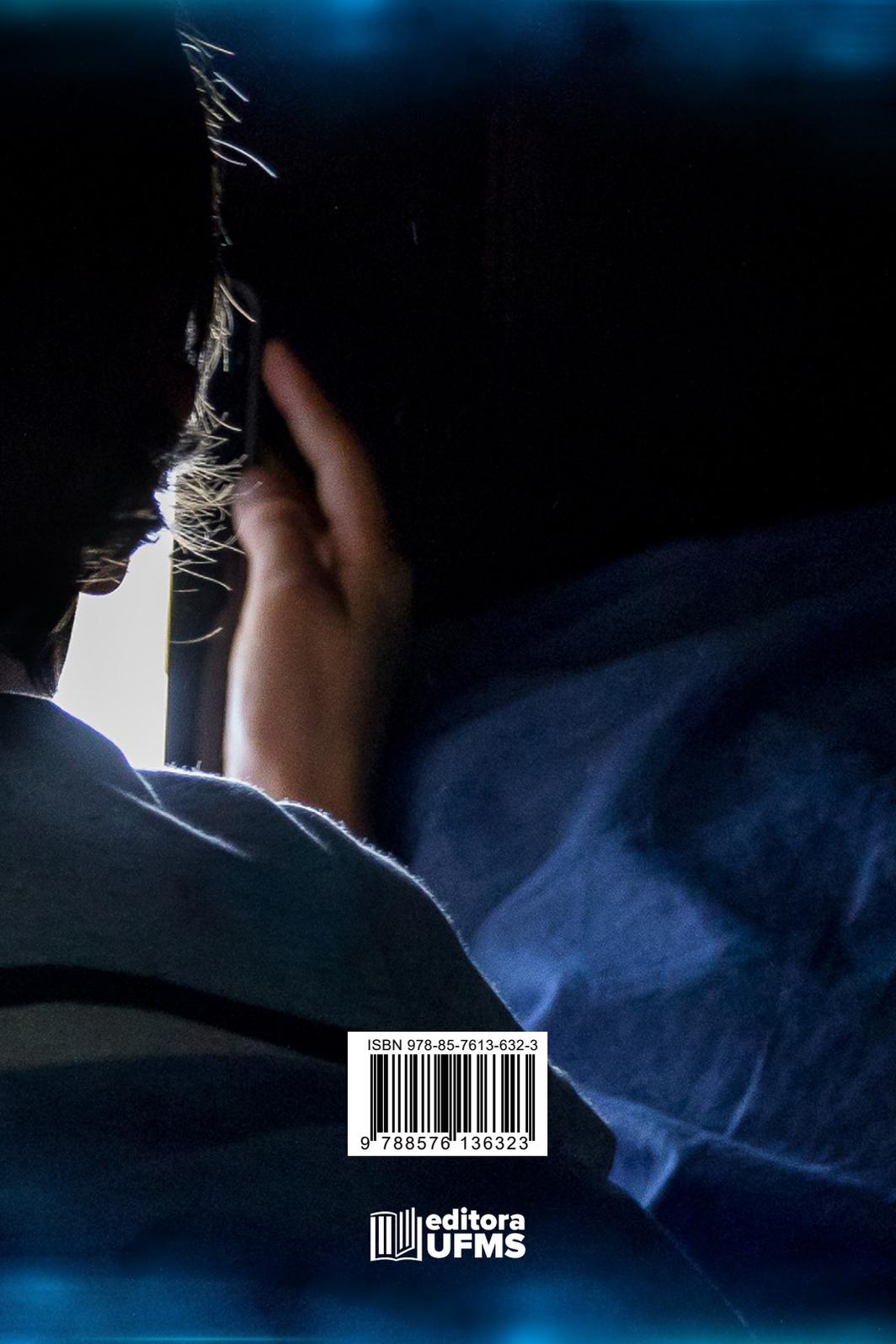
denadora de Curso, Coordenadora de Pesquisa e Diretora de Graduação. Foi colaboradora, pesquisadora e docente do Programa de Mestrado Acadêmico em Desenvolvimento Local da UCDB-PPGDL, no período de 2007 a 2023. Membro do Instituto de Direitos Humanos de Mato Grosso do Sul- “José do Nascimento” – IDHMSJN.



### **Josemar de Campos Maciel**

Graduado em Filosofia pelas Faculdades Unidas Católicas do Mato Grosso (1987); em Teologia pela Pontifícia Universidade Gregoriana de Roma (1991); mestre em Psicologia pela Universidade Católica Dom Bosco (1999); mestre em Teologia Sistemática pela Pontifícia Universidade Gregoriana de Roma (1993) e doutor em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (2004). Atualmente, professor na Universidade Católica Dom Bosco: Mestrado em Desenvolvimento Local. Estágio pós-doutoral concluído (Estudos Culturais, EACH-USP) com o projeto "Hospitalidade e Desenvolvimento: Por uma pequena conversação". Em estágio Pós-Doutoral, no Chile, com fomento da Agência CAPES-Br.

Este livro foi editorado com as fontes Crimson Text e Montserrat.  
Publicado on-line em: <https://repositorio.ufms.br>



ISBN 978-85-7613-632-3



9 788576 136323

 **editora**  
**UFMS**