

SOCIEDADE DIGITAL

QUANDO A TECNOLOGIA E A HUMANIDADE CONVERGEM

Paulo Falcão Alves

Francisco Gil

Regina Valente



SOCIEDADE DIGITAL

AUTORES

Paulo Falcão Alves

Francisco Baptista Gil

Regina Valente

ISBN: 978-989-99273-6-0

DOI: <https://doi.org/10.23882/eb.22.7360>

Faro, 2022.

ÍNDICE

| | |
|----|-------------------------------------|
| 06 | INTRODUÇÃO |
| 08 | CULTURA DE MASSA E SOCIEDADE |
| 53 | PRIVACIDADE E CONTROLO |
| 70 | BIBLIOGRAFIA |

INTRODUÇÃO

Durante as primeiras décadas do século XXI as *novas* sociedades de informação evoluíram de forma frenética e globalizada. Passamos a viver num tempo onde tudo é feito com base na interconexão e partilha contante, uma aldeia global sem fronteiras, onde a tradição é reconvertida em novas práticas e costumes, questionada e transformada de acordo com os ideais e valores de cada um.

A tecnologia passou a fazer parte do nosso dia-a-dia, através da qual partilhamos os nossos sonhos e angústias, trocando antigas experiências sensoriais por relações distantes e incompletas, ao mesmo tempo que assistimos gradualmente à queda da nossa multiplicidade em prol de uma singularidade solitária.

Este *novo* paradigma da individualização está a guiar-nos paulatinamente para um mundo homogéneo no qual as diferenças tendem a ser vistas como algo intolerável e as vozes divergentes asfixiadas por uma sociedade frenética sem tempo para reflexão, assente na exploração da privacidade, do íntimo, alimentando gratuitamente indústrias tecnológicas como a Google, o Facebook, a Microsoft ou a Amazon que, aliadas aos grandes poderes políticos, estão a *raptar a nossa alma* sem que disso nos apercebamos.

Se para Marx o proletariado do século XIX foi responsável pela produção da *mais-valia* que o sistema capitalista transformava em capital excedente, hoje somos nós, os empregados, os desempregados, os pobres, os ricos, os migrantes,

os aposentados, os estudantes – os responsáveis pela produção dessa *mais-valia* através da partilha gratuita das nossas vidas em troca de um mediatismo narcisista alicerçado numa exposição global graciosa que subtilmente nos converte no novo proletariado do século XXI.

Neste nosso *novo mundo*, a comunicação desempenha um papel fundamental, levando-nos a aceitar, de forma mais ou menos complacente, as narrativas e os discursos da ideologia dominante através de novas formas de manipulação assentes numa cultura efémera e universal, afastando-nos da nossa consciência histórica, uniformizada num processo *cego* de globalização, no qual novas formas de produção cultural vão substituindo os enunciados de ontem por juvenis narrativas liberais, ligadas por pequenos retalhos sem qualquer vínculo aos saberes do passado.

Cabe, pois, às ciências da comunicação, desconstruir estes discursos mediáticos através de uma reflexão metódica e organizada, apoiando-se nas meta-narrativas (Lyotard, 2003) das ciências sociais e humanas, de forma a contribuir para o melhor conhecimento do seu objeto de estudo – a sociedade. Pretendemos desta forma refletir sobre alguns dos impactos que a comunicação está a provocar nas sociedades hipermodernas (Lipovetsky, 2017), sociedades imagéticas, que aos poucos nos parecem afastar da nossa essência humana, aproximando-nos cada vez mais a um mundo metálico e distanciando-nos daquilo que nos caracteriza enquanto seres humanos - a nossa humanidade.

CULTURA DE MASSA E SOCIEDADE

entre a consciência e a existência estão comunicações,
que influenciam a consciência que os homens têm da sua
própria existência.
Wright Mills

A consciência que temos da nossa existência é de muitas formas influenciada pela comunicação que existe à nossa volta. A partir do momento em que acordamos, até ao momento em que nos deitamos, o nosso cérebro é inundado de informação que vamos recebendo e organizando de acordo com as nossas preferências através dos mais variados dispositivos móveis que temos ao nosso dispor.

No entanto, a Internet é apenas uma de muitas ferramentas que utilizamos para comunicar. É um lugar virtual onde as pessoas interagem, expressam sentimentos, fazem novas amizades, mas também é um lugar onde as pessoas procuram magoar, enganar e explorar outros (Katz & Rice, 2002).

Esta relação entre sociedade e tecnologia tem merecido especial atenção por parte da comunidade científica que, através das ciências sociais, tenta compreender e explicar epistemologicamente estas novas realidades, transversais a todas as faixas etárias.

Muitos dos estudos efetuados indicam que estas novas formas de comunicar prejudicam o contacto social, isolando os indivíduos no seu próprio mundo, tornando-os solitários e individualistas. Por outro lado, a corrente mais liberal vê neste novo meio, novas possibilidades de avanços tecnológicos e

científicos úteis para a natural evolução da sociedade.

Perante este cenário, foram realizados inúmeros estudos para tentar perceber os primeiros impactos da Internet no dia-a-dia dos indivíduos. Um desses estudos nasceu nos E.U.A. onde Katz e Rice (2002) analisaram a relação entre a utilização da Internet, a participação da cidadania e a interação social baseando-se numa série de sondagens telefónicas à escala nacional levadas a cabo entre 1995 e 1997.

Este estudo concluiu que, relativamente aos não utilizadores, os utilizadores da Internet tinham uma maior tendência para se reunirem com amigos e manterem relações sociais fora do ambiente familiar.

Os dados também revelaram que a sua atividade *on-line* não afetava o tempo dedicado à família e aos amigos. Num outro inquérito levado a cabo por Uslaner (1999) também se observou que os utilizadores da Internet revelaram ter uma rede de relações sociais mais ampla que os não utilizadores.

Wellman (2002) também demonstrou, num estudo com base em 40.000 utilizadores na América do Norte, que o uso do e-mail se junta à interação cara a cara, telefónica ou por correspondência, não substituindo outras formas de interação social.

Hampton e Wellman (2003) realizaram outro estudo em 1998-1999 com base numa urbanização residencial com o sistema de comunicação eletrónica mais moderno do Canadá intitulada de Netville. Netville anunciou-se como a primeira comunidade residencial interativa onde foi oferecido acesso de banda larga a 120 indivíduos, de classe media baixa, e uma ligação à Internet

24h/7dias durante dois anos, desde que aceitassem ser objeto desse estudo - 65% das famílias aderiram. Este estudo concluiu que os utilizadores da Internet mantinham laços sociais fortes e mais relações com conhecidos dentro e fora do bairro do que os não utilizadores. Os dados indicaram que uso da Internet potencializava a sociabilidade, tanto à distância como no ambiente da comunidade local.

Outros estudos levados a cabo por Wellman et al. (2002) indicaram que a Internet era um meio eficaz para manter laços sociais débeis, que de outro modo se perderiam no compromisso entre o esforço para estabelecer uma interação física - os indivíduos constroem as suas redes on-line e off-line, sobre a base dos seus interesses, valores, afinidades e projetos.

Gustavo Cardoso ao refletir sobre a PT-net, uma das primeiras comunidades virtuais portuguesas, assinalou que neste tipo de “rede” se estabelecia uma interação muito estreita entre a sociabilidade on-line e off-line.

(...) estamos assim perante uma noção de espaço, onde o físico e virtual são mutuamente influenciáveis, proporcionando um campo fértil para a emergência de novas formas de sociabilização, de modos de vida e organização social.

(Cardoso, 1998:16)

Entretanto outros relatórios divergiram acerca do uso da Internet e os seus efeitos nas relações sociais. Um desses estudos foi realizado por Nie e Erdring (2002) onde se advertiu acerca da existência de um padrão de redução da interação pessoal, assim

como uma perda de ligação com o meio social entre os utilizadores intensivos da Internet. Importa referir que a perda de sociabilidade detetada dizia respeito apenas aos utilizadores mais frequentes da Internet – as conclusões foram que a interação *on-line* afetava negativamente a sociabilidade off-line.

Também Kraut (1998), num estudo cuidadosamente elaborado sobre uma amostra não representativa de 169 famílias durante os seus primeiros dois anos de experiência com a comunicação mediada por computador, observaram que a intensidade do uso da Internet estava associada a uma descida do nível de comunicação dos participantes com os membros da família residentes na mesma casa, uma diminuição da extensão do seu currículo social e a um aumento da depressão e solidão.

Numa outra investigação, Di Maggio et al. (2001) baseando-se num estudo dirigido por Neuman (1996), defendiam que os utilizadores mais recentes da internet tendem a experimentar um alto grau de frustração perante um meio que não dominam, obrigando-os a um esforço muito grande para conseguir quebrar os seus hábitos, onde, a partir de um certo limite de atividade *on-line*, a Internet parecia de facto começar a substituir outras atividades como tarefas domésticas, atenção à família e o sono.

Num outro estudo dirigido por Katz et al. (2002), baseado em resultados de sondagens telefónicas a nível nacional em 1995, verificou que os utilizadores da Internet experimentavam um sentimento de sobrecarga, stress e desencanto com as suas vidas em maior grau que os não utilizadores. De referir que, embora estes utilizadores continuassem a sentir “a sobrecarga da vida”

numa proporção superior à dos não utilizadores, os utilizadores da Internet sentiam uma maior satisfação associada a uma interação social mais intensa com a família e os amigos.

Deste modo, o conjunto de dados disponíveis não sustenta a tese de que a utilização da internet possa conduzir a uma menor interação ou maior isolamento social. Existem no entanto alguns indícios de que, em determinadas circunstâncias, o seu uso excessivo possa agir como substituto de outras atividades sociais.

O surgimento da internet

Para compreendermos este *novo media* é necessário conhecer um pouco da sua história. Assim, temos que recuar aos anos 60, em plena Guerra Fria, para compreender o nascimento da Internet. Na altura da Guerra Fria, o departamento de defesa dos E.U.A decidiu criar uma rede de computadores interligados entre si, onde a sua rede, no caso de ser quebrada, pudesse continuar a funcionar.

Foi então criada a *Advanced Research Projects Agency* (ARPA). A ARPA era responsável pela investigação de técnicas e tecnologias que interligassem redes de computadores de vários tipos.

No início, o seu objetivo era o de desenvolver uma rede que permitisse a troca de informação entre vários centros de pesquisa, permitindo de igual modo que os seus utilizadores pudessem partilhar entre eles a informação dos seus computadores. A ARPANET foi formalmente criada em 1969 e foi desde então reconhecida como a responsável pelo nascimento da World Wide Web.

Assim a ARPANET foi a primeira ligação remota entre computadores, conectando inicialmente quatro locais: a Universidade da Califórnia, em Los Angeles (UCLA), o Instituto de Stanford na Califórnia, a Universidade da Califórnia, em Santa Bárbara, e a Universidade de Utah.

O facto de estes locais utilizarem diferentes protocolos de rede, fez com que se desenvolvesse o protocolo TCP/IP¹ que veio permitir a criação de uma linguagem uniforme no envio e receção de dados. O TCP organizava os dados em pacotes, colocava-os por ordem de chegada ao destino e verificava eventuais erros. O IP era responsável por distribuir os pacotes pela rede. Em 1983 todas as redes que se ligassem à ARPANET teriam que usar o TCP/IP, e o antigo Network Control Protocol foi completamente substituído (Slevin, 2000).

Entretanto a ARPANET começou a criar algumas preocupações ao nível da segurança o que levou a que fosse dividida em duas redes: a MILNET, que desempenhava um papel mais militar e a ARPANET, que continuava com a sua função inicial. Contudo o papel da ARPANET como responsável pela ligação entre redes foi sendo gradualmente ultrapassado pelo centro de supercomputadores (NSFNET), criado pela *National Science Foundation* (NSF).

Em 1990 a ARPANET foi totalmente desmantelada e desativada. Mais tarde a NSF estabeleceu três contratos. O primeiro contrato foi com a *Network Solutions*, permitindo-lhes

¹ TCP/IP é um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em rede. O seu nome vem de dois protocolos: o TCP (Transmission Control Protocol - Protocolo de Control e Transmissão) e o IP (Internet Protocol - Protocolo de Interconexão).

que fornecessem domínios na Internet; o segundo contrato foi com a AT&T, tendo como objetivo a manutenção dos diretórios da Internet e os serviços de base de dados e o terceiro contrato foi estabelecido com a *General Atomics*, contratada para manter a provisão da informação aos utilizadores da Internet. Em 1995 a NSFNET foi desligada completamente (ibid).

A maior parte do tráfego da Internet é hoje estabelecido por outras redes suportadas por organizações empresariais, os chamados *Internet Service Providers* (ISP). Entretanto, em meados dos anos 90 as organizações começaram a utilizar o TCP/IP como forma de fluxo interno de comunicação e assim nasceram as chamadas Intranets. Mais tarde, quando as organizações começaram a utilizar o mesmo protocolo para trocar informação interna entre as suas redes internacionais levou ao surgimento das chamadas Extranets (ibid.).

Entretanto em dezembro de 1990, Tim Berners-Lee, apresentou um sistema que armazenava, retribuí, e apresentava informação, baseado numa rede de hiperligações e hipertexto que tinha como base o protocolo HTTP (*Hiper Text Transfer Protocol*). Este protocolo permitiu aos browsers² comunicar com os servidores e apresentar a receber informação alojada nesses servidores nascendo assim a Internet ou World Wide Web como hoje a conhecemos. Mais tarde surge o e-mail, sem dúvida um dos marcos mais importantes desta revolução digital.

² O browser é um programa de computador que habilita seus usuários a interagirem com documentos virtuais da Internet, também conhecidos como páginas web, que podem ser escritas em linguagens como HTML, ASP, PHP, com ou sem linguagens como o CSS e que estão hospedadas num servidor Web.

Os novos media

A expressão “*novos media*” tem sido usada desde 1960 e abrange um conjunto diversificado de tecnologias de comunicação aplicadas. A chave do poder dos computadores está no processo de digitalização, contudo, outras inovações mudaram os aspetos da comunicação de massas como a capacidade de armazenamento e a reprodução de informação.

A respeito da Internet, esta deve ser considerada um meio por direito próprio. Com o aparecimento da *World Wide Web* o acesso à informação tornou-se mais simples, rápido e eficaz. Organizações de todas as áreas, e partes do mundo, são obrigadas a confrontarem-se diariamente com esta realidade. O desenvolvimento das tecnologias de informação (TI) trouxe ao mundo a possibilidade de acedermos a informação em tempo real - expressão *real-time* tornou-se parte do nosso quotidiano.

Em boa verdade, não é possível exercer uma atividade de uma forma eficaz sem o acesso a estas tecnologias. O modo como os novos *media* operam e as funcionalidades que nos oferecem tornam-nos cada vez mais exigentes.

Exigentes ao nível da qualidade e quantidade de informação que procuramos. Os estímulos são cada vez mais fortes e a resposta quer-se cada vez mais rápida. Os padrões de vida alteram-se, o indivíduo ganha mais poder na sociedade.

Aumentou e dinamizou-se a forma como a informação é tratada e assimilada. Quando questionamos algo queremos imediatamente obter uma resposta, e, caso não estejamos totalmente convencidos, queremos ter a possibilidade de

confrontar outra fonte. É óbvio que este tipo de evolução tem as suas vantagens e desvantagens.

se observarmos, ainda há pouco tempo atrás a estabilidade estava socialmente e culturalmente reforçada. Havia regras sexuais rígidas e o trabalho, embora repetitivo, era estável - o trabalho e o local onde vivíamos era para toda a vida. Mas estes mundos foram quebrados, o que importa hoje é a capacidade de adaptação e mudança para novos trabalhos, novas carreiras, novas regras sexuais e, claro, novas tecnologias.

(Turkle, 1995: 255)

A passagem da era da massificação para a era da individualização deu ao indivíduo mais poder - mais controlo. O que ele pensa e como pensa, apenas a ele diz respeito. O ritmo de vida tornou-se mais rápido. O que hoje é novidade amanhã pode já ser obsoleto. A comunicação é desenvolvida para grupos perfeitamente identificados e estudados, de acordo com os seus ideais, crenças e atitudes.

Expressão é a nova marca desta nova revolução, uma revolução tecnológica e social, a convergência do analógico para o digital, a conversão de átomos em bits (Negroponte, 1995). Tudo o que é feito de modo físico gradualmente passará a ser feito de modo digital, virtual.

Quem não conseguir acompanhar esta evolução irá certamente distanciar-se da *praxis* social pois terá certamente mais dificuldade de integração nesta *nova* sociedade de informação.

A rapidez com que a informação nos atinge também se reflete nas nossas atitudes. O nosso cérebro passou a ser alvo de cada vez mais estímulos, tendo obrigatoriamente de aumentar a sua velocidade e precisão de raciocínio - temos de pensar rápido e executar ainda mais rápido.

Ao aumentar a forma como a informação circula, aumenta também a nossa necessidade do acesso a essa nova informação levando a que a fronteira entre o passado e o presente diminua.

Segundo Negroponte (1995) a Internet irá crescer até ao ponto de absorver a tecnologia de todos os meios de comunicação de massa tradicionais como a televisão, o cinema, a rádio e a imprensa. O indivíduo não irá ver o que os outros querem que ele veja, mas sim o que ele quer ver.

Já em 1995, Nicolas Negroponte antevia o surgimento dos agentes inteligentes que nos iriam filtrar a informação de acordo com as nossas preferências, encontrando a informação que precisamos, aproximando-se da figura humana a partir do momento em que falam connosco ou nos aconselham na compra de algo.

não há muito tempo o mundo era estúpido e nós éramos inteligentes, mas o mundo assistido por computadores está a tornar-se mais rápido e mais esperto que nós.
(Kherkove, 1995: 74)

Ao longo dos séculos as sociedades têm vindo a adaptar as suas estruturas de modo a acompanhar as evoluções que se vão desenvolvendo nas mais diversas áreas. Contudo, essa evolução

não se desenvolve apenas sobre estruturas estáveis, mas também sobre estruturas móveis, voláteis, dando uma resposta rápida e atempada a todos os problemas e questões que vão surgindo ao longo desse processo de adaptação do indivíduo com o real.

Embora a tecnologia tenha trazido inúmeros benefícios às sociedades contemporâneas, esses benefícios por vezes podem traduzir-se em obstáculos, pois o modo como operam e as funcionalidades que nos oferecem tornam-nos cada vez mais exigentes e mais dependentes das suas capacidades.

Na verdade, cada tecnologia que adquirimos concede-nos um poder artificial, excedendo as capacidades que de outro modo deveríamos possuir apenas através da natureza. Ao mesmo tempo que nos concede esse poder, também nos oculta algumas limitações invisíveis e que podem provocar disfunções no comportamento social, na medida em que disponibiliza meios cuja utilização exige um grau de autodomínio que muitos de nós não possuímos.

Embora o poder das TIC ainda não tenha sido tão exaustivamente testado como foi o poder da televisão, do cinema, da rádio ou da imprensa, podemos já observar claros exemplos do poder da tecnologia em influenciar a sociedade como foi o caso da primavera árabe.

Estes fenómenos mostram-nos claramente que nem sempre as sociedades mais autoritárias e ditatoriais conseguem controlar o poder da tecnologia. Contudo, e infelizmente, algumas sociedades ainda conseguem contrariar esta tendência, como acontece na República Popular da China, onde o acesso à Internet é regulado pelo governo que, através da sua autoridade,

tenta controlar as ideologias desviantes, evitando fissuras ou opiniões divergentes ao regime através da regulação do acesso à informação.

Posto isto, a propagação da Internet deve ser entendida para além dos seus aspetos tecnológicos na medida em que a sua prática como ferramenta social deve ser fortemente levada em conta. Neste sentido, e sendo a Internet uma tecnologia, leva a que a sua apropriação, modificação e experimentação se torne num fenómeno social digno análises sociológicas profundas.

Pós-modernidade

Todas as sociedades assentam numa base cultural constituída por conhecimentos, crenças, arte, moral, ética, leis, costumes, hábitos e tradições adquiridas e transformadas pelo homem ao longo do tempo através de uma relação próxima com os seus pares (Thompson, 1998). Nas sociedades rurais, estas relações eram relações de familiaridade, fruto de uma solidariedade mecânica (Durkheim), ou tribal, onde os valores culturais eram construídos com base em vínculos de proximidade, sem influencia exterior.

Embora inicialmente estas formas de produção cultural fossem construídas com base em elos de proximidade, com a evolução das sociedades industriais, a partir do século XIX, parte dessa construção cultural passou a ser gerada de *fora para dentro*, dando lugar a novos conceitos, novos hábitos, novos costumes e novos comportamentos, levando a que o próprio conceito de cultura deixasse de ser estático e passasse a ser volátil, dinâmico,

em permanente construção, renovando as culturas do passado com novas bases de saber.

Com a evolução das sociedades modernas, a tradição tende gradualmente a decair em significância, levando à sua (des)tradicionalização, uma substituição de ideais e valores, provocando uma reformulação do próprio conceito de tradição, transformando na essência o seu próprio significado.

Por outro lado, devido ao facto de algumas destas práticas sofrerem a contestação de certos grupos por as considerarem erradas, faz com que as tradições sejam expostas ao escrutínio e ao debate público. Quando isto acontece, as tradições perdem o seu estatuto de inquestionáveis, levando a que, com o passar do tempo, desapareçam ou sejam adaptadas às novas realidades sociais.

Paralelamente, com a massificação da Internet nos finais do século XX, estas transformações foram sendo acompanhadas por uma desacreditação das *meta narrativas* (Lyotard, 2003), onde as proclamações universais de progresso social são gradualmente substituídas por pequenas narrativas que invocam a criatividade e a legitimação do discurso sem qualquer base científica, fortemente apoiadas por uma corrente liberal onde assimetrias ligadas ao género, classe social ou etnia tendem a desaparecer por completo (Lyotard, 2003).

Face a estas *metamorfoses* culturais, as tradições começaram a perder o seu grau de significância, provocado pela necessidade dos indivíduos em se adaptarem a novas realidades, a novos costumes, substituindo os valores do passado por novos ideais pós-modernos transformando na essência o seu próprio

significado. As tradições foram-se tornando obsoletas, a história irrelevante e as memórias difusas (Bertman, 1998), permitindo que uma ideologia *pós-moderna*, caracterizada pela descrença no discurso e na disfuncionalidade das instituições, fosse aos poucos sobrepondo-se às ideologias do passado.

Podemos adotar a imagem de *Proteu*³ (Lifton, 1993) como símbolo desta nova era digital, onde a capacidade de adaptação a novas mudanças através da adoção de uma personalidade *Proteica* representa um dos elementos essenciais para a sobrevivência num mundo líquido e em permanente transformação, onde a mudança é a única coisa permanente e a incerteza, a única certeza (Bauman, 2000).

Nesta nova realidade, o conhecimento deixa ser concebido através da *episteme* e passa a ser construído através de pequenos retalhos que se vão unindo uns aos outros criando um imenso *manto de saberes* sem qualquer ligação histórica aos saberes do passado, criando aquilo a que Lévy (2007) definiu como *inteligência coletiva*, a soma e a partilha de todas as inteligências individuais através das novas tecnologias de comunicação, onde o indivíduo se torna um espelho dos seus próprios interesses, hábitos e desejos.

Para alguns autores como Keen (2007), esta *nova* ordem social está a criar uma infinita floresta de mediocridade intelectual, onde tudo é publicado de forma inconsciente e mal

³ Proteu era um Deus marinho da mitologia grega, filho de Poseidon e de Tétis. Proteu tinha o dom da profecia e o poder de se metamorfosear para escapar aos perseguidores ou a quem o procurava para saber o futuro. Se alguém conseguisse vencer o medo perante as formas horríveis e terríveis que assumia, ele revelava a verdade.

estruturada, minando a nossa noção sobre o falso e o verdadeiro, o real e o imaginário, promovendo um conhecimento superficial sobre tudo aquilo que nos rodeia.

O autor dá um enfoque especial às questões relacionadas com os direitos de autor, o jogo *online*, os motores de busca, o anonimato, a pirataria e as redes sociais, atribuindo aos blogues uma das causas responsáveis por esta nova realidade social.

Para Keen, os blogues ao se tornarem *vertiginosamente* infinitos minam a nossa noção sobre aquilo que é falso e aquilo que é verdadeiro, sobre o que é real e o que é imaginário - uma das características da Wikipedia que, mesmo na ausência de qualquer suporte jornalístico, onde cada *post* representa uma versão pessoal da verdade de cada um, consegue ter mais visitantes do que *websites* como a BBC ou a CNN.

Contudo, para Keen, o fenómeno dos *infinite monkeys*⁴ não se limita apenas à palavra escrita. A *typewriter* de Huxley evoluiu para as camaras de vídeo tornando a Internet uma livraria de conteúdos gerados por amadores revelando conteúdos pessoais de fraco interesse (*ibid.*).

O mesmo autor também aborda a temática do jogo *online*, embora numa visão mais quantitativa que qualitativa. Segundo um estudo elaborado pela Universidade do Connecticut, cerca de 65% dos jogadores da Internet são mais viciados que os jogadores que frequentam os casinos reais.

Esta adição tende a aumentar pois estes casinos virtuais estão à distância de um clique, disponíveis 24h por dia, 7 dias por

⁴ http://www.apstatsmonkey.com/StatsMonkey/TPS3e_files/TypingMonkeys.pdf

semana - o jogador não precisa de se deslocar ao casino - o casino vem até ele. (...) o jogador inglês Roney em apenas duas horas gastou cerca de 600 mil euros num casino *online*⁵.

De acordo com o mais recente relatório do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos (SRIJ), entidade que supervisiona e regula a atividade de jogo online em Portugal, no conjunto dos três primeiros trimestres de 2021 o volume de apostas *online* atingiu a estratosférica quantia de 6 mil milhões de euros, qualquer coisa como 926 mil euros por hora.

Quando se compara o período em análise com aquilo que se registou em igual período de tempo em 2020, verifica-se que estes mais de 6 mil milhões de euros traduzem um aumento de 46,8% face aos 4,13 mil milhões de euros registados no ano passado⁶. A elevada penetração da Internet e o uso crescente de telemóveis para jogar online são em grande parte responsáveis por este crescimento.

Ainda segundo Keen (2007), a violência dos videojogos e a intensa ação *online* pode gerar perturbações mentais pois o facto de um indivíduo se expor demasiadamente a este tipo de conteúdos, pode levar à própria banalização da violência no mundo real.

Bertman (1998) refere ainda que o facto de os jogos eletrónicos desafiarem os jovens a acompanhar o ritmo através

⁵ <https://www.record.pt/internacional/paises/inglaterra/detalhe/rooney-derreteu-quase-600-mil-euros-num-casino-em-duas-horas>

⁶ <https://vmtv.sapo.pt/volume-de-apostas-online-ultrapassa-os-6-mil-milhoes-de-euros-nos-primeiros-9-meses-de-2021/>

dos impulsos eletrônicos, condicionam artificialmente estes jovens para a *arte de viver à pressa*.

Embora não entrando em análises profundas como as de Rheingold *et al.* (2000), Keen salienta o poder do indivíduo em fazer coisas no mundo virtual que não seriam possíveis no mundo real como matar, mudar de identidade ou sexo.

Para o autor, estes fenômenos trarão consequências graves para as gerações futuras, pois várias pesquisas indicam que o uso deste tipo de tecnologia está a alterar a forma e a química do nosso cérebro, podendo provocar futuras disfunções cognitivas, mentais e motoras.

Esta *ofuscação* do real ameaça a qualidade do discurso público ao encorajar o plágio e a usurpação da propriedade intelectual⁷, tornando cada vez mais difícil identificar a fronteira entre o escritor e o leitor, o especialista e o amador, provocando um declínio na qualidade e na fiabilidade da informação que recebemos.

O desaparecimento gradual de agentes económicos como os editores, os publicitários ou os jornalistas, está a provocar uma *desintermediação* na estrutura dos *media* tradicionais, fragilizando as bases da construção do saber, outrora assentes no talento, no trabalho, no capital, na experiência e no investimento destes profissionais, estando gradualmente a ser substituídas por fontes amadoras de conhecimento como é o exemplo do *citizen journalism* - um eufemismo daquilo que podemos chamar de *jornalismo feito por não jornalistas*, atribuindo à sociedade novas

⁷ Um estudo realizado pela *Education Week* verificou que 54% dos estudantes inquiridos admitiram plagiar através da Internet (Keen, 2007: 24).

formas de consciência adaptadas a um mundo mercantilista sustentado nas mais variadas formas de entretenimento, alterando a consciência que cada um tem da sua própria existência (Keen, 2007).

Por outro lado, a facilidade com que nos movimentamos entre o mundo físico e o mundo digital está a alterar a nossa percepção do tempo e espaço, diminuindo a noção da distância e da geografia, levando ao desaparecimento dos signos existentes no espaço social e cultural.

Esta alteração do tempo e do espaço traz-nos outro problema, pois quando os indivíduos são submetidos a mudanças excessivas num curto espaço de tempo, sofrem de um estado psicobiológico que Toffler (1979) descreveu como *choque do futuro*, um fenómeno provocado pelas transformações ao nível tecnológico e social que ao ocorrerem demasiadamente depressa, não dão tempo aos indivíduos de se adaptarem a elas, fazendo com que alguns valores do passado fiquem pervertidos no decurso deste processo, impedindo que o indivíduo tenha tempo para se adaptar a estas mudanças.

Simultaneamente, surge outro fenómeno a que Wurman (1989) chamou de *ansiedade de informação*, um estado provocado pela lacuna entre aquilo que existe, aquilo que sabemos e aquilo que devíamos saber.

Esta necessidade de antecipação é o reflexo de uma sociedade materialista e mercantilista - a necessidade de termos hoje aquilo que podemos ter amanhã «*uma sociedade submetida ao feitiço do agora, onde a novidade tem uma atração mágica, e o novo é a personificação do presente*» (Bertman, 1998: 168),

onde nada é adquirido para sempre - uma sociedade do *usa e deita fora* - o que hoje é novidade amanhã pode já ser obsoleto.

a corrida da competição faz com que se faça primeiro o que é urgente e só depois o que é importante, a ação imediata e só depois reflexão, o acessório e só mais tarde o essencial (...) quanto mais depressa se anda, menos tempo se tem.

(Lipovetsky, 2018: 81)

Como referia John Walter, ex-presidente da AT&T:

antigamente costumavam fazer alterações nos negócios obedecendo a esta ordem: Preparar. Apontar. Fogo! Hoje a ordem tem de ser: Disparar! Apontar. Disparar! Apontar. Disparar! Dispara-se primeiro antes de se apontar ao alvo, vemos o que acontece, fazemos correções e disparamos novamente.

(in Bertman, 1998: 74)

Talvez isto represente o preço que as empresas estão a pagar pela excessiva necessidade de consumo que incutiram na sociedade levando a que «(...) *à luz do deslumbramento do presente, os contornos obscuros do futuro podem ficar ocultos*» (Bertman, 1998: 36).

Neste rebuliço tecnológico, a sociedade acaba por ser atraída pela tecnologia como se obedecesse ao princípio da dinâmica de fluidos conhecida por *princípio de Bernoulli*⁸,

⁸ Bernouli foi um matemático do século XVIII que ao procurar entender o comportamento dos fluidos descobriu que à medida que aumenta a velocidade de um

provocando mudanças que, embora nem sempre sejam bem-recebidas, se tornam inevitáveis face ao cenário traçado. Perante esta realidade o sociólogo Claude Ficher (1992) observava o seguinte

(...) as novas tecnologias incomodam as pessoas que estão contra elas por várias razões, mas quando se ultrapassa a fase da novidade há uma tendência para serem absorvidas e passarem a fazer parte da vida cotidiana.

(Ficher *in* Bertman, 1998: 47)

Esta visão crítica do presente, aliada à capacidade de extensão do humano através da tecnologia em rede, tem potenciado o surgimento de novos tipos de relações sociais, onde os signos do real são substituídos por novos signos digitais, através dos quais o indivíduo aprende a expressar sentimentos de formas até hoje nunca experienciadas, provocando profundas transformações no seio do laço social.

fluido em movimento, este tende a atrair ou a arrastar consigo um fluido adjacente que se encontra estático ou que se move a um ritmo mais lento.

Novos hábitos e comportamentos sociais

Com o surgimento das sociedades digitais, o processo de formação do “eu” torna-se mais reflexivo e aberto, na medida em que o indivíduo recai cada vez mais sobre os seus próprios recursos de forma a construir uma identidade coerente acerca de si próprio.

o ser humano é menos ele próprio quando fala de si.
Dêem-lhe uma máscara e ele dirá a verdade.
Oscar Wilde

Para alguns teóricos da tradição estruturalista, o “eu” é visto largamente como um produto ou construção de sistemas simbólicos que o precedem. As formas como os indivíduos se baseiam em recursos simbólicos para construir o seu próprio sentido do “eu” irão depender em grande parte das condições materiais das suas vidas.

Numa das entrevistas levadas a cabo por Sherry Turkle a uma designer de interiores que estava prestes a ter um encontro com uma pessoa que conhecera *online* relatava-lhe o seguinte:

eu não lhe menti sobre nada específico, mas sinto-me muito diferente quando estou on-line. Sou mais expansiva, menos inibida. Diria que me sinto mais “eu”. Mas isso é uma contradição. Eu sinto-me mais como eu gostaria de ser. Espero que neste encontro possa encontrar uma maneira de passar algum tempo a ser como eu sou on-line.
(Turkle, 1995: 179)

Este relato revela a forma como a comunicação através dos *novos* ecrãs digitais está a alterar a conceção que temos de nós mesmos. O computador deixou de ser uma ferramenta de cálculo, passando a representar um espaço onde podemos falar, trocar ideias ou assumir uma personagem múltipla da nossa criação (Turkle, 1995).

Espaços que apenas nós temos acesso, controlados de acordo com as nossas preferências, onde aos poucos as relações físicas tendem a ser substituídas por relações artificiais, virtuais, levando a que os discursos afetivos da pós-modernidade se afastem das palavras e se aproximem cada vez mais do abstrato, do incorpóreo.

vivemos uma “cultura de ecrã” que substituiu a reflexão pela emoção. O espírito crítico pela animação-espetáculo.
(Lipovetsky, 2017: 84)

Neste novo modelo social o indivíduo está inserido numa textura de relações móveis, complexas, em constante mutação e permanente contacto, possibilitando-lhe experimentar novas extensões do seu outro “eu”, eliminando a fronteira entre a *bios* e a *techné*, fundindo o *homo humanos* no *homo numericus* (Martins, 2011), «*criando desequilíbrios resultantes da condição trágica da perda dos acentos do tempo - o agudo da atualidade, o grave da historicidade e o circunflexo da eternidade*» (Celan *in* Martins, 2011: 36), originando uma redefinição dos valores familiares, religiosos, nacionalistas e individuais, fazendo com

que diferentes grupos e movimentos sociais procurem novas formas de identidade, novas formas de expressão (Slevin, 2000) de modo a se adaptarem a esta nova realidade social.

Os dispositivos eletrônicos passaram a ser o nosso *second world*, um mundo onde cultivamos novas relações, potenciando novas formas de expressão *metálicas*, baseadas em emoções incompletas e limitadas.

Os telemóveis tornaram-se em máquinas íntimas, através das quais construímos as nossas identidades, promovendo a visão de uma identidade múltipla e ao mesmo tempo integral, cuja flexibilidade e capacidade de bem-estar vem do acesso aos nossos vários *eu*.

Há medida que estes ecrãs digitais foram eliminando muitos dos nossos *third places*⁹ (Oldenburg, 1999), assistimos ao florescimento de *novas* comunidades virtuais, apoiadas em laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, sentimento de pertença e uma nova identidade social (Wellman & Haythornthwaite, 2002), convertendo-se numa fonte de valores que determinam o comportamento e a organização social de uma coletividade de indivíduos que coexiste entre um mundo físico e um mundo digital onde *velhas* comunidades como a família, o bairro ou a paróquia tendem a ser substituídas por novas formas de organização social.

Estas *novas* comunidades digitais ou redes sociais como hoje as conhecemos, assentam num processo histórico de dissociação entre localidade e sociabilidade, onde novos e

⁹ Para Oldenburg, existem três lugares essenciais na vida de um ser humano: o local onde vivemos, onde trabalhamos e onde nos reunimos para conviver.

seletivos modelos de relações sociais substituem antigas formas de interação humana por uma comunicação mediada por computador, permitindo o anonimato e a ausência do *status* social.

Espaços virtuais onde a cultura da simulação adquire um papel de importante relevo, incitando os indivíduos a viver as suas próprias fantasias *online* e a fugir do mundo real. Converteram-se numa fonte de valores que determinam o comportamento e a organização social de uma determinada coletividade de indivíduos que coexiste entre um mundo físico e um mundo digital, assente numa comunicação horizontal.

Ao gerarem estes novos padrões de interação, estas redes levaram a um processo histórico de dissociação entre localidade e sociabilidade, onde novos e seletivos modelos de relações sociais substituem antigas formas de interação humana dependentes do espaço para puderem existir.

Outra das características das redes sociais diz respeito ao anonimato. A comunicação mediada por computador (CMC) ao permitir o anonimato, promove a ausência do género e do *status* social, podendo tornar-se numa ferramenta perigosa na medida em que pode criar disfunções nas relações sociais associadas à ausência dos signos do real, dando lugar à criação e reconstrução de identidades, fazendo surgir novos espaços onde a cultura da simulação adquire um papel de importante relevo, incitando as pessoas a viver as suas próprias fantasias *on-line* e fugir do mundo real, numa cultura cada vez mais dominada pela realidade virtual.

A capacidade de regular o feedback é outra das características das redes sociais pois o tempo de envio e resposta

não é controlado pelos intervenientes, alterando desta forma o sentido natural da comunicação natural e instantânea, substituindo-a por uma comunicação planeada onde nada é deixado ao acaso.

Este distanciamento que a tecnologia está a provocar no *laço social* está a alterar a forma como nos toleramos uns aos outros. No passado, quando algo ficava mal-esclarecido a solução passava por uma conversa cara-a-cara, onde as expressões, os gestos, a postura e o olhar serviam para fortalecer o significado das palavras.

Hoje, este tipo de relações tende a desaparecer pois deixamos de poder avaliar se quem está a falar connosco do outro lado do ecrã está ansioso, magoado, surpreso ou distante, levando a que as relações humanas percam aos poucos o seu arco-íris e se transformem em relações a *preto e branco*, promovendo o surgimento de comportamentos disfuncionais fruto da ausência física dos seus intervenientes.

Enquanto antigamente, os afetos eram edificados *in praesentia*, hoje estão a ser construídos *in absentia*, transfigurando conceitos clássicos como o amor ou a amizade, afigurando novas formas de manifestação de sentimentos e emoções, resultantes do progresso irreversível da pós-modernidade.

O aparecimento destes novos padrões de interação social, onde novos e seletivos modelos de relações sociais vão aos poucos substituindo as formas básicas de interação humana, anteriormente limitadas territorialmente no espaço e no tempo,

possibilitam a realização experiências que de outro modo não seriam possíveis no mundo real.

Entramos em mundos de fantasia, mundos que aos poucos estão a transformar o nosso papel enquanto atores sociais, levando-nos a questionar o sentido de significados como o amor e a amizade – será que só é possível amar alguém que existe fisicamente? Será possível manter um relacionamento amoroso duradouro sem nunca haver contacto físico?

Parecemos caminhar para um mundo onde os afetos, o amor, o carinho e a partilha estão a ser reformulados e adaptados a um mundo sintético, metálico.

Talvez a falta de afeto e atenção que sentimos no mundo real nos leve a procurar satisfazer as nossas carências no mundo virtual, podendo vir a transformar, ou mesmo destruir, o conceito de sociabilidade criado ao longo de toda a história da humanidade (Turkle, 2012).

Para Nicholas Carr, autor do livro *The Glass Cage*, «the prevailing methods of computerized communication pretty much ensure that the role of people will go on shrinking» (Keen, 2015: 69).

O computador passou a ser mais do que uma ferramenta de trabalho, começou a fazer parte da nossa pele. Atualmente, o uso da tecnologia tem mais a ver com a simulação e interação do que com cálculos e regras.

Passamos de uma cultura modernista de cálculo para uma cultura pós-modernista de simulação onde a distância tradicional entre pessoas e máquinas é cada vez mais difícil de manter.

Este tipo de comportamentos, baseados na comunicação

através de ecrãs digitais, está de facto a alterar a nossa forma de nos relacionarmos com o próximo. Parece que preferimos enviar uma mensagem ou um e-mail em vez de falar por telefone ou cara-a-cara.

Ao mesmo tempo que estes novos hábitos de comunicação se vão enraizando nas sociedades, vamos perdendo a nossa humanidade, fechando-nos num mundo que apenas a nós pertence e que controlamos de acordo com as nossas preferências onde aos poucos as relações físicas, humanas, tendem a ser substituídas por relações artificiais, virtuais.

A maioria dos indivíduos gosta de tecnologia. No entanto, o problema é que por vezes não a usamos da forma mais correta, o que pode influenciar a nossa forma de vivermos e de nos relacionarmos – de sermos nós próprios. A tecnologia não é negativa, não é prejudicial, apenas depende do uso que lhe damos.

Paulatinamente estamos a construir as bases para uma *sociedade da decepção* (Lipovetsky, 2017), uma sociedade que no passado tinha na religião um porto de abrigo, um refúgio para os momentos mais difíceis e um calmante para as *amarguras mundanas*, uma sociedade onde «*os indivíduos já não sabem o que está bem ou o que está mal, pois já não dispõem de um referencial estruturante.*» (Lipovetsky, 2017, 87).

a religião nunca impediu os sofrimentos e o fogo da amargura, mas no seu momento tradicionalista, ninguém negará que ela conseguiu constituir um refúgio, um auxílio, um apoio de peso perante as provações da existência (...) perante a decepção, os indivíduos já não dispõem de hábitos religiosos e de crenças “imediatas”

que possam trazer um alívio às suas penas e aos seus rancores.

(Lipovetsky, 2017: 17-29)

Por outro lado, o indivíduo ao viver nesta sociedade do hiperconsumo, deixa de conseguir ter prazer naquilo que consegue alcançar pois o desejo pelo *novo* supera-se à insatisfação do presente. Para Toqueville, «*o aumento de bens materiais, longe de fazer diminuir o descontentamento dos homens, tende a aumentar*» (in Lipovetsky (2017, 30), algo que não acontecia no passado, onde o indivíduo se contentava com aquilo que a sua condição social lhe permitia usufruir. Embora o indivíduo consuma cada vez mais, e adquira cada vez mais prazeres, isso não o torna mais feliz - a constante sensação de insatisfação tornou-se na maior maldição do homem contemporâneo.

completamente diferentes são as sociedades modernas, nas quais os indivíduos já não sabem o que é possível e o que não é, quais as aspirações legítimas e as que são excessivas - sonhamos com o impossível.

(Lipovetsky, 2017: 31)

A procura incessante pelo prazer faz com que o indivíduo esteja em constante modo de insatisfação, provocando uma *constante «impressão de fadiga e de desencantamento»*, num tempo caracterizado pela «*desutopização ou pela desmitificação do futuro*», uma época acompanhada de *desassossego angústia.*» (Lipovetsky, 2017: 31-32).

Esta *maldição da abundância* surge quando o indivíduo é estimulado pelos mercados a consumir cada vez mais levando a que ao mesmo tempo aumente a sua insatisfação por não conseguir sair deste estado de consumo constante pois quando uma necessidade é satisfeita, uma outra surge, e este ciclo não tem fim.

a civilização do bem-estar coletivo fez desaparecer a miséria absoluta, mas fez aumentar a miséria interior, o sentimento de viver uma “subexistência” por todos aqueles que não participam na “festa” consumista que fora prometida a todos.
(Lipovetsky, 2017: 34)

Em boa verdade, o consumismo perpetuado através dos *media* e da publicidade, estimula a procura pelo prazer imediato *apagando* as preocupações que assolam a nossa realidade (Lipovetsky, 2019).

Um *mundo leve* assente em ideais consumistas e imediatos. Um mundo *aliviado* de ideologias e de sentidos, assente «*numa cultura centrada nos referenciais hedonistas e lúdicos.*» (Lipovetsky, 2019, 37).

Esta era da hipermodernidade, onde as referências dos discursos do passado, a que *Raymond Aron chamava de religiões seculares* (in Lipovetsky, 2019), leva ao desaparecimento das grandes ideologias que fortaleciam os alicerces da humanidade, onde o novo é valorizado e o individual sobreposto ao coletivo valorizando o efêmero e o imediato.

entramos num processo interminável de dessacralização e de dessubstancialização do sentido que define o reino consumado da moda - Assim morrem os Deuses.
(Lipovetsky, 2018: 29)

3.5. Os jovens e a tecnologia

Ao contrário dos idosos, os jovens do século XXI estão bastante familiarizados com a tecnologia, pois a par do conforto de a dominarem melhor que os seus progenitores, também têm a capacidade de reinventar o seu uso, atribuindo-lhe novos conceitos de usabilidade nunca antes idealizados pelos seus inventores.

Têm ao seu dispor uma *nova* tecnologia que lhes permite criarem os seus próprios mundos, as suas próprias redes, assentes numa cultura de partilha, claramente definida e adaptada aos seus gostos e necessidades.

Espaços onde podem ter uma voz, uma oportunidade para se expressarem através das suas *esferas digitais privadas*, distantes do espaço onde vivem e estudam – dos seus *third places*, lugares a que podem chamar verdadeiramente seus, criando laços sociais fortes e duradouros, onde as *Instant Messagings* fazem parte integrante do seu dia-a-dia. Uma geração imersa em todo o tipo de tecnologia, usando-a para comunicar, criar relações, aprender, comprar e, sobretudo, para se divertir e passar o tempo. Assistimos ao nascimento de uma geração globalizada e sem fronteiras espaciais.

A Internet ao se tornar volátil começou a fazer parte integrante não só da vida dos adultos, mas também na vida dos jovens e das crianças. Esta realidade é bem visível no uso que os

jovens dão aos telemóveis. O telemóvel é cada vez menos usado para falar e mais para escreverem mensagens, tirarem fotografias ou ouvirem música.

Na verdade, o verdadeiro interesse dos jovens não reside na tecnologia em si, mas sim nas pessoas e nas relações que essa tecnologia lhes permite aceder e manter. Adormecem a *mexer* no telemóvel e a primeira coisa que fazem logo quando acordam é desbloquear o ecrã e entrar novamente num mundo que só a eles pertence, um mundo assente numa cultura de partilha que tem como um dos seus pilares a gratificação constante.

Segundo alguns autores como Wellman (2002) ou Rheingold (2000), estes *mundos* preenchem duas das maiores necessidades na formação da identidade na adolescência - manter amizades pessoais e pertencer a grupos de amigos.

Nestes novos espaços virtuais os jovens podem encontrar apoio e sentido de pertença, partilhando as suas angústias e anseios, desenvolvidas através de uma cultura de partilha onde a gratificação constante representa um dos seus principais pilares e a exposição do privado o seu cartão de acesso – *partilho, logo existo* (Turkle, 2012).

Contudo, estas novas formas de relacionamento social podem originar comportamentos disfuncionais, levando a que significados como o *bem* e o *mal*, o *certo* e o *errado*, o *amor* e o *ódio*, possam vir aos poucos a ser substituídos por *novos sentidos* que, ao serem transmitidos às gerações futuras, podem resultar na completa redefinição dos valores morais e éticos construídos ao longo de toda a história da humanidade.

Estas identidades começam a ser definidas, por vezes de forma múltipla, permitindo-lhes navegar entre o mundo físico e o mundo virtual com maior facilidade e onde começam a ganhar mais autonomia face aos seus progenitores.

Perante isto, os pais procuram obter informações que os ajudem a aprender mais sobre estas comunidades, bem como obter informação sobre os colegas que partilham essas mesmas redes.

No entanto, embora os pais tenham essa preocupação, por vezes essa tarefa pode tornar-se difícil, pois muitos desses jovens possuí um conhecimento mais profundo da tecnologia que os seus progenitores.

Alguns estudos (Rainie et al, 2012) parecem indicar que mais de metade dos jovens americanos são produtores de conteúdos nos atuais *social media* – aquilo a Jenkins definiu como «*participative culture*», uma cultura que promove a eliminação de barreiras às expressões artísticas e sociais, tendo como base ideológica a criação e a partilha de conteúdos baseados nas experiências e gostos pessoais de cada um dos indivíduos que a compõem, contribuindo deste modo para a criação de laços pessoais fortes e duradouros.

No entanto, os jovens ao utilizarem estas redes para promoverem o contacto social, distanciam-se do «real» sem que muitas das vezes disso se apercebam. O fascínio de terem um espaço só seu e que apenas eles podem controlar faz com que muitas vezes percam a noção do mundo físico que os envolve.

Esta visão do real depende em grande parte da forma como diferenciam o mundo real do mundo virtual, pois ao mesmo

tempo que estas representações do refletem a auto proclamação do “eu”, estão também a promover o culto do narcisismo coletivo, onde a exposição do privado representa o cartão de acesso a estes novos mundos.

Em vez de utilizarem estas novas esferas digitais para enriquecerem o real, os jovens refugiam-se nas redes sociais, nos jogos *online* e nos sites de partilha e publicação de vídeos, compensando essa ausência pela partilha da sua privacidade. Embora esta realidade seja transversal a todas as faixas etárias, os jovens, tal como os idosos, são as classes mais frágeis e por esse motivo estão mais expostos a este tipo de fenómenos.

Estes *segundos mundos*, representam um local onde estes jovens se podem afirmar, fortalecer os seus laços sociais, criando ligações próprias e profundas numa sociedade cada vez mais (*des*)*culturalizada*, redefinindo o entretenimento, o consumo, recriando a cultura, os valores e as tradições acabando por substituir, ou recriar à sua própria imagem, os próprios signos do real.

Vivemos numa época onde o diminutivo, o breve e o simples são muito valorizados nas mensagens de texto que esta geração utiliza para comunicar, criando um novo dialeto, assente na simplificação informal da escrita, através de uma linguagem assente em caracteres alfanuméricos e pela redução de letras nas palavras, como por exemplo: NNG - ninguém, DSCPM - desculpa-me; AGRD - aguardo; PDD - pedido; QRDA -querida, etc. - uma linguagem que lhes permite dizer muitas mais coisas num menor espaço de tempo.

Embora alguns especialistas sejam da opinião de que esta nova forma de linguagem não passa de uma moda e que não representa uma ameaça à língua vernácula dos estados nação, advertem para os problemas que podem surgir quando estas *novas* linguagens passarem as fronteiras do digital, podendo levar a uma *dislexia discursiva* - a dificuldade em criar ou interpretar um texto em suporte físico.

Com base neste tipo de relações nascem também novos fenómenos sociais como *cyberbullying*, uma prática que envolve o uso de tecnologias de informação e comunicação para dar apoio a comportamentos deliberados, repetidos e hostis, praticados por um indivíduo, ou grupo, com a intenção de prejudicar outros, fruto da exposição deliberada e excessiva nas redes sociais.

O facto destes jovens revelarem demasiada informação pessoal nas redes sociais, pode levar a que muitos jovens sejam perseguidos, manipulados e humilhados durante um período de tempo indeterminado, onde as consequências finais podem ser desastrosas.

Um dos casos mais mediáticos aconteceu com uma jovem australiana, Amanda Todd, que se suicidou em outubro de 2012, depois de ter sido vítima de *cyberbullying*. Durante dois longos anos, esta adolescente de apenas 15 anos, foi chantageada e humilhada pelos colegas devido à partilha de uma foto sua em poses menos adequadas – ao final de dois anos suicidou-se. Torna-se importante que pais e educadores estejam atentos aos sinais que possam surgir através deste tipo de agressões. Estes sinais podem revelar-se através do isolamento dos jovens em

relação à família e aos amigos, acompanhado geralmente por um decréscimo no rendimento escolar.

Existem na verdade algumas formas de lidar com este tipo de ameaças e uma delas pode começar por reportar o abuso no próprio *website* onde ocorreu essa violação de privacidade, mostrando desta forma que algo não está a funcionar conforme os termos e as regras estabelecidas.

Outra forma pode passar pela colocação do computador em locais menos isolados da habitação, aumentando deste modo a probabilidade de podermos observar algum comportamento menos adequado, prevenindo que os agressores possam ir mais longe nas suas ações.

De referir que pais e os educadores, ao revelarem este tipo de iniciativas, não estão de todo a invadir a privacidade dos seus filhos, mas antes a garantir-lhes uma melhor segurança. Claro que por vezes, na euforia de revelar um momento especial, ou a necessidade de elevar o ego pessoal, muitos jovens acabam por publicar informação que mais tarde se vêm a arrepender.

Embora de facto muitos jovens revelem algum cuidado no que diz respeito às definições de privacidade, essa preocupação só aparece realmente quando surge a necessidade de o fazer por algum motivo em especial. Cerca de 15 % dos jovens americanos, entre os 18 e os 29 anos, afirma que em determinada altura já se arrependeu de colocar informação pessoal nas suas redes sociais.

Cabe, portanto, aos pais e educadores monitorizar e tentar identificar comportamentos disfuncionais que possam advir do uso excessivo da tecnologia, em especial do telemóvel. Não devemos proibir os jovens de usar a tecnologia, devemos sim

controlar esse uso substituindo-o por atividades mais próximas e humanas como andar de bicicleta, ver um filme em família ou dar um passeio.

Infoexclusão

Outro dos problemas que aflige as sociedades contemporâneas é o fenômeno da infoexclusão. Um fenômeno que surge devido à enorme diferença das infraestruturas de telecomunicações e no acesso aos fornecedores de serviços e conteúdos.

Ao contrário do que se possa pensar, a infoexclusão não se mede apenas pelo número de ligações à Internet, mas sim pelas consequências que, tanto a ligação, como a falta dela comportam, pois como afirma Castels (2004) «*a Internet não é apenas uma tecnologia, é um instrumento tecnológico, que distribui o poder da informação*», onde por sua vez os que não têm acesso a esta tecnologia passam a pertencer aquilo a que Castels designa como «quarto mundo», onde uma estrada de informação de elite pode servir para criar uma sociedade de duas classes, formada por aqueles que têm possibilidades de viajar e de adquirir conhecimentos, e por aqueles que não podem fazê-lo (Castells, 2004).

Paralelamente a esta realidade assistimos a um envelhecimento global da população que está a afetar as sociedades um pouco por todo o mundo. Instituições internacionais e governos preveem que o aumento constante da população idosa deverá ter um impacto profundo nas sociedades futuras.

Segundo dados apresentados pela ONU, em 2050, um em cada cinco indivíduos terá idade superior ou igual a 60 anos representando cerca de dois bilhões de pessoas, cerca de 20% da população mundial. Este aumento da população sénior tem vindo a acentuar-se de forma significativa principalmente a partir da última década do século XX.

Para termos uma ideia sobre a forma como a nossa demografia se tem vindo a alterar nas últimas décadas analisemos os seguintes dados: i) em 1960 existiam 27 seniores por cada 100 jovens (0-14 anos), hoje, meio século depois, para cada 100 jovens existem 129 seniores (Pordata, 2012); ii) em 2001 Portugal tinha cerca de 300 idosos com 100 ou mais anos, em 2025 prevê-se que esse número ascenda aos 1.800 e, em 2050, atinja as 6.400 pessoas (AEEASG, 2012: 4).

A Comissão Europeia também prevê que o número de seniores com 65 ou mais anos deva crescer 70% até 2050, enquanto os indivíduos com 75 ou mais anos deverão aumentar cerca de 170% (Comissão Europeia, 2013).

Para além do aumento do número de pessoas idosas, as populações mais jovens (0-14 anos) estão também a diminuir. Assistimos, portanto, a um duplo envelhecimento da população, caracterizado pelo aumento da população idosa e pela diminuição da população mais jovem - em Portugal, apenas 15% da população pertence ao grupo etário mais jovem, ao contrário dos seniores que representam cerca de 19%.

Segundo o Instituto Nacional de Estatística, há 30 anos atrás esta realidade era bastante diferente. O grupo etário dos mais

jovens correspondia a cerca de 25% do total da população e os seniores apenas a 11,4%.

Atualmente, por cada criança com idade inferior a dez anos, existem cerca de dois idosos (Observador, 2014). Paralelamente a este fenómeno do envelhecimento global, verificamos que em Portugal, mais de 1,2 milhões de seniores vivem sozinhos ou na companhia de outros seniores, um fenómeno que aumentou 28% na última década, representando cerca de 60% da população idosa a viver nestas condições.

Portugal é neste momento o quarto país da União Europeia com maior percentagem de idosos, logo a seguir à Itália, Alemanha e Grécia com 21%, 20.7% e 19.9% respetivamente. Cerca de 30% dos idosos portugueses vivem sozinhos e abaixo do limiar da pobreza, colocando Portugal no sétimo lugar de uma lista encabeçada pela Bulgária com 61.5% de idosos a viverem nestas condições – a média da União Europeia é de 23.6% (Observador, 2014).

Segundo o Relatório para o Desenvolvimento Humano de 2013 (RDH), as populações estão a envelhecer mais rapidamente do que no passado devido à diminuição das taxas de natalidade e ao aumento da esperança de vida.

Neste estudo prevê-se que 89% dos países em desenvolvimento deverão chegar aos 14% de taxa de seniores nos próximos 30 anos, o que indica que as populações envelhecem mais rapidamente nos países em desenvolvimento. A única exceção é a China, onde se espera que leve 50 anos ou mais a atingir 14% do total de população idosa (Khalid, 2013).

O envelhecimento global pode colocar os idosos em risco de infoexclusão, um cenário que pode vir a criar aquilo a que Castells (2004) definiu como «*quarto mundo*», um mundo formado por aqueles que têm possibilidades de viajar e de adquirir conhecimentos e por aqueles que não o podem fazer, aumentando as desigualdades entre os que têm, e os que não têm acesso à informação.

O cenário em debate é essencialmente otimista, na medida em que se defende que uma super-autoestrada de informação possa ser capaz de suportar um grande número de novos serviços, que irão dar mais poder aos cidadãos e deste modo promover a sua total participação na emergente «*democracia digital*».

Contudo existe um problema, pois este cenário ignora as realidades do poder que suportam a «*aristocracia da informação*», em prol da «*democracia digital*». Se os cidadãos não forem capazes de ter acesso a estas novas infraestruturas e serviços, o resultado será o reforço das desigualdades entre os que têm e os que não têm acesso à informação (Loader, 1997: 137).

Entretanto, outro *apartheid* está a ser criado entre os «*ricos de informação*» e os «*pobres de informação*». Nesta democracia Jeffersoniana, caracterizada pelo uso da tecnologia, a relação entre senhores e escravos reside sob uma nova forma de poder (Cameron & Barbrook, 2007) pois quanto menor é a percentagem de pessoas numa região a aceder à Internet, maior é a percentagem desse acesso por parte das classes dominantes (Chen, Boase e Wellman, 2002).

As diferenças entre o acesso à Internet nos países e regiões do planeta são de tal maneira importantes que modificam o

sentido da palavra «*divisão digital*» (Castells, 2004). Ora, sendo os seniores uma das classes mais frágeis da sociedade, podemos antever que a incapacidade de acesso dos seniores às novas tecnologias, aliada a uma iliteracia digital, possa levar de facto à infoexclusão da terceira idade.

Contudo, e face à massificação do acesso à Internet e à baixa de preço da tecnologia, nomeadamente dos computadores, tem-se vindo a verificar um aumento significativo no acesso dos seniores à tecnologia.

No entanto esse acesso ainda é tímido, pois a Internet ainda não está devidamente democratizada nos seniores como se verifica nos jovens e nos adultos. Muitos seniores ainda carecem de conhecimentos e meios que lhes permitam aceder a este novo mundo digital com a mesma frequência e facilidade com que os jovens e os adultos o fazem.

Com o objetivo de ajudar os seniores a familiarizarem-se com as novas TIC, surgiram as aulas de informática nas Universidades Sénior ou Universidades da Terceira Idade (UTIS) com a finalidade de os ajudar a utilizar estas tecnologias de forma mais correta e acertada, possibilitando-lhes a aquisição de mais experiência e ajudando-os a ultrapassarem algumas barreiras, nomeadamente no que diz respeito à navegabilidade na Internet e ao uso de *softwares* específicos.

Uma das iniciativas com maior impacto no combate à infoexclusão na terceira idade, foi de facto a criação das Universidades da Terceira Idade (UTIS) tornando-se uma resposta socioeducativa visando dinamizar atividades sociais,

culturais, educacionais e de convívio, num regime não formal, inserido num contexto de formação ao longo da vida.

Independentemente da sua denominação, as UTIS representam um espaço privilegiado de inserção e participação social dos mais velhos. Através das várias atividades desenvolvidas (aulas, visitas, oficinas, blogs, revistas e jornais, grupos de música ou teatro, voluntariado, etc.) os seniores têm oportunidade de se sentirem mais ativos e mais participativos.

Em Portugal, as UTIS atuam essencialmente na área cultural, educacional, social e de lazer, com o objetivo de dinamizar atividades para indivíduos, preferencialmente com idade superior a 50 anos, num contexto de formação ao longo da vida. Importa referir que as atividades praticadas nestas UTIS não possuem qualquer certificação, tratando-se, portanto, de um ensino não formal e com uma forte componente recreativa.

Importa referir, neste campo em particular, que as famílias têm um papel fundamental neste processo, pois são muitas vezes os filhos e os próprios netos a desempenhar um importante papel no acompanhamento e apoio a estes seniores no seu primeiro contacto com as TIC.

Esta realidade pode representar a alavanca que os seniores necessitam para abraçar as novas tecnologias, pois se os avós, a partir das experiências adquiridas ao longo da vida, sempre ensinaram os seus netos, hoje, poderão ser esses netos, os chamados *digital natives*, a ensinar os seus avós a manusear estas novas ferramentas digitais, ajudando-os a familiarizarem-se de uma forma mais natural e informal com a tecnologia, fazendo-os

participar de uma forma mais ativa na sociedade, tornando-os nos novos *digital immigrants* (Prensky, 2001).

Na verdade, os seniores parecerem ter a tendência de recorrer aos netos para esclarecimento de dúvidas, mostrando-se mais à vontade nesta abordagem. Parafraseando um aluno de uma Universidade Sénior «*quando não sabemos alguma coisa recorremos ao Interneto!*»

Será importante referir que este ambiente não deve ser formado apenas pela via da autoaprendizagem, mas também através de uma aprendizagem guiada e estruturada, que vá de encontro às características associadas a esta população em particular.

Uma aprendizagem em ambiente informal e familiar não anula a necessidade de se criarem plataformas de aprendizagem e de acompanhamento pedagógico, assentes em estudos devidamente credenciados e promovidos por profissionais devidamente qualificados.

Torna-se portanto necessária a criação de ambientes favoráveis para a inclusão dos seniores neste novo mundo digital, criando as condições necessárias para que possam beneficiar das capacidades que a Internet lhes oferece, ajudando a combater o fosso existente entre os seniores e as TIC, encorajando a sua participação no mundo digital (Dickinson & Dewsbury, 2006).

Olhando para o panorama sénior em Portugal, facilmente verificamos algumas lacunas ao nível do conhecimento tecnológico e do ensino das TIC (Alves, 2013). Embora se registre um aumento cada vez maior no acesso dos seniores às TIC, a

realidade mostra-nos que ainda há um longo caminho a percorrer (Martinez-Pecino et al., 2013).

Num estudo realizado por Alves (2003) verificou-se que grande parte dos seniores apresentava dificuldades na compreensão de conteúdos em inglês, bem como a falta de competências básicas para o manuseamento correto e autónomo dos computadores, tais como: i) não saber distinguir a diferença entre *software* e *hardware*; ii) dificuldades no uso dos botões do rato, levando-os por diversas vezes a clicar duas vezes nos *links*, saltando muitas vezes os ecrãs sem se aperceberem; iii) não distinguir as funções das teclas *Enter*, *Shift*, *Capslock*, *Control* ou *Delete*; iv) desconhecer o significado das extensões de ficheiros como *.doc*, *.jpg* ou *.pdf*.; v) dificuldades em aceder a conteúdos dentro de uma *pasta* no computador; vi) enviar um ficheiro para uma *pendrive* ou configurar uma conta de correio eletrónico *online*.

Outro aspeto que importa salientar na relação dos seniores com a tecnologia, reside no facto de os seniores revelarem ter alguma noção do risco e dos perigos que o acesso fácil a conteúdos menos próprios pode provocar aos mais novos, levando-os muitas vezes a adotar uma atitude de vigilância relativamente às atividades dos seus netos nas redes sociais, nomeadamente aos grupos de amigos que aí são formados.

Face à consciência que têm sobre os problemas que uma demasiada exposição na Internet pode causar, a privacidade das suas redes sociais era gerida de forma bastante atenta e cuidada – a maioria destes seniores, senão a sua totalidade, apenas

adicionava familiares e amigos próximos com receio de se estarem a expor em demasia.

Relativamente ao modelo de ensino das UTIS em Portugal gostaria de referir alguns pontos que, na minha opinião, deveriam ser melhorados no sentido de potenciar uma aprendizagem mais sólida e responsável.

Um dos principais fatores a melhorar reside no formato das aulas de informática. Visto estarmos perante um ensino informal e sem apoios financeiros relevantes, as aulas deveriam ter um número reduzido de alunos ou mais do que um monitor a acompanhar as aulas, pois há medida que a idade avança os seniores revelam cada vez mais dificuldades na aprendizagem, levando-os a necessitar de um apoio mais direto e pessoal. A falta de manuais didáticos e a inexistência de docentes com formação específica para este tipo de ensino também representa uma lacuna.

Por outro lado, o facto de estes seniores utilizarem os seus computadores portáteis nas aulas, tal procedimento não é muito aconselhável, pois basta que o sistema operativo do computador usado pelo monitor tenha uma versão diferente do sistema operativo usado no computador do sénior para que se gere uma onda de confusão na sala de aula.

Por fim, embora este tipo de atividades em sala de aula se revelasse bastante útil e benéfica para o dia-a-dia destes seniores, promovendo o contacto social e ajudando-os a combater a solidão, achamos que não é o suficiente para combater a infoexclusão na terceira idade pois as metodologias aplicadas são

mais pensadas em ajudar estes seniores a passar o tempo do que propriamente a combater a sua iliteracia digital.

Penso que se os seniores não forem capazes de ter acesso a estas novas infraestruturas e serviços, o resultado será «*o reforço das desigualdades entre os que têm e os que não têm acesso à informação*» (Loader, 1997: 137).

Outro aspeto que importa referir prende-se com o fato de muitos seniores viverem afastados dos grandes centros urbanos e por esse motivo condenados a algum tipo de exclusão digital. Torna-se assim pertinente, para além de criarmos políticas de alfabetização digital, criarmos também políticas de enquadramento territorial que permitam aos seniores que se encontram afastados destes grandes centros urbanos, puderem também eles usufruir das novas TIC.

Uma das formas para a resolução deste problema poderá passar pela criação de centros de apoio tecnológico à terceira idade nos meios rurais mais afastados dos grandes centros urbanos.

PRIVACIDADE E CONTROLO

com o advento da Internet temos o primeiro meio de comunicação que é oral e escrito, privado e público, individual e coletivo ao mesmo tempo.

(Kerckhove, 1995: 45)

Desde os primórdios da modernidade que os meios de comunicação de massa estão presentes no quotidiano de quase todas as sociedades ocidentais.

Tal como defendia a escola de Frankfurt, a tendência dos meios de comunicação de massas foi sempre a de controlar consciências favoráveis à evolução capitalista e mercantilista das ideologias dominantes.

Outro dos problemas que se colocam ao nível da tecnologia tem a ver com questões relacionadas com a privacidade e controlo, pois com o advento da Internet temos o primeiro meio de comunicação que é oral e escrito, privado e público, individual e coletivo ao mesmo tempo (Kerckhove, 1995).

Enquanto nas primeiras décadas do século XX a Escola de Frankfurt atribuía aos meios de comunicação de massa a capacidade de controlar consciências favoráveis às ideologias dominantes através da *kultureindustrie*, hoje, em pleno século XXI, esse poder passou para a Internet através das mais variadas formas de controlo e vigilância, ocupando o lugar outrora exercido pelos *media* tradicionais oferecendo novas formas de entretenimento e distanciamento do real aumentando desta forma novas técnicas de controlo e vigilância.

Com a massificação da Internet nos finais do século XX, as sociedades tiveram de se adaptar a um mundo assente na partilha de informação gratuita e instantânea. Embora esta mudança tenha causado uma certa euforia a partir do momento em que começou a ser possível aceder a informação que outrora era difícil de obter, a tecnologia também veio criar novas formas de entretenimento e vigilância que outrora não existiam.

No seio destas transformações foram-se formando monopólios como a Google, detentora do YouTube, do Google Chrome e do Google Mail (Gmail); a Microsoft, proprietária do Windows, do Internet Explorer e do Windows Live Hotmail e o Facebook, proprietário do Instagram e Whatsapp - são estas organizações que influenciam grande parte da forma como hoje vivemos e nos relacionamos.

A Google, a Microsoft e o Facebook, controlam quase tudo o que se faz na Internet, mas a maior parte dos utilizadores parece não se importar com isso. Uma das razões pela qual parecemos não nos importar deve-se provavelmente ao facto de andarmos distraídos com a panóplia de entretenimento que nos é oferecida e pela necessidade de estarmos em permanente contacto uns com os outros, nem que para isso tenhamos de abicar da nossa privacidade.

Estes gigantes tecnológicos, aliados ao poder político conseguem usar a nossa informação para proveito próprio transformando o indivíduo do século XXI numa *commodity*. A partilha de informação dilui na verdade as fronteiras da nossa privacidade e tornando cada vez mais difícil encontrar fronteiras entre o público e o privado.

Esta partilha de informação alimenta a construção de gigantescas bases de dados que posteriormente são vendidas a empresas e a governos permitindo que saibam tudo sobre nós levando incondicionalmente ao condicionamento da nossa *praxis* social.

Por outro lado, embora a maioria da opinião pública defenda que a Internet é por si só dinamizadora do mercado laboral, Keen (2015) defende que a Internet em vez de criar mais emprego e prosperidade, está a criar um sistema dominado por um *modelo winner-take-all*, onde grandes empresas tecnológicas como a Amazon, Facebook e a Google estão a monopolizar o nosso sistema económico através da implementação de uma economia gerida por uma plutocracia assente num *novo feudalismo*, onde empresas como a Google conseguiram criar um verdadeiro *monopólio de informação*. Para o autor a Internet não veio criar mais empregos, antes pelo contrário.

Senão vejamos, enquanto a Google, a maior empresa de publicidade do mundo, fatura 400 biliões de dólares e emprega 46.000 funcionários, a General Motors fatura 55 biliões e emprega 200.000 funcionários.

Quando a Google comprou o Instagram por 1 bilião de dólares em 2012, o Instagram tinha apenas 13 funcionários em full-time. Também o quando o Facebook comprou o Whatsapp em 2014 por 19 biliões de dólares, o Whatsapp tinha apenas 55 funcionários, e quando comprou o Snapchat por 3 biliões de dólares a empresa tinha apenas 20 funcionários.

Em boa verdade quando o Facebook e o Twitter entraram na luta para comprar o Instagram, não estavam a comprar a tecnologia mas sim os seus utilizadores – nós! (Keen, 2015).

Para Even Spiegel, CEO do Snapchat, «*social media business represent an aggressive expansion of capitalism into our personal relationships*» (Keen, 2015: 69). Neste momento, todas estas grandes empresas tecnológicas estão a apostar naquilo que Kottler (2021) define com *next tech*, ou seja, tecnologias avançadas como a inteligência artificial (IA), robótica, realidade aumentada (RA), realidade virtual (RV), tecnologia de sensores e processamento de linguagem natural (PLN).

A Google está a investir grandes quantias na aquisição de empresas como a Deep Mind, uma empresa de IA adquirida por 500 milhões de dólares, ou a Nest Labs, uma empresa IoT comprada por 3,23 biliões de dólares, tornando a Google um gigante de topo na área da inteligência artificial e da robótica, tornando-se num dos principais *players* em IA.

Para além dos investimentos em IA, a Google acaba de investir 258 milhões na Uber e está a trabalhar na criação de um sistema de entregas por drones, podendo vir a destruir empresas como a FedEx, UPS ou a DHL, bem como a generalidade dos serviços postais, podendo vir a destruir milhares de empregos.

Jeff Bezos, CEO da Amazon, também investiu na Uber com o objetivo de fazer entregas de encomendas via drones. A empresa chama-se Prime Air e já está em fase de testes nos EUA com drones a percorrerem cerca de 80km com encomendas até 2.3 km. Tyler Cowen, no seu livro *Average is Over* defende que a grande divisão da economia atual «*se centra entre aqueles que*

têm skills que complementem os computadores e aqueles que não as têm» (Keen, 2015: 97).

Empresas como a Google, o Facebook ou o Instagram usam a informação que disponibilizamos online para obter dividendos na venda de perfis. Nos termos de uso do Instagram está explícito que o Instagram tem direito perpétuo sobre as fotos e vídeos dos utilizadores bem como direitos ilimitados sobre a venda de imagens a terceiros - quanto mais revelarmos os nossos dados, aquilo que fazemos, mais valiosos nos tornamos para o mercado publicitário (Keen, 2015).

we are not only the creator of the network product, but also de product itself.
(Keen, 2015: 117)

Para Ethen Zuckerman, Diretor MIT Center of Civic Media, *«estas empresas oferecem os seus serviços gratuitamente para posteriormente mergulharem cada vez mais de forma profunda no mundo da vigilância» (Keen, 2015: 117).*

Os carros autónomos da Google servem para recolher informação acerca dos nossos hábitos diários de forma cada vez mais minuciosa e detalhada. Para Eric Schmidt, CEO da Google, a Google aspira conhecer-nos melhor que nós próprios de modo a poder condicionar o nosso comportamento, afirmando que a Google, de certa maneira, já sabe de forma muito próxima, aquilo em que estamos a pensar (Keen, 2015).

Vivemos num mundo onde somos vigiados a toda a hora por dispositivos que recolhem dados sobre tudo aquilo que fazemos, criando uma arquitetura de vigilância que vai além da

nossa mais criativa imaginação, onde brevemente *a privacidade irá tornar-se um privilégio dos ricos* (Keen, 2015: 178). We shape Google's tools and thereafter those tools shape us (Kenn, 2015: 58).

Em boa verdade somos todos assalariados destes gigantes tecnológicos através da partilha da nossa informação pessoal. Esta capacidade de vigilância que a Internet veio permitir, pode é utilizada sob as mais variadas formas, pelas mais variadas organizações e para os mais variados fins sem que, na maior parte das vezes, tenhamos noção dessa realidade.

Como resultado, em vez de comandarmos a tecnologia, no futuro, poderá ser a tecnologia que nos irá comandar a nós. Como referia Stephen Hawking, *o futuro da humanidade dependerá da forma como o homem vier a utilizar a tecnologia*.

O facto de muitos destes fenómenos serem ainda recentes, leva ainda algum tempo até que a comunidade científica ajude explicar epistemologicamente estas novas realidades de modo a conferir-lhes uma norma, um sentido.

Este atraso na legislação sobre a regulação da Internet tem permitido aos estados-nação, e aos grandes grupos económicos, o uso, na maior parte das vezes intrusivo, da tecnologia para transformar a exploração do privado em proveitos e dividendos próprios - um estudo realizado nos EUA, indicou que 73% das empresas americanas efetua regularmente algum tipo de vigilância sobre o uso da Internet por parte dos seus colaboradores. Tal como Scott McNealy, presidente da Sun Microsystems afirmou: *Já não tens qualquer privacidade – habitua-te!*

Parecemos estar a perder o controlo sobre aquilo que queremos ou aspiramos vir a querer, limitando-nos a consumir aquilo que nos é disponibilizado e que, à partida, vai de encontro às nossas reais necessidades.

Esta realidade levará à conseqüente alienação do indivíduo através da atomização da sua consciência, provocando uma irreversível desagregação do laço social, dando lugar a novos padrões uniformizados, personalizados e formatados segundo aquilo que gostamos ou “pensamos” gostar.

Ao instalarmos as mais variadas aplicações nos nossos dispositivos móveis, ao usufruirmos das inúmeras formas de entretenimento, ao colocarmos vídeos, fotos ou comentários nas redes sociais, estamos inconscientemente a hipotecar a nossa privacidade em troca de uma falsa sensação de pertença, gratificação e partilha sem pensar nas conseqüências que estas ações irão ter no futuro.

O Ágora do passado transformou-se num espaço onde partilhamos hoje o que ontem era privado, aquilo que só a nós dizia respeito – «*instalamos microfones nos nossos confessionários*»¹⁰ em busca de uma falsa sensação de felicidade, na busca de um *like* ou de um comentário que nos faça sentir vivos (Turkle, 2012).

¹⁰ Bauman (2015). *O que é pós-modernidade?*
<https://www.youtube.com/watch?v=aCdUuQycl6Q>

Em breve, com a proliferação das chamadas *pervasive computing technologies*¹¹, seremos inundados por poderosos microchips que terão a capacidade de comunicar conosco, antever os nossos desejos e aspirações, provocando uma mercantilização da nossa própria existência, assentes num modelo de regulação social que irá permitir aos estados e às mais variadas organizações, legitimarem as suas ações através de um processo coercivo de controlo e invasão da privacidade, diluindo as fronteiras entre o público e o privado sem que nada possamos fazer.

Nos finais do século XVIII, Jeremy Bentham idealizava um sistema de vigilância a que chamou – *Panopticon*, uma forma de controlo prisional assente numa estrutura circular, similar à do *Coliseum* de Roma, onde no centro se encontrava uma torre circular com vidros a toda a volta e um guarda que vigiava todos os reclusos sem que estes pudessem ter a noção de estarem a ser vigiados, não permitindo ao mesmo tempo a comunicação entre eles.

Embora fosse fisicamente impossível um único guarda observar todas as celas ao mesmo tempo, os prisioneiros nunca sabiam de facto se estariam a ser observados condicionando assim o seu comportamento.

Hoje, esta *Panopticon* está a ser subliminarmente substituída por infinitos algoritmos e desmesuráveis sistemas de vigilância permitindo aos estados, para já apenas os totalitários, a legitimação das suas ações de vigilância através de um processo

¹¹ As *Pervasive Computing Technologies* representam a forma como hoje em dia os microprocessadores estão a ser incorporados nos objetos de uso diário.

coercivo de controlo e invasão da privacidade, apoiado pela promessa de uma maior segurança e de um bem-estar social¹².

Tal como referia Bauman, o ideal social almeja o equilíbrio entre segurança e liberdade, no entanto, esse equilíbrio, é muito difícil de encontrar pois há medida que ganhamos segurança, perdemos liberdade, e há medida que ganhamos liberdade, perdemos segurança.

Fazendo uma analogia a esta reflexão, o equilíbrio entre privacidade e controlo também será cada vez mais difícil de manter pois à medida que ganhamos mais privacidade, o controlo sobre nós tende a diminuir, enquanto que à medida que aumenta o controlo sobre nós, tendemos a perder mais privacidade.

Embora hoje em dia essa realidade ainda represente uma opção, no futuro será bem diferente. Quer por nossa vontade, quer contra ela, tudo aquilo que adquirirmos, por todos os locais onde andemos será registado e mais tarde analisado pelos estados e organizações nas mais variadas formas, sempre com a premissa de controlar e precaver comportamentos desviantes.

Com a digitalização do serviço público, os estados não estão somente a agilizar processos, estão a construir uma base de informação que mais tarde poderá ser usada nessa demanda coerciva de poder¹³.

¹² Um exemplo patente nos aparelhos de vigilância colocados em locais públicos, vigiando os cidadãos 24h/7 dias por semana, sempre justificadas pela necessidade de controlo da criminalidade e da estabilidade pública, justificando assim a pretensa intensão de vigiar e controlar.

¹³ Um bom exemplo do poder que os estados exercem sobre esta fronteira entre o público e o privado, é patente nos aparelhos de vigilância colocados em locais públicos, vigiando os cidadãos 24h/7 dias por semana, sempre justificadas pela

Tal como a habilidade de ler, escrever e comunicar livremente dá aos cidadãos um poder que os protege dos poderes autoritários do estado, por outro lado, a habilidade de vigilância e de invasão da privacidade dos cidadãos, dá aos estados o poder de confundir, controlar e exercer coerção sobre a sociedade (Rheingold, 2000).

O *monopólio da violência* que Weber atribuiu ao estado do século XIX está hoje a ser substituído pelo *monopólio da vigilância*, obrigando os cidadãos a agir de acordo com as regras definidas pelo poder político através da manipulação da informação como forma de condicionamento social.

As políticas de vigilância e controlo têm agora a oportunidade de saltar as fronteiras dos países totalitários e começarem a implantar-se nas sociedades democráticas do Ocidente, exercendo políticas de controlo e punição implacáveis, aproximando-nos cada vez mais das visões futuristas de George Orwell ou Aldous Huxley, onde o *homo humanos* se transformará inevitavelmente no *homo numéricos*.

Na verdade, embora a Internet possibilite o acesso livre à informação, também possui o poder de produzir um efeito de controlo e persuasão sobre os comportamentos sociais, na medida em que é a própria Internet, suportada por gigantes tecnológicos como a Google ou a Microsoft, que controlam todo o sistema de gestão de informação na rede de acordo com as necessidades do mercado e dos seus próprios interesses.

necessidade de controlo do crime e da estabilidade pública, justificando assim a pretensa intensão de vigiar e controlar.

Embora à primeira vista estas ações pareçam inofensivas, na realidade estamos a auto validar a invasão da nossa própria privacidade, permitindo, num futuro próximo, a monitorização e a manipulação de pessoas e negócios, numa escala nunca antes vista e de uma forma nunca antes imaginada.

Homo numericos

Paralelamente a estas realidades, começamos também a assistir ao surgimento cada vez maior de *máquinas* que vão ocupando os espaços que fomos deixando vazios, tornando-se uma presença constante nas nossas vidas. Embora a maior parte de nós afirme saber distinguir a diferença entre homem e máquina, as nossas respostas emocionais e cognitivas às *representações artificiais do homem*, tendem a ser idênticas aquelas que revelamos ter com pessoas reais. Este facto deve-se sobretudo ao elevado nível de confiança que depositamos na tecnologia, pois cada vez esperamos mais da tecnologia e menos de nós próprios (Turkle, 2012).

A área dos chamados «social robots» está a crescer dia após dia. Estes robôs são especificamente desenhados para nos fazerem companhia, para falarem connosco, para ouvirem as nossas histórias, tudo aquilo que a tecnologia nos tirou de fazer com humanos.

Esta robotização das relações, cria-nos a ilusão de termos uma companhia, alguém sempre presente e disposto de nos ouvir, de guardar um segredo sem ser necessário criar de laços de amizade profundos e sinceros - cada vez mais vemos com as mãos e tocamos com os olhos.

Estas máquinas, ou robôs sociais, são desenvolvidas para nos fazerem companhia, para falarem conosco, para ouvirem as nossas histórias, criando uma falsa ilusão de companhia, de alguém que está sempre presente e disposto para nos ouvir ou de guardar um segredo, criando relações de proximidade e de pertença similares às que temos com humanos.

Na verdade, algumas das experiências realizadas com robôs ao nível das emoções demonstram aquilo que outrora era impensável – o surgimento de relações de afeto emocional entre *homem e máquina*. Com efeito, tanto as crianças como os idosos parecem conseguir criar relações afetivas com robôs desenvolvendo verdadeiros laços de pertença afetivos e emocionais (*ibid.*).

As projeções futuristas trazidas pela literatura, pelo cinema ou pela arte, ajudaram-nos a construir e a desenhar um futuro rodeado por máquinas inteligentes com as quais compartilhamos espaços e emoções. São vários os exemplos destes fenómenos que vão desde o famoso robô C-3PO da saga Star Wars, passando pelo Terminator e Total Recall, protagonizados por Arnold Schwarzenegger, até ao robô Sophia, recentemente apresentado na Web Summit 2017 em Lisboa.

Caminhamos para um futuro onde nos preparamos não apenas para conviver com máquinas, mas também para vir a incorporar essas máquinas no nosso próprio sistema biológico, no nosso corpo, tornando-nos naquilo que a ficção científica define por Cyborg¹⁴, criando uma ligação cada vez mais estreita entre

¹⁴ O termo *Cyborg* surgiu pela primeira vez nos anos 60 num artigo intitulado “*Cyborgs and space*” de Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline.

criador e criatura, substituindo gradualmente a essência da nossa alma pela eternidade da nossa forma na esperança de uma vida eterna.

Esta busca incessante pela forma perfeita poderá estar a levar-nos para a construção de uma representação híbrida do próprio homem, onde o biológico e o artificial se conjugam num único ser, possibilitando ao ser humano superar os limites impostos pelo seu próprio corpo, criando algo que possa ir para além do humano, a conceção de um ser melhorado, um *ser superior* (Alves, 2007) - a simbiose perfeita entre a essência e a forma, a alma e o corpo.

à medida que a tecnologia transcende as nossas limitações físicas, desejamos adquirir as melhores extensões do nosso corpo.
(Kerkhove, 1995: 34)

Esta simbiose foi-se construindo ao longo do tempo. No início começamos a criar robôs para cuidar de idosos para logo de seguida os transformarmos em robôs de companhia, que falam connosco e nos dão a atenção de que necessitamos.

Algumas experiências feitas com robôs ao nível das emoções demonstram aquilo que outrora era impensável – uma relação de afeto emocional para com a máquina.

Com efeito, tanto as crianças como os idosos parecem criar relações afetivas com máquinas, mesmo sabendo que não são humanas, não deixando de desenvolver com elas laços afetivos e emocionais. Estes fenómenos parecem demonstrar que

esperamos cada vez mais da tecnologia e cada vez menos uns dos outros (Turkle, 2012).

Este fenômeno leva a que, aos poucos, vamos alterando o nosso próprio conceito de identidade, outrora desenvolvida com base nas nossas experiências e memórias pessoais, e que agora passa a ser construída através das relações que vamos criando com a tecnologia que nos rodeia.

Parece que caminhamos para um futuro onde a própria ideologia se tornará de certo modo relativista, assumindo cada vez mais uma forma artificial, subjetiva, que irá alterando incondicionalmente os nossos processos cognitivos, perceptivos e emocionais, desfocando a nossa noção do que realmente é real.

Através desta busca incessante pela *forma perfeita*, podemos estar a caminhar para uma representação híbrida do próprio homem, onde o biológico e o artificial se conjugam num único elemento.

A produção e o desenvolvimento artificial de tecidos, de próteses, de implantes e da própria inteligência artificial está a transformar em realidade o que outrora era ficção.

Num futuro próximo, a inclusão de próteses e órgão artificiais deixará de ser vista como uma ação terapêutica e será entendida como uma ação estética, criando uma ligação cada vez mais direta entre criador e criatura que irá substituindo, aos poucos, a essência da nossa alma pela eternidade da nossa forma, na esperança de uma maior longevidade.

Estamos perante algo que vai para além do humano - o trans-humano, uma conceção híbrida de um ser humano melhorado e aperfeiçoado - um *ser* pós-humano.

Segundo Alves (2007), o trans-humano, está ainda em desenvolvimento, mas um dia deixará de ser ficção para se tornar realidade. Os avanços da ciência e da tecnologia irão permitir a aplicação de técnicas provenientes de áreas como a genética, a nanotecnologia, a robótica ou a neurociência, possibilitando ao homem superar os limites impostos pelo seu próprio corpo biológico.

Partindo desta visão, Kurzweil (1999), engenheiro-chefe da Google, defende que a evolução dos computadores – bem como da inteligência artificial, das redes neurais, da genética e da robótica – permitirão, no futuro, o surgimento de uma nova forma humana - um ser superior.

Estas teorias deram origem a um movimento conhecido por trans-humanismo, um movimento intelectual que visa transformar a condição humana através do desenvolvimento de tecnologias disponíveis para aumentar as capacidades intelectuais, físicas e psicológicas do ser humano.

Esta aceleração do progresso tecnológico e das mudanças no modo de vida humana, aliada à singularidade tecnológica, poderá um dia vir a destruir o nosso status de seres inteligentes e superiores, as únicas criaturas inteligentes do universo, podendo assim acabar com a atual visão antropocentrista do mundo (Ulam, 1958), transformando assim a essência da nossa própria existência.

Estes fenômenos levantam uma série de questões éticas, nomeadamente à forma como a Humanidade se irá desenvolver a partir do momento em que o homem ameaçar perder a sua essência e o seu caráter humano.

A partir do momento em que a Humanidade deixar de se preocupar com questões éticas e morais, os valores e os ideais humanistas irão desaparecer por completo e irá emergir um novo conceito de felicidade, levando a que esta se desligue da alma e passe a conectar-se ao corpo e ao espaço.

Como iremos perceber onde termina a fantasia e começa a realidade? Será que o preço a pagar pela imortalidade está no fim das relações humanas? Será que o objetivo do homem não será criar máquinas à sua semelhança, mas transformar-se ele próprio na *machina*?

Se isso de facto um dia vier a acontecer, deixaremos certamente de ser criaturas à imagem de Deus para nos tornarmos criaturas à nossa própria imagem, desligando-nos da alma e conectando-nos ao espaço.

Julgo, infelizmente, que estamos cada vez mais perto do fim da existência humana tal como hoje a conhecemos e que Freud (1920) tão bem materializou na sua obra *Beyond the Pleasure Principle*.

Este nosso incessante e inconsciente desejo de morrer está de facto a materializar-se hoje em dia de forma óbvia e clara - tal como Ícaro perdeu as suas asas ao tentar aproximar-se do Sol, qual o preço que iremos pagar por nos aproximarmos de Deus? Será que o preço a pagar pela imortalidade reside no fim das relações humanas?

A evolução da inteligência artificial irá trazer mudanças irreversíveis à civilização humana, gerando *seres* dotados de uma inteligência superior à do próprio homem, acabando com a atual visão antropocentrista do mundo (Ulam, 1958).

Como resultado, em vez de comandarmos a tecnologia, num futuro próximo poderá ser a tecnologia a comandar o homem.

We know what we are, but we don't know what we could become.

William Shakespeare

BIBLIOGRAFIA

AEEASG (2012). *Ano Europeu do Envelhecimento Ativo e da Solidariedade entre Gerações – Programa de Ação*.

<http://www.igfse.pt/upload/docs/2012/Programa%20AcaoAnoEuropeu2012.pdf>

Alves, J. (2007). Transumano: A união do ser humano com os robôs e a inteligência artificial.

<https://www.ecodebate.com.br/2017/10/04/transumano-uniao-do-ser-humano-com-os-robos-e-inteligencia-artificial-artigo-de-jose-eustaquio-diniz-alves/>

Alves, P. (2013). A Aprendizagem das Tecnologias de Informação e Comunicação na Terceira Idade: Um Estudo Etnográfico. In *Caleidoscópio* (2013), A Emergência de Novos Públicos na Organização Comunicacional. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

Aron, R. (2015). *Karl Marx*. Lisboa: Publicações D. Quixote.

Bauman, Z. (1992). *Intimations of Postmodernity*. Londres: Routledge.

Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Oxford: Polity Press.

Bertman, S. (1998). *Hipercultura*. Lisboa: Instituto Piaget.

- Caeiro, A. (2012). *Aristóteles - Ética a Nicómano*. Lisboa: Quetzal Editores.
- Campbell, R. & Wabby, J. (2002). The elderly and the internet: A case study. *The Internet Journal of Health*. Disponível em: <http://ispub.com/IJH/3/1/10874>
- Cameron, A. & Barbrook, R. (2007). *The Californian Ideology*. <http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/17/the-californian-ideology-2/>
- Carvalho, J. (1951). *Revista Filosófica nº1*. Coimbra: Atlântida.
- Castells, M. (2004). *A Galáxia da Internet*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Celan, P. (1996). *O Meridiano, Arte Poética. O meridiano e outros textos*. Lisboa: Colibri.
- Chen, Wenhong., Boase, Jeffrey. & Wellman, Barry. (2002). *The Global Villagers*. In: Wellman, Barry., Haythorthwaite, Caroline. *The Internet in EveryDay Life*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Clynes, M.E. & Kline, N.S. (1960). *Cyborgs and space. Astronautics*. Disponível em: http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf

CNNIC. (2001). Semiannual Survey Report on the Development of China's Internet. <http://www.cnnic.org.cn>

Comissão Europeia (2013). Seniores. http://ec.europa.eu/health/my_health/elderly/io_pt.htm

Cruz, M. Braga. (2008). Teorias Sociológicas: Os fundadores clássicos. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Dickinson, A., Dewsbury, G. (2006). Designing Computer Technologies with Older People. <http://gerontechnology.info/index.php/journal/article/view/gt.2006.05.01.001.00>

DiMaggio, Paul; Hargittai, Eszter; Neuman, W Russell & Robinson, John P. (2001). Social Implications of the Internet - Annual Review of Sociology. http://www.wrneuman.com/works/2001_socialimplication.pdf

Eliot, A. (1958). The Yellow Man. New York: Harcourt Brace.

Esteves, João P. (2011). Sociologia da Comunicação. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Festinger, L. (1957). A theory of cognitive dissonance. California: Stanford University Press.

Fisher, Claude S. (1992). *America Calling: A Social History of the Telephone to 1940*. Berkley: University of California Press.

Freud, S. (1920). *Beyond the Pleasure Principle*.
http://xenopraxis.net/readings/freud_beyondthepleasureprinciple.pdf

Giddens, A. (1991). *As Consequências da Modernidade*. São Paulo: Unesp.

Gramsci, A. (1978). *Concepção dialética da história*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

Habermas, J. (1992). *Between Facts and Norms. Contributions to a Discourse Theory of Law and Democracy*. Cambridge: Polity Press.

Hampton, K. & Wellman, B. (2003). *Neighboring in Netville: How the Internet Supports Community and Social Capital in a Wired Suburb*.
<http://www.mysocialnetwork.net/downloads/cityncomm12-mp.pdf>

Janowitz, M. (1968). *The study of Mass Communication*, In *International Encyclopedia of the Social Sciences*, Vol.3. New York: MacMillan and Free Press.

Jordão, F. (1990). *Espinosa: História, Salvação e Comunidade*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Katz, J. & Rice, R. (2002). *Syntopia*. In Wellman, B. & Haythorthwaite, C. (2002). *The Internet in Everyday Life*. Oxford: Blackwell Publishing.

Keen, A. (2007). *The Cult of the Amateur – How Today’s Internet is Killing our Culture*. New York: Doubleday.

Keen, A. (2015). *The Internet is not the Answer*. New York: Atlantic Monthly Press.

Kerckhove, D. (1995). *A Pele da Cultura*. Lisboa: Relógio D’Água Editores.

Kiesler, S. (1986). *The Hidden Messages in Computer Networks*.

<http://books.google.pt/books?id=BVVdQdURPXsC&pg=PA222&dq=Sara+Kiesler++The+Hidden+Messages+in+Computer+Networks&sig=ACfU3U1GRW3kViejCmF20958LgjCWpMGeA#PPA1,M1>

Kotler, P. (2017). *Marketing 4.0*. Coimbra: Atual.

Kotler, P. (2021). *Marketing 5.0*. Coimbra: Atual.

- Kraut, R. (1998). The HomeNet Project.
<https://cs.stanford.edu/people/eroberts/cs201/projects/2000-01/personal-lives/cmu.html>
- Kurzweil, R. (1999). The age of spiritual machines. New York: Viking Press.
- Lévy, P. (2007). A Inteligência Coletiva: por uma Antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Loyola.
- Lifton, R. J. (1993). The Protean Self. New York: Basic Books.
- Lini (2010). Utilização de Internet em Portugal.
http://www.umic.pt/images/stories/noticias/Relatorio_LINI_UM_IC_InternetPT.pdf
- Lipovetsky, G. (2017). Os Tempos Hipermodernos. Coimbra: Edições 70.
- Loader, Brian D. (1997). The Governance of Cyberspace. Londres: Routledge.
- Lopes, J. (1978). Introdução à Filosofia. Lisboa: Didática Editora.
- Liotard, Jean-F. (2003). A Condição Pós-Moderna (3ª Ed). Gradiva: Lisboa.

Martins, M. (2011). Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs. Coimbra: Grácio Editor.

Martinez-Pecino, R., Matos, A. & Silva, P. (2013). Portuguese Older People and the Internet: Interaction, uses, motivations, and obstacles. In Communications - The European Journal of Communication Research, (Volume 38), (Issue 4), (pp. 331–346).

McLuhan, M. (2001). Understanding Media. Londres: Routledge.

McQuail, D. (2003). Teoria da Comunicação de Massas. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Mourão, A. (2009). Max Weber - Conceitos Sociológicos Fundamentais. Lisboa: Edições 70.

Negroponte, N. (1995). Being Digital. Londres: Coronet Books.

Nie, H. & Erbring, L. (2002). The Internet and Society.
http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/cultura_digital/tics_arq_urb/internet_society%20report.pdf

Oldenburg, R. (1999). The Great Good Place. New York: Marlowe & Company.

Parks, M. R. & K., Floyd. (1996). Making Friends in Cyberspace -Journal of Communication 46, nº.1.

Platão (2005). Górgias. Lisboa: Areal Editores.

Platão (2003). O Banquete.

http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/protagoras2/links/O_banquete.pdf

Ramonet, I. (1999). A Tirania da Comunicação. Porto: Campo das Letras.

Rheingold, H. (2002). Smart Mobs. Cambridge: Basic Books.

Rheingold, H. (2000). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Massachusetts: MIT Press.

Santos, J. (2015). Comunicação. Lisboa: Gradiva.

Shapiro, Andrew L. (1999). The Control Revolution. New York: Public Affairs.

Slevin, J. (2000). The Internet and Society. Londres: Polity Press.

Stoll, C. (1996). Silicon Snake Oil: Seconds Thoughts on the Information Highway. New York: Anchor Books.

Talbot, S. (1995). *The Future Does Not Compute: Transcending the Machines in Our Midst*. Cambridge: O'Reilly & Associates.

Thompson, John B. (1998). *Ideology and Modern Culture*. Cambridge: Polity Press.

Thompson, John B. (1995). *The Media and Modernity - A Social Theory of the Media*. Califórnia: Stanford University.

Toffler, A. (1979). *Choque do Futuro*. Lisboa: Edição Livros do Brasil.

Turkle, S. (2012). *Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen*. New York: Simon & Schuster Paperbacks.

Ulam, S. (1958). *Tribute to John von Neumann*.

https://archive.org/stream/bulletinof64pt3.2oxtomiss/bulletinof64pt3.2oxtomiss_djvu.tt

Uslaner, M. (2004). *The Internet and Social Capital*.
<http://www.gvpt.umd.edu/uslaner/uslanernet.pdf>

Weber, M. (2009). *Conceitos Sociológicos Fundamentais*. Lisboa: Edições 70.

Weber, M. (2015). *A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo*. Lisboa: Editorial Presença.

Wellman, B. & Haythornthwaite, C. (2002). *The Internet in Everyday Life*. Oxford: Blackwell Publishers.

Wurman, Richard S. (1989). *Information Anxiety*. New York: Doubleday.

