

INTERNET, A CASA DE INSPEÇÃO DIGITAL

Eixo 05 - Multiletramentos, educação e mídias

Mirabel dos SANTOS ¹

RESUMO

O conceito de panóptico foi proposto por Jeremy Bentham no século XVIII como um modelo arquitetônico capaz de melhorar a administração de prisões, hospitais, escolas e fábricas de modo eficiente e econômico. Embora tenha sofrido atualizações para se ajustar às características da sociedade contemporânea, seus princípios de controle e vigilância permanecem fiéis e perfeitamente aplicáveis ao contexto atual. O processo de evolução da *web* e a proliferação de dispositivos móveis conectados à Internet permitiram que as mídias sociais se desenvolvessem e transformassem a Internet no espaço padrão de convivência social na atualidade. Neste contexto, observa-se como o efeito panóptico se desenvolveu na chamada *web* social e depois na Internet das pessoas (IoP). Este artigo tem como objetivo analisar os pressupostos do pensamento panóptico original, buscando as semelhanças e complementaridades com o panóptico digital. Para tanto, faremos uma revisão bibliográfica usando como aporte teórico principalmente Michel Foucault (1987), Jeremy Bentham (1979) e Andrew Keen (2012).

PALAVRAS-CHAVE: Internet; panóptico, controle; vigilância

RESUMEN

El concepto de panóptico fue propuesto por Jeremy Bentham en el siglo XVIII como un modelo arquitectónico capaz de mejorar la administración de prisiones, hospitales, escuelas y fábricas de manera eficiente y económica. Aunque ha sufrido actualizaciones para ajustarse a las características de la sociedad contemporánea, sus principios de control y vigilancia permanecen fieles y perfectamente aplicables al contexto actual. El proceso de evolución de la *web* y la proliferación de dispositivos móviles conectados a Internet, permitió que los medios sociales se desarrollasen y transformaran Internet en el espacio estándar de convivencia social en la actualidad. En este contexto se observa cómo el efecto panóptico se desarrolló en la llamada *web* social y luego en la Internet de las personas (IoP). Este artículo tiene como objetivo analizar los presupuestos del pensamiento panóptico original, buscando las semejanzas y complementariedades con el panóptico digital. Para ello, haremos una revisión bibliográfica usando como aporte teórico principalmente a Michel Foucault (1987), Jeremy Bentham (1979) y Andrew Keen (2012).

¹ Mestranda em Comunicação Social pela UFS, membro do Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias e Contemporaneidade - GPETEC/UNIT, professora da Rede Pública Estadual.

1 Introdução

No final do século XVIII, o filósofo utilitarista e jurista inglês Jeremy Bentham idealizou um projeto arquitetônico com a finalidade de otimizar a administração do sistema prisional da época ao qual deu o nome de *Casa de Inspeção* ou *Panóptico* que etimologicamente significa observar (*opticon*) a todos (*pan*). No século XX, o filósofo francês Michel Foucault (1987) fez uma análise deste modelo destacando a polivalência de suas aplicações como instrumento de disciplina e controle que, por sua eficácia e eficiência, poderia ser utilizado em qualquer instituição social, principalmente quando se tratasse de uma multiplicidade de indivíduos a quem se desejasse impor uma determinada conduta.

Ao se fazer uma análise histórica da evolução do modelo panóptico, é possível observar que a ideia de vigilância e controle social se mantém atual em todas as suas aplicações, mas inevitavelmente foram necessárias adaptações para se ajustar às novas formas de organização das sociedades. Assim, se, inicialmente, vivíamos em aldeias, depois passamos a viver em cidades, hoje *vivemos* na internet. Agora, a arquitetura se molda através da Internet - “[...] aquela rede das redes em expansão constante, combinando a rede mundial de computadores pessoais, o mudo sem fio de aparelhos portáteis em rede - na qual cerca de um quarto da população mundial já instalou residência” (KEEN, 2012).

Considerando que a internet está se transformando no *espaço padrão* de convivência entre as pessoas no século XXI a *rede das redes* passou a ser alvo de inúmeros estudos entre eles os destinados a examinar as práticas de controle e vigilância, já que a observação óptica vem sendo amplamente suplantada pela monitoração eletrônica, ao menos entre aquela parcela da população que possui conexão com a internet (BURRELL, 1988). À mediada que a *web* evolui de uma plataforma de informações impessoais para uma Internet de Pessoas (IoP)², a casa de inspeção industrial de Bentham reaparece nos dias atuais como uma variação digital. Hoje, a internet através das ferramentas de mídias sociais como *Facebook*, *Twitter*, *Google+*,

² IoP – *Internet of People*, é um conceito relacionado à constante aproximação das ferramentas da rede das redes à lógica humana de vida, passando a se voltar para nossos hábitos culturais, de consumo e, portanto, adotar estratégias e procedimentos mais próximos do dia a dia das pessoas.

LinkedIn, etc, conta com a mais completa base de dados mundial sobre pessoas, suas relações, seus nomes, endereços, localizações, comunicações umas com as outras e seus parentes, tudo isso acessível aos serviços de informação.

O presente artigo tem como objetivo analisar os pressupostos do pensamento panóptico original, buscando as semelhanças e complementaridades com o panóptico digital. Para tanto, faremos uma explanação do pensamento utilitarista de Jeremy Bentham, evidenciando sua adaptação aos processos de evolução da *web* e, por fim, demonstraremos como foram traduzidas as formas de controle e vigilância na casa de inspeção digital.

Jeremy Bentham e a Casa de Inspeção

Jeremy Bentham (1748-1832), foi um filósofo, economista, jurista e reformista social inglês, nascido em pleno século XVIII. Um dos últimos iluministas a propor a construção de um sistema de filosofia moral, não apenas formal e especulativa, mas com a preocupação radical de alcançar uma solução para a prática exercida pela sociedade de sua época. Juntamente com John Stuart Mill (1806-1873) e James Mill (1773-1836), atuou como difusor da teoria ética normativa que ficou conhecida como Utilitarismo, cujo nome provém da ideia de que a moral teria sido estabelecida com base na verificação, experiência, repetição e utilidade das ações. A ideia central do Utilitarismo é a de que as ações acerca do fazer, admirar e viver serão boas ou más, aprovadas ou desaprovadas, na medida em que maximizarem a felicidade ou minimizarem o sofrimento das pessoas. Sendo assim, para Bentham (1979), uma determinada ação está em conformidade com o princípio da utilidade quando a tendência que ela tem a aumentar a felicidade for maior do que qualquer tendência que tenha a diminuí-la.

Em 1786, Bentham viajou para a Rússia onde morava seu irmão, engenheiro mecânico e arquiteto naval, Samuel Bentham (1757-1831). Juntos orientaram o regime da déspota esclarecida russa *Catarina, a Grande*, a fim de construir fábricas eficientes para a população indisciplinada. Bentham deu início a uma série de estudos para a criação de um sistema arquitetônico capaz de melhorar a administração de prisões, hospitais, escolas e fábricas de modo eficiente e econômico, ao qual chamou de *Casa de*

Inspeção ou *Panóptico*. Em 1787, numa série de cartas *abertas* escritas pelo jurista, foram esboçadas as primeiras ideias desse modelo arquitetônico. Na obra *Vigiar e Punir*, Michel Foucault (1987) faz uma análise que aponta o panóptico como uma técnica de controle social materialmente estruturada como:

[...] uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. (FOUCAULT, 1987, p. 223)

A *Casa de Inspeção* causou enorme impacto sobre a nova arquitetura prisional do fim do século XVIII e início do século XIX. As masmorras dos castelos medievais, subterrâneas, solitárias e sombrias, foram paulatinamente, substituídas por cadeias semicirculares, interligadas e iluminadas, seguindo os princípios sugeridos por Bentham. Houve não só uma mudança física e estrutural, mas toda uma lógica de controle e vigilância que passou a privilegiar a exposição, a conexão e a visibilidade do indivíduo. Na verdade, o princípio da masmorra foi invertido, de suas três funções – trancar, privar de luz e esconder – apenas a primeira foi conservada, posto que “a plena luz e o olhar de um vigia captam melhor que a sombra, que finalmente protegia.” (FOUCAULT, 1987, p. 223).

Essa rede física totalmente transparente e conectada se mostrou eficiente na medida em que qualquer pessoa poderia ser vista por um *controlador* a todo instante, mas não saberia ao certo quando estaria sendo efetivamente observada, gerando uma virtual onisciência do sistema controlador. Segundo Bentham (2008) “[...] tratava-se de um novo modo de garantir o poder da mente sobre a mente, em um grau nunca antes demonstrado; e em um grau igualmente incomparável [...]” (BENTHAM, 2008, p.17).

Na perspectiva utilitarista de Bentham (2008), transformar as pessoas em objetos expostos e inteiramente transparentes resultaria em um mecanismo de autorregulação que seria bom para a sociedade e para o indivíduo, porque quanto mais imaginassem que eram vigiados, mais eficientes e disciplinados tornar-se-iam. Partindo dessa ideia supostamente social, ele imaginou que através de uma *rede de autoícones*

(KEEN, 2012) alcançaria aquilo que denominou como a *perfeição ideal* (BENTHAM, 2008). Essa convicção está exposta no depoimento do próprio Bentham acerca do impacto do panóptico sobre a sociedade:

[...] A moral reformada; a saúde preservada; a indústria revigorada; a instrução difundida; os encargos públicos aliviados; a economia assentada, como deve ser, sobre uma rocha; o nó górdio da Lei sobre os Pobres não cortado, mas desfeito – tudo por uma simples ideia de arquitetura! (BENTHAM, 2008, p.17)

De fato, a eficiência teórica do panóptico chega a tal ponto que o próprio Foucault (1987) afirmou se tratar de “[...] um diagrama de mecanismo de poder levado à sua forma ideal” (FOUCAULT, 1987, p.228). Ele admite que o *modelo panóptico* poderia proporcionar, em tese, um aumento da eficácia de controle de qualquer instituição social nas quais se possa e se queira impor determinados padrões de comportamento para um número grande de indivíduos. Portanto, essa ideia *reformou* não apenas prisões, mas também fábricas, escolas, hospitais e, de forma mais assustadora, sistemas políticos inteiros foram construídos com base nessa perspectiva de vigilância coletiva, dando-se início a um longo período de *grande exibição* (KEEN, 2012).

Na virada do século XX para o século XXI, o projeto arquitetônico do panóptico ganhou novas versões e atualizações, mas manteve firme o seu princípio de controle e vigilância coletiva. Adaptou-se às características da sociedade contemporânea e encontra-se agora disseminado entre vários usuários ou plataformas na chamada *Web 3.0* ou Internet das Pessoas (IoP).

A arquitetura do panóptico digital

Com a mudança de uma sociedade baseada em átomos para uma outra fundamentada em *bits* (NEGROPONTE, 1995), a Casa de Inspeção da Era Industrial, construída de tijolos e argamassa perdeu seus contornos e ganhou uma nova versão, reaparecendo como uma variação digital. Para compreendermos como os princípios de vigilância e controle do panóptico foram aplicados ao mundo digital, é preciso entender como se deu a evolução do projeto arquitetônico da *web* e como a internet se

transformou numa plataforma de *identidades reais* gerando enormes volumes de informação, através das chamadas mídias sociais (KEEN, 2012).

Teoricamente, os estudiosos dividiram a *web* em estágios evolutivos que atualmente vão da *Web 1.0* a *Web 3.0*, mas devemos ter em mente que essa classificação não é fechada em si mesma, posto que no campo tecnológico as inovações acontecem de forma muito rápida e constante. De acordo com O'Reilly (2005), as principais diferenças entre os formatos da *web* estão principalmente na sua dinâmica e no grau de interatividade. Tentaremos, a seguir, demonstrar características estruturais, tecnológicas e sociais de cada uma das fases.

A *World Wide Web* surgiu em 1989 como fruto da inquietação do engenheiro de *software*, do *European Particle Physics Laboratory*, Tim Berners-Lee, que se propôs a criar um *sistema de documentos virtuais*³ cuja finalidade era facilitar a comunicação e o partilhamento das informações. Em 1990, quando esse sistema passou a operar de maneira mais efetiva, iniciou-se um processo de revolução tanto tecnológica quanto comunicacional que repercutiu historicamente nos campos social, político e econômico, pois a partir de então são lançadas as bases para a chamada *Web 1.0*.

A primeira fase da *web* ocorreu aproximadamente entre os anos de 1989 a 2003, quando a Internet ainda estava se popularizando e o número de usuários era pouco expressivo. A chamada *Web 1.0* se caracterizou especialmente pela disponibilização de conteúdo *online*, de forma estática, em sua maior parte corporativo. Neste estágio, a própria navegação pela *web* era difícil, pois os *sites* de busca utilizavam motores que não ajudavam o usuário a encontrar o que desejava. Os mais populares nesta época eram o *Geocities*, *Altavista*, *Cadê*, *Yahoo!* e, aquele que se tornaria, no futuro, o líder nesta área, o *Google*.

A *Web 1.0* também ficou conhecida como a *Internet das Empresas*, pois, durante este período, elas faziam uso das *webpages* apenas para publicar conteúdos e informações que sofriam poucas atualizações. Este ambiente era pobre em elementos (imagens, ícones, textos e *menus*) e funcionava apenas como ambiente de leitura. O usuário, por sua vez, comportava-se como um espectador passivo, já que as formas de interações disponíveis, neste momento, era a troca de *e-mails* entre usuários, tendo

³ TAIT (2007).

como mais populares no Brasil a *BOL* e o *chat online MSN*, porém ainda pouco utilizados e difundidos.

Uma fase posterior a *Web 1.0* se desenvolveu como consequência da criação de infraestruturas técnicas e a crescente popularização do uso da internet que aumentou de forma exponencial o número de usuários navegando na rede. Na chamada *Web 2.0*, as empresas já exploravam as características e possibilidades oferecidas pela rede, passando a usar recursos multimídia, recursos de interatividade, configurações personalizadas, utilização do hipertexto, atualização contínua dos conteúdos, evolução dos mecanismos de busca, a exemplo do *Google*, que se tornaram mais inteligentes, aumentando a organização das informações e facilitando para o usuário encontrar o que desejava de forma mais rápida. Mas, segundo Gil (2014), a característica mais acentuada na *Web 2.0* está na forma como os usuários passaram a lidar com as novas ferramentas digitais. Neste estágio, o usuário já havia se conscientizado do poder de criação, interação e formação de opinião que os diversos recursos disponíveis na *web* lhe proporcionavam. Assim, já não se comportava de maneira passiva diante de uma marca, empresa ou instituição. Dessa forma, a atenção das empresas se volta para a criação de ferramentas digitais que favoreciam as relações entre os diversos seguimentos presentes na rede (consumidores, produtores, editores e gestores), dando a estes uma função essencial no seio de uma *web* mais conectiva e interativa (TOMÁS, 2013).

As mudanças no comportamento, nas necessidades e no nível de exigência do usuário motivaram a criação de ferramentas que apresentavam características voltadas para a participação direta do usuário em amplos canais de interação e compartilhamento de informações nas chamadas mídias sociais, por essa razão, esta fase também ficou conhecida como *Web Social*.

As mídias sociais, apesar de tão consumidas e integradas à realidade e ao cotidiano das pessoas, ainda não possuem uma definição universalmente aceita. Segundo Keen (2012), a mídia social é um “[...] lugar construído sobre uma rede de produtos eletrônicos cada vez mais inteligentes e móveis que estão ligando todos no planeta por serviços como *Facebook*, *Twitter*, *Google +* e *LikedIn* (KEEN, 2012, p.10). De acordo com Sterne (2011), a Internet sempre atuou como uma mídia social, pois foi o primeiro canal de comunicação de *muitos-para-muitos*. Desta maneira, ela apresenta

características exclusivas porque sempre esteve relacionada à capacidade de uma pessoa se comunicar com o resto do mundo. O autor afirma ainda que há seis grandes categorias de mídias sociais: os fóruns e quadros de mensagens, sites de crítica e opinião, marcadores sociais, compartilhamento de mídia, *blogs*, *microblogs* e redes sociais. Neste artigo, as redes sociais digitais são as que mais se aproximam dos argumentos aqui apresentados, porque implicam numa maior interatividade entre participantes, pois permitem a criação de grupos abertos ou fechados voltados à comunicação, colaboração e contatos pessoais, pois são comunidades semiabertas para conexão *online* (ANTUNES, 2016). Nestes ambientes, os espaços são desenvolvidos principalmente para troca de informação e experiências entre os usuários, o que gera as condições para que sejam estabelecidas também relações de controle e vigilância por parte de empresas públicas e privadas. De acordo com Gil (2014), o êxito de uma rede social digital está relacionado com o fato de potencializar e estimular a partilha de dados e de informações, sendo que as relações socioafetivas são as que mais se evidenciam. Andrew Keen (2012) descreve essa perspectiva da seguinte forma:

A mídia social é o romance confessional que estamos todos não apenas escrevendo, mas também coletivamente publicando para que todos os outros leiam. Todos nós nos tornamos *wikileaks*⁴ - em versões menos famosas e não menos subversivas Julian Assange - das nossas próprias vidas e agora também da vida dos outros. (KEEN, 2012, p. 31)

Ao se considerar que, numa era de comunidades *online*, o social se tornou o *ambiente padrão* da internet, as mídias sociais digitais foram projetadas para transformar os usuários em exibicionistas, sempre em exposição, ligados em rede. De acordo com Santos e Nicolau (2012), elas possuem característica de *triatlo*, pois os usuários além de consumir, também gostam de produzir e compartilhar informações, “transformando a tecnologia digital em parcela cada vez mais nuclear da vida real” (KEEN, 2012, p.30). Neste sentido, na *Web 2.0*, existe um diferencial que as mídias tradicionais não possibilitavam, o elevado grau de exposição do usuário nas mídias sociais:

⁴ PACHECO, 2011.

Nestes *sites*, o imperativo da exibição de si, fenômeno tão característico da sociedade contemporânea, é complementado por uma arquitetura de visibilidade planejada, que subsidia a emergência de um *voyeurismo* distribuído, no qual o olho público, em toda a sua pluralidade, se volta ao indivíduo ordinário: todos veem todos, todos se exibem a todos, na espera ansiosa pelas novidades sociais que desta condição podem emergir. (NASCIMENTO, 2009, p. 565)

Não se pode esquecer que a evolução dos dispositivos móveis foi outro fator que contribuiu para que a *Web Social* se tornasse tão popular e abrangente. Os modernos *smartphones* são capazes de reproduzir e criar mídias (texto, fotos, vídeos), de acessar redes através de conexão *wi-fi*, além de possuir serviços de geolocalização (GPS); em termos tecnológicos estão completamente convergidos. De fácil manuseio, portáteis e cada dia mais acessíveis, contribuem sobremaneira para que a arquitetura do *modo social de viver* seja sedimentada. Antunes (2016) ressalta que eles também potencializaram a ubiquidade da internet e permitiram, aos usuários, manterem-se conectados o tempo todo e em qualquer lugar.

As possibilidades advindas da *Web 2.0*, a criação de infraestruturas técnicas que incentivaram a interação e o compartilhamento de dados através das mídias sociais e a integração das tecnologias digitais móveis e ubíquas ao cotidiano das pessoas criaram as condições necessárias para que um gigantesco volume de informações pessoais fosse gerado. No entanto, a falta de critérios no uso da *web* acabou provocando transtornos para quem buscava informações de forma mais rápida, uma vez que elas estavam dispostas na rede de maneira desordenada (TOMÁS, 2013). Diante deste cenário resultante do uso da *web* mais aberta e dinâmica, que originou experiências sociais em massa, as empresas se voltam agora para a necessidade de criar mecanismos capazes de organizar e dar uma *utilidade* para essas informações sobre o próprio usuário, especialmente para que as máquinas pudessem compreender melhor as tendências e otimizar as experiências deste usuário na *web*. Desse modo, a arquitetura da rede sofre mais um processo evolutivo com a chegada das tecnologias da *Web 3.0* ou *Web Semântica*.

Na *Web Semântica*, a intenção é interligar os significados das palavras, tornando tais significados perceptíveis tanto a usuários quanto às máquinas através de um sistema de *web* contextualizado (TOMÁS, 2013, p.37). Tal processo se dá pela inserção de mecanismos semânticos aliados a dispositivos de inteligência artificial.

Nesta fase, a *web* passa a ter um formato comum de dados para todos os aplicativos, permitindo que os bancos de dados e as páginas da *web* troquem arquivos e desta maneira um algoritmo supostamente mapeie cada uma das nossas redes sociais (KEEN, 2012). Assim, torna-se possível traçar gráficos com padrões de comportamento presentes nas diversas fontes de informação que circulam na rede permitindo a contextualização diferenciada. O *Google*, por exemplo, principal buscador mundial de informação passa a utilizar em seu algoritmo uma forma mais inteligente de busca, que recebeu o nome de *gráfico de conhecimento*.

Agora, a *web* não será mais a rede dos documentos e das informações, mas sim a rede dos dados interligados (*BigLinkedData*), a *web* dos comportamentos. Isso significa que as informações inseridas na rede representam muito mais que simples dados, são, na verdade, os comportamentos, os sentimentos, o modo de estar e de viver das pessoas, ou seja, uma Internet das Pessoas (IoP) que, a partir de dispositivos (móveis e fixos) utilizados no seu dia a dia, vão deixando de forma inconsciente pequenas pistas sobre aquilo que elas são, como vivem, como pensam e o que querem (TOMÁS, 2013). No meio de tantas informações, antes dispersas na rede, na arquitetura da *Web Semântica* começa a ser construído um caminho personalizado, já que com ela os efeitos das buscas serão mais precisos e mais rápidos, economizando tempo e compreendendo o contexto do usuário, disponibilizando assim, resultados de acordo com a necessidade de cada indivíduo, ou seja, de forma personalizada.

Sem dúvida nenhuma, o processo de evolução da *web* trouxe muitos benefícios para a vida das pessoas, mas também muitas implicações. No mundo em que tudo se comunica, as identidades e personalidades dos indivíduos ficam ameaçadas. No final das contas, estamos todos mais uma vez presos a uma arquitetura de controle e vigilância, agora na chamada *Web 3.0* ou Internet das Pessoas (IoP).

O controle e a vigilância no panóptico digital

No século XXI, o panóptico de Bentham renasceu em uma versão digital, a Internet. Arquitetos de *ecossistemas sociais* e grandes empresários como Mark Zuckerberg (*Facebook*), Reid Hoffman (*LinkedIn*), Biz Stone (*Twitter*) e Mark Pincus (*Zynga*) reconstróem *tijolo a tijolo* a nova Casa de Inspeção seguindo princípios

semelhantes aos sugeridos por Bentham no final do século XVIII: conexão, exposição e transparência.

De acordo com Keen (2012), a *Web 2.0* foi idealizada, também, com base numa concepção utilitarista e supostamente social, a de eliminar a solidão. Partindo do princípio de que, numa era repleta de comunidades *online*, onde todos estarão conectados durante todo o tempo, as mídias sociais digitais aproximariam as pessoas e as tornariam seres humanos mais unidos, portanto, mais felizes. O próprio Mark Zuckerberg, em entrevista concedida a Robert Scoble (*apud* KEEN, 2012), fez a seguinte afirmação: “[...] não importa para onde você vá, queremos garantir que toda experiência que você tenha seja social” (KEEN, 2012, p. 35). Este *Admirável Mundo Novo*⁵ foi planejado para dar às pessoas a sensação de que estariam sempre acompanhadas por seus *amigos* ou *seguidores* e que a conexão permanente *acabaria* com a sensação de solidão. O repórter Lev Grossman, da Revista *Time*, na ocasião em que explicava por que esta revista havia escolhido Zuckerberg como personalidade do ano em 2010, corrobora com essa visão quando comenta:

Você estará trabalhando e vivendo dentro de uma rede de pessoas, nunca vai precisar ficar sozinho. A internet, e todo o mundo, irá parecer uma família, um dormitório universitário ou um escritório onde seus colegas são também seus melhores amigos. (GROSSMAN, *apud* KEEN, 2012, p.36)

Na verdade, o projeto da *web social* apresentado por Zuckerberg no congresso intitulado *O Vale do Silício vem a Oxford*, em 2010, representava muito mais que uma oferta de companhias virtuais, era também um modo de penetrar na privacidade das pessoas de forma *sutil e indolor*; uma estratégia de vigilância e controle que tornaria as pessoas conectadas, expostas e transparentes.

Críticos culturais como Umberto Eco (1984) e Jean Baudrillard (1981) usaram a palavra *hiperrealidade* para descrever o processo de alienação das pessoas através do uso de ferramentas de tecnologias modernas capazes de apagar a diferença entre realidade e irreabilidade, passando a atribuir autenticidade a coisas evidentemente falsas. Andrew Keen (2012) traduz esse pensamento em relação a internet afirmando que a

⁵ Analogia ao livro homônimo do escritor inglês Aldous Huxley (1894-1963). A obra é uma distopia, na qual Huxley narra uma sociedade que basicamente se orienta para o consumo e a busca incessante por uma felicidade plena.

mídia social de hoje é o retrato mais verdadeiramente falso da vida conectada do século XXI, pois “a irrealidade absoluta é a presença real; o totalmente falso é também o totalmente real” (KEEN, 2012, p.22).

Com a *Web 2.0*, a lógica central da internet - seu algoritmo dominante - foi reinventado. Neste mundo em que a maioria dos usuários passam a existir na internet, as identidades e personalidades foram radicalmente remodeladas, pois, a visibilidade pessoal se tornou o novo símbolo de *status* e *poder* da Era Digital. Jean Twenge e Keith Campbell (*apud* KEEN, 2012) comentam que os indivíduos foram contaminados pela *epidemia do narcisismo* - uma espécie de loucura de promoção pessoal alimentada - e se tornaram viciados em conquistar fama e a atenção dos outros. Desta maneira, “[...] o social se tornou o *ambiente padrão* da internet, transformando a tecnologia digital, de ferramenta de uma segunda vida, em uma parcela cada vez mais nuclear da vida real” (KEEN, 2012, p. 30).

Com efeito, o panóptico digital fez com que as pessoas de forma inconsciente e espontânea passassem a adotar o comportamento desejado pelo *controlador*, depositando na rede as mais íntimas informações pessoais, profissionais, econômicas, espirituais, através de uma infinidade de serviços, produtos e plataformas de mídia social *gratuitos*. Sobre esse aspecto, um alerta foi feito por Keen (2012) quando afirma que a era analógica de grande exibição do século XIX passa a ser substituída pela era digital do grande exibicionismo no século XXI.

O resultado desse movimento foi o aprimoramento dos mecanismos de vigilância e controle na *rede das redes* com a chegada da Internet das Pessoas (IoP) ou *Web 3.0*. Nela se encontram os bancos de dados capazes de armazenar e, principalmente, tratar as informações que permitem efetuar a classificação dos indivíduos e/ou grupos por categorias específicas (de gênero, de faixa etária, profissionais, financeiras, biológicas etc.) e desta forma prever o comportamento humano, antecipando tendências, gostos, preferências, interesses etc. (NASCIMENTO, 2009). De maneira discreta, vigiando sem ser visto, o *olhar onisciente* do controlador ocorre pela quebra dos fluxos comunicacionais entre os indivíduos e da recomposição dos dados disponíveis em mídias sociais como *Facebook, LinkedIn, Twitter, Google +*, que podem ser combinados àqueles presentes em diversas outras bases de natureza estatal ou pública que incluem algum aspecto particular da vida dos indivíduos. As

informações deixadas na rede pelos usuários da internet, representam o ponto de partida para o processo de produção de mecanismos que subsidiam estratégias de gerenciamento social e ampliam, em última instância, a eficácia do controle social através do aprimoramento do próprio sistema vigilante. Desta maneira, assim como no panóptico original, na Casa de Inspeção Digital, tudo não passa de um *grande círculo* interminável de controle e vigilância coletiva.

Considerações Finais

Em contraste com a Casa de Inspeção original do século XVIII, hoje, a Casa de Inspeção é a internet, constituída por uma rede global em rápida expansão, com seus mais de 4 bilhões de usuários, digitalmente interconectadas, e seus mais 5 bilhões de aparelhos conectados.

Incontestavelmente, os processos de evolução ocorridos na internet trouxeram tanto benefícios quanto malefícios para a vida de seus usuários. Os autores mais otimistas apontam como aspectos positivos a descentralização do processo de produção e divulgação das informações, a rapidez na circulação de conteúdos, a redução das distâncias, a eliminação de barreiras nacionais e algumas ideologias, a desterritorialização e a utilização de uma linguagem universal - a dos computadores. Outros, ao contrário, apontam como aspectos negativos o isolamento social, a exposição na rede e o reforço das diferenças sociais, a perda da privacidade, a polarização das informações, o aumento da vigilância e do controle social e a concentração do poder (informação) nas mãos de poucos. O fato é que, para o bem ou para o mal, a internet, associada aos dispositivos móveis e fixos, entrelaçou a vida cotidiana e de forma quase imperceptível se tornou parte dela.

No percurso teórico que fizemos, procuramos desmontar como a evolução da *web* provocou processos de transições sociais que transformaram o modo de agir, pensar e se relacionar dos indivíduos ao longo dos tempos. A chamada *Web 2.0* promoveu maior interação do usuário na rede, deu-lhe vez e voz, mas, ao mesmo tempo, transformou-o em objeto publicável, consultável e visível. As mídias sociais através de seus diversos dispositivos, desenvolveram uma falsa sensação do real, induzindo as pessoas a revelarem quase todos os aspectos de suas vidas, antes vividas no privado. O

resultado desse excesso de informações pessoais disponíveis na rede foi o surgimento de uma avalanche de novas empresas, tecnologias e redes sociais *online* com nomes cooperativos muito adequados a esse momento de hipervisibilidade. Na *Web 3.0*, as informações pessoais passaram a alimentar bancos de dados capazes de traçar gráficos pessoais que revelam nossos, gostos, preferências, interesses, necessidades etc. Desta maneira, um *olhar invisível* pousa sobre nossas vidas e de forma *perspicaz* procura disciplinar os comportamentos, estilos de vida, formas de pensar e viver. Agora resta apenas a indagação sobre qual será o próximo passo, quando não tivermos mais nada para revelar.

Referências

ANTUNES, Bruno. **A Internet de Pessoas: a web 3.0, a exposição dos usuários nas mídias sociais e a polarização de ideias na rede.** Disponível em <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/AUM/article/view/8304>. Acesso em: 20/05/2018

BENTHAM, Jeremy [*et. al.*]. **O panóptico.** 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008. Traduções de Guacira Lopes Louro, M. d. Magno, Tomaz Tadeu.

BENTHAM, Jeremy; MILL, John Stuart. **Uma introdução aos princípios da moral e da legislação.** São Paulo: Editora Abril Cultural, 1979.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações.** Lisboa: Relógio d'Água, 1981.

BURREL, G. Modernismo, pós-modernismo e análise organizacional 2: a contribuição de Michael Foucault. *In: Estudos de Organização.* v. 9, p. 221-235, 1988. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/toc/ossa/9/2>. Acesso em: 20/05/2018.

ECO, Umberto. **Viagem na Irrealidade Cotidiana.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: história da violência nas prisões.** São Paulo: Ática, 1987.

GIL, Henrique Teixeira. **A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma humanização em contexto educativo.** Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/handle/10400.11/2404>. Acesso em: 20/05/2018

KEEN, Andrew. **Vertigem digital: porque as redes sociais estão nos dividindo e desorientando.** Rio de Janeiro: Zahar, 2012. Tradução Alexandre Martins.

NASCIMENTO, Liliane da Costa. **Vigilância nos sites de rede social:** apontamentos para o contexto latino-americano a partir do estudo do Facebook.com. 2009. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/index.php/SSSCLA?dd1=2693&dd99=pdf>. Acesso em 16/05/2018.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

O'REILLY, Tim. **What's web 2.0.** Disponível em: <http://facweb.cti.depaul.edu/jnowotarski/se425/what%20is%20web%20point%20.pdf>. Acesso em: 02/07/2018.

PACHECO, Liliana. *Wikileaks e Internet: O que poderá mudar no jornalismo a partir daqui.* In: **Estudos em Comunicação.** nº 09, 31-43, 2011. Disponível em: <http://www.infomaniaco.com.br/curiosidades/o-que-e-wikileaks>. Acesso em: 08/07/2018.

SANTOS, Emanuella; NICOLAU, Marcos. Web do futuro: a cibercultura e os caminhos trilhados rumo a uma Web semântica ou Web 3.0. In: **Revista Temática.** Ano VIII, n. 10, Outubro/2012. Disponível em: www.insite.pro.br. Acesso em: 20/05/2018.

STERNE, J. **Métricas em mídias sociais.** São Paulo: Nobel, 2011.

TAIT, Tânia Fátima Calvi. 2007. **Evolução da internet: do início secreto à explosão mundial.** Disponível em: <http://www.din.uem.br/~tait/evolucao-internet.pdf>. Acesso em: 08/07/2018.

TOMÁS, Cecília Cristina dos Reis. **Web semântica e personalização:** repercussões da Interação Semântica com Recursos Educacionais Abertos na Identidade Virtual do Estudante e nos Ambientes de Aprendizagem *Online*. 2013. Dissertação (Mestrado em Pedagogia) Universidade Aberta, Lisboa, 2013. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/3309>. Acesso em: 16/05/2018.