

## **O funcionalismo mediático: a tecnoburocracia e fenômenos modeladores na cibercultura<sup>1</sup>.**

Giovani Pagliusi Lobato e MOURA<sup>2</sup>

FIAM FAAM-Centro universitário, São Paulo, SP

### **Resumo**

O presente trabalho visa entender de que maneira os processos tecnoburocráticos virtuais influenciam possíveis modelizações de ação do homem. Considera-se o fato de que os ambientes de rede funcionam como intensificadores na gestão de costumes voltados para a própria promoção de tal ambiente, em outras palavras, uma espécie de tecnoburocracia autoreferente. O estudo também investiga como é construída a trajetividade do que podemos colocar como “Ethos funcional do indivíduo conectado”, fenômeno este que foi compreendido ao passo em que as imagens de síntese (FLUSSER, 2002, 2009, 2010) e (BAITELLO, 2005) definem possibilidades de recepção da mensagem por parte dos códigos informáticos (TRIVINHO, 2007, 2013) e ajudam a formar um comportamento sistêmico dos indivíduos conectados. Como hipótese básica, formula-se que o indivíduo conectado se encontra em um *status* de “funcionário” dos meios e dos aparatos tecnológicos. A ação do mesmo só é instigada por meio de programas e imagens que lhe são oferecidas, o estopim ativo de se informar não é mais considerado uma invenção de livre escolha, as razões para que uma ação seja elaborada no mundo virtual já é fruto de uma previsão dos programas e dos códigos informáticos instituídos.

**Palavras-chave:** 1.Funcionalismo mediático; 2.Ethos; 3.Cibercultura; 4.Imagens de síntese; 5.Tecnoburocracia.

### **Texto do Trabalho**

O referente estudo visa construir e apresentar um modelo de situação do atual sistema cibercultural responsável pelas relações entre homem, sociedade e os processos comunicantes dotados de complexidade burocrática e podem ser quesitos influenciadores da existência. Não se trata aqui, de elaborar uma crítica teórica sob o objeto pesquisado, primeiramente, devemos captar o fenômeno na própria vivência,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação e Semiótica PUC-SP, email: giovasstrasser@yahoo.com.br.

aquele lugar ou categoria que se sente a mudança onde o incômodo sobre algo explode no mesmo momento que se passa o acontecimento. É preciso reconhecer, na própria vivência do pesquisador, aquilo que o acontecimento oferece, as impressões que influenciam a base empírica de pensar o objeto. Precisamos apreender o sentido da coisa em si para elaborarmos uma construção intelectual sobre algo, para tal, o campo do sentir pode ser o estopim criativo menos desse estudo do que o campo de pesquisa em comunicação, práticas sociais e cibercultura.

O percurso de investigação cerceará os princípios e o significado do termo tecnoburocracia fazendo valer os aspectos de *modus-operandi* do conceito na tentativa de objetivar uma sessão de investigação lógico-existencial sócio técnica do mundo conectado. Entre outras palavras, a ideia é extrair do universo que o termo tecnoburocracia trata, um novo horizonte, este que aborde a cibercultura como processo interino do percurso civilizatório, ao mesmo tempo em que ele confirma um sentido de ser e estar atrelado a esforços cambiáveis de auto ressignificação, ou seja, existe uma força centrípeta no campo da cibercultura que, com a ajuda dos aparatos convencionais passíveis de tecnologia e acoplados no cotidiano social, alinha e transforma comportamentos ao ponto de visualizarmos uma transformação na categoria das vivências e práticas do existir no mundo interativo.

Para tal, a produção e o destino das imagens é a engenharia transformadora do modo de ser e estar. O que você é como ser e existência no mundo atualmente passa por uma trajetividade mediática funcional quase invisível, adensada nos modos de controle tecnoburocráticos dos programas, dos códigos, das “senhas infotécnicas de acesso” (TRIVINHO, 2007) e das imagens que sintetizam experiências possíveis.

## **2. Tecnoburocracia e governança cibercultural.**

De fato, toda a miríade contextual e crítica acerca do termo tecnoburocracia cunhado no começo da década de 1980, no Brasil, por Luiz Carlos Bresser Pereira em: *A Sociedade Estatal e a Tecnoburocracia* (1982) é estabelecida na frente das ciências sociais que abordam a crítica ao capitalismo sob o escopo do socialismo marxista. Na obra, a tecnoburocracia nasce como terceiro plano de escolha e ao mesmo tempo ela é a emergência que se dá no entre as posições abordadas.

O Brasil do século XXI se autodenomina capitalista, mas os traços do estatismo e a manifestação do crescente controle político sob o desenvolvimento industrial faz com que a tecnoburocracia se alinhe como regime instituído, mas velado. Bresser nos alerta sobre o fato de que países de terceiro mundo são regulados em seu desenvolvimento bem como as suas relações de classes, “Nos países definidos pelo subdesenvolvimento industrializado, é o grande Estado produtor e regulador que marca decisivamente a emergência da tecnoburocracia” (BRESSER, 1982, p. 12). É visto, por sinal, um regime de cooperação entre a burguesia e a tecnoburocracia para o controle do desenvolvimento das forças produtivas, trazendo uma nova abordagem técnica nas condições econômicas e tecnológicas para o Estado e para a sociedade.

Está claro que os padrões abordados pelo autor são reguladores de qualidade social e de classe. Por um lado, o instrumental tecnoburocrático oferece a autopreservação da burguesia, por outro, ele é o estirão responsável de criação de condições para a sua própria destruição.

A completude da obra de Bresser nos oferece uma clivagem de vivências de classe, tanto burguesa quanto operária, tanto pela sua destruição ou pela sua preservação. O que está realmente em jogo para o nosso estudo é a condição que tal regime institui, cravar a tecnoburocracia como situação social é definir que a sociedade está sob extrema regulação técnico-operacional.

A tecnoburocracia é uma classe que se esconde de si própria e das demais classes por diversas razões perfeitamente compreensíveis. Prefere denominar-se “classe média”, “nova classe média”, “camadas médias assalariadas” ou, então, ser identificada com os próprios trabalhadores manuais ou operativos engajados diretamente na produção. Nos países que predomina o modo de produção estatal, recusa a sua condição de classe, pretendendo identificar-se com os trabalhadores. Nos países predominantemente capitalistas, além de associar-se à burguesia, procura passar despercebida, para não ser alvo de ataques dessa mesma burguesia amedrontada com o crescimento das grandes organizações e, particularmente, do grande Estado produtor e regulador moderno. (BRESSER, 1982, p. 13).

As ações e perspectivas críticas desse ambiente são classicamente envolventes pela contribuição do fator histórico das ciências políticas, sociais e antropológicas, mas e quando essa situação de regime instituído como a tecnoburocracia se aplica em universos novos e abstratos, como a cibercultura?

Pode haver resquícios tecnoburocráticos no ambiente de rede? O ambiente de rede é propriedade da tecnoburocracia? O controle da informação no ciberespaço é uma herança das nossas vivências lato sensu?

Podemos navegar em diferentes frentes com uma gama de possibilidades de hipótese, o que deve ser definido antes de aprofundarmos esses estudos não se fixa na ideia de como funciona o sistema, mas em que lugar ele é decisivo como provedor de transformações.

Situação de época totalmente equipada por aparatos digitais e articulada por um vetor elementar de relação social que são as interações comunicacionais em âmbito de rede, a cibercultura é o objeto que alimenta vontade de todas as relações baseadas em dispositivos infotecnológicos. Iniciar um fator de análise estrutural da cibercultura sob um a perspectiva tecnoburocrática de controle pode nos oferecer um caminho de leitura, uma espécie de mapa das causas proporcionadas pelo funcionalismo que se faz no campo externo (programas, ambiente de rede, acesso) e pode influenciar o perceber do sujeito.

De início, a maior confusão que se pode fazer (em termos de leitura) com as teorias ciberculturais em voga está no princípio de que suas práticas não se restringem apenas ao ambiente de rede ou ciberespaço. Para efetuar uma tentativa de desvincular a cibercultura do ciberespaço é necessário entender que ela já estava inserida, potencialmente falando, na esfera de hábitos sociais antes da relação com os media interativos.

Francisco Rudiger, ao tecer seu pensamento sobre o termo cibercultura desmistifica, em parte, ela como algo intrínseco ao ciberespaço ao colocar o sentido de exploração capitalista em foco. Para o autor, a cibercultura apanha a construção social do cotidiano e atrela aos avanços dos aparatos tecnológicos capazes de rede, com isso, podemos salientar que o termo é passível de profundidade reflexiva a partir do momento que é tratado o controle das condições comportamentais gerais via avanços tecnológicos e de mercado.

A exploração criadora do ciberespaço e o cultivo do indivíduo e suas formas de socialização por aquela intermediada, contidos na ideia de cibercultura, são efetivamente, agenciados pelo poder econômico capitalista e, assim, apesar dos antagonismos que isso tudo não pode deixar de engendrar dentro e fora desse âmbito, suas manifestações tendem a serem prisioneiras do

---

fetichismo da mercadoria, a assumir a forma de fantasmagorias eletrônicas destinadas ao consumo de massas: seria essa a principal premissa para uma reflexão crítica sobre a cibercultura (RUDIGER in MARCONDES, 2014, p. 69).

O pressuposto de análise de Rudiger oferece ossatura crítica para abordarmos o tema de como o vínculo do cotidiano social e a tecnologia avançada pode funcionar como ordenação dos sentidos ou transformação do que se tinha por contexto histórico do cotidiano.

O “controle” sobre a produção e a demanda, sobre as classes e suas resignações é o objeto tecnoburocrático que podemos aproximar com a concepção de cibercultura. A proliferação dos ambientes de rede geridos pelo avanço irrefreável do capitalismo é a face de uma dimensão de época que modela, que se aproxima e que se apropria dos espaços de possibilidades do sujeito. Essa apropriação surge como uma bomba e trás consigo uma velocidade autêntica, ou seja, é necessário adaptação para usá-la (consumi-la), sendo assim, tal adaptação não parte dos dispositivos avançados, ela parte automaticamente da outra ponta do processo, aquela que se encontra o sujeito dotado de vontade tecnológica. Portanto, como em toda adaptação há pelo menos uma resquício de obliteração de alguma parte, ela fica por nossa conta e recai nas liberdades de acesso e de comunicação com o outro. A ausência de possibilidades que pode ser programada e mirada para a sociedade é o estopim para uma remodelação do cotidiano.

O sistema da cibercultura pode ser colocado como um tipo de escalada, não necessariamente galgando degraus para um objetivo. Na sua maturidade atual, ela se caracteriza como a nova fase da civilização mediática em que tudo passa pelo vetor informacional, virtual e imagético. Ou seja, se tudo perpassa pelo fluxo de controle informacional, a cibercultura pode ser intitulada como peça modal de uma “significação efetiva epocal” (TRIVINHO, 2007), um fenômeno em escala macrosocial de importância em todos os ramos de relações da vida contemporânea. Ora, como não pensar que ela pode muito bem nos proporcionar uma nova escalada de cotidiano, e que essa nova escalada tem a ver com a ausência de possibilidades quando você estiver conectado?

A tecnoburocracia nasceu da ausência de ação pré-planejada, por isso, o seu estatuto detém o controle de criação, de permanência e destruição de regimes e posições, a cibercultura pode ter herdado algumas nuances do regime tecnoburocrático que estão historicamente vinculados às vivências do sujeito e ao cotidiano em seu redor.

Antes, a tecnoburocracia era vista e sentida no campo político e social, hoje em dia, ela expande a sua miríade funcional, ainda de maneira invisível, nas relações com o outro, mas com o outro conectado, aquele passível de comunicação por meio de aparatos, aquele que se veste de tecnologia e escolhe o viver distante, abstrato, aquele que constrói uma espécie de Bunker<sup>3</sup> midiático e se comunica quase que totalmente por ele.

Estamos vivendo um estado diferente de coisas e a nossa condição cultural de época nos propicia uma gama de possibilidades que estão no limiar das operações tecnológicas no sentido de envolver uma maneira de estar no mundo no qual a sensibilidade das coisas são consideravelmente adaptadas. “Trata-se de uma característica de época passível de ser apreendida por conceitos ou expressões abstrato-sintéticos”. (TRIVINHO, 2001, p. 43).

Para entendermos a maneira que a tecnoburocracia influi em uma construção do sujeito em torno do funcionalismo mediático e como as ações tornam-se afunilamento técnico, recorreremos à face de todo esse produto, a representação imagética dos casos. Tratar o conceito de imagem nos tempos atuais é um espelho que pode nos revelar pelo abstrato, nossos comportamentos, nossas vontades, nossos modos de pensar o mundo e o que está em jogo para que seja possível ampliar o avanço dos processos civilizatórios.

### **3. Imagem e trajeto**

Os processos de automação, a miniaturização da ação do homem tratada nos estudos de Vilém Flusser (2010), a desmaterialização do mundo, a sua transformação em imagens presente nos estudos sociais de Dietmar Kamper, a realidade afogada na superficialidade plana das imagens, o desespero de estar e não poder sair desse mundo iconofágico, Baitello (2005). Tais estudos nos mostram, acima de tudo que, devemos manter a atenção para a transformação do mundo e a realidade oriunda dessa

---

<sup>3</sup> A ideia de “bunker global” ou “bunkerização do cotidiano”, criada por Eugênio Trivinho (2007), compreende estudar o sujeito que municia o seu entorno social de aparatos tecnológicos em rede e rege a sua vida por meio do distanciamento dos corpos e do permanente acesso. Bunker é todo aquele cotidiano ou relação que comporta primeiramente a junção sujeito, aparelho e rede, sempre nessa escalada, para depois disso disponibilizar uma abertura comunicativa com o outro, este que, também segue o mesmo processo.

transformação utópica que a imagem institui por meio de suas abstrações e novos movimentos.

A obsessão de viver em um mundo das imagens, a necessidade do acesso, a aquisição dos aparatos ou códigos informáticos, todos os processos do mundo estão voltados para prover um produto final que abandona a corporeidade e mistifica a imagem, nesse ponto, podemos dizer que o movimento da imagem é uma astúcia programada de absorção do pensamento.

Vilém Flusser trata o processo de desreferencialização do corpo ao fazer uma leitura sobre a maneira que o abstrato abraça o mundo. A escalada da abstração de Flusser acompanha o processo civilizatório em dimensões e pode ser um ponto de análise ou de referência para entendermos os processos funcionais da cibercultura. A escalada da abstração se consolida em três momentos, no primeiro, o homem se deparava com o corpo e seus respectivos gestos um ambiente livre que forma uma relação tridimensional do mundo via comunicação presencial.

Na medida em que se descobre o processo de representação das ações humanas em imagens sobre as paredes de uma caverna, o homem transfere, em forma de marca ou símbolo, seus pensamentos para as representações imagéticas, o processo denota a “imagem do mundo vivido”. A consequência de tal processo culmina no que Flusser denomina de transformação no espaço e no tempo (uma vez que o homem estreita sua perspectiva de mundo a um mero símbolo pictórico) de maneira que o tempo se torne um processo circular.

A imagem rústica oriunda das cavernas serve como epicentro onde o pensamento humano tem grandes chances de se encerrar sob algum aspecto imaginativo, ou seja, como o produto final está visível, pode-se abrir um precedente de ausência de necessidade para se pensar aquele objeto que está em forma de imagem, isso pode abrir possibilidades de causar uma nova era do misticismo. O pensamento torna-se desprezioso pelo fato da imagem oferecer a superfície da coisa em si. A tridimensionalidade que Flusser coloca se perde porque não há mais corpo como centralidade e movimento para situar a percepção. O pensamento em perspectiva, aquele que oferecia uma profundidade substancial do objeto, foi gradualmente perdendo espaço para a técnica pictórica.

O que está em jogo nesse universo das imagens é a ausência de algo, mas que não é percebido no campo do social, no sentir e viver, o que é sentido por todos é a extrema necessidade de adaptação do corpo e do pensamento sob o surgimento de novos aparatos, “a dimensão da profundidade perde-se no universo das imagens planas, das tradicionais representações imagéticas sobre superfícies” (BAITELLO, 2005, p.29).

Na escalada da abstração de Flusser, em um segundo momento, com a descoberta da escrita e conseqüentemente de sua compreensão, é inaugurada uma reflexão na fase linear da história no qual uma das tentativas era decifrar o que estava perdido, a profundidade, só que de forma discursiva e objetiva. Nesse sentido, a escrita comporta a ação descritiva dos objetos, o que exigiu a tradução dos mundos tridimensional e bidimensional ao mundo unidimensional da linha.

Em síntese, todo o escrever é um escrever correto (registro) e isso provoca indiretamente a crise atual da escrita, pois há algo de mecânico no organizar, no enfileirar, para isso a máquina tem um desempenho melhor do que o humano. Portanto, se a escrita pode ser considerada uma técnica dura, organizada por sinais e símbolos, ela pode ser incorporada como técnica das máquinas? O que temos aqui não é uma reflexão sobre as máquinas de escrever, mas de que maneira o método que conquistou o hábito humano de formar escritas e leituras é influenciado por processos escatológicos ou automatizados.

Ora, se analisarmos friamente a escrita, temos uma mecânica dura, ou seja, a leitura ocidental começa da esquerda para a direita, de cima para baixo, para termos uma consciência holística do que está sendo posto devemos ler o texto na íntegra, etc.

O que nos coloca contra a parede é se esse processo ainda permanece como modelo de construção do conhecimento. Claro que, pelo sua herança secular de produção, o ser humano ainda organiza as imagens e os pensamentos em linha (texto), com um toque nas teclas, de acordo com as regras da escrita e dos sinais gráficos do teclado.

Quando falamos de teclado, teclas sinais gráficos, aparatos, aparelhos, computadores, sistemas, estamos acoplando o método linear da escrita a um novo modelo de visualização, logo, o objetivo da linearidade que foi de adaptar o ser humano em um método de absorção do conhecimento torna-se parte de um sistema maior, uma sistema passível de inteligência pre-configurada, um sistema que comporta máquina de escrever, mas o próprio sistema providencia a organização e a construção do texto via



ferramentas paralelas ou ainda mesmo lhe oferece a opção de ausentar a construção e organização de um texto quando lhe são oferecidas imagens que sintetizam a profundidade de significados de determinado conteúdo. Está é a miríade conceitual que desemboca na questão: Nós sujeitos conectados ao mundo em rede, funcionamos com aquilo que nos é oferecido? Nada mais além disso?

Desse modo, tais máquinas não são apenas para escrever ou para facilitar a sua vida, mas também são máquinas pensantes, máquinas que tomaram esse lugar justamente por promover a ausência por meio da facilidade, o que nos levaria a refletir sobre a atual função do pensar quando se trata de vivências na era tecnológica avançada.

O terceiro momento da escalada da abstração engloba a época vigente, o mundo da imagem técnica. Todas as reflexões de Flusser dentro do universo das tecno-imagens são baseadas em uma tendência de grau zero do espaço ou “zero dimensionalidade” (FLUSSER, 2008).

Está consolidado o modo de viver sem referência presencial, o corpo está em situação de saída, o homem em si não está mais no centro da cena, a função mediática da imagem cumpre o papel de desmistificar o homem e se auto-referencializar usando a imagem do próprio homem. Se toda a imagem é plana, a sua superfície é indicial, ela carrega uma profundidade contextual, ao mesmo tempo em que a velocidade de trânsitos das coisas no ciberespaço não permite compreendê-la, mas apenas visualizá-la.

Em outras palavras, existe um sentido de usurpação na medida em que a uma transformação das coisas palpáveis em obliterações efêmeras que legaliza o que Flusser conceitualiza como “não-coisa”, entidades impalpáveis, sem corporeidade e autorreferentes. Entra em cena a abstração total das dimensões, a “nulo dimensão”.

Tal pensamento se alinha com a perspectiva de imagem no qual Kamper declinou seus estudos sociais e chegou a uma conclusão sobre percepção em que ela encontra-se limitada, ao passo que o homem descarta o corpo como sensibilidade e usa a imagem do mundo como representação. Nesse contexto, a percepção é encurralada.

Certa vez um estudante de Kamper lhe disse: “Quando percebo coisas, eu já não vejo coisas, em geral eu percebo apenas as imagens das coisas”. Isso ocorre, explica ele, porque já não vivemos num mundo nem num lugar, vivemos apenas em suas imagens. E isso causa mal estar nas pessoas, pois elas se sentem como “mortos-vivos”, oscilantes entre estar vivo e estar morto nesta situação de total desreferencialização. (MARCONDES, 2007, p 154).

Hoje, os homens não vivem mais na linguagem e sim na imagem do mundo, na imagem de outro homem, o representante ideal. Consolida-se uma dependência imaginária e imanente da busca de algo ideal. Tal dependência consolida uma condição de morte simbólica do ser ao mesmo tempo em que está liberada a imagem como vetor de pura simulação sem referência das coisas no mundo e da própria construção do homem.

O homem contemporâneo busca nas imagens as repostas de tudo, elas configuram uma nova referência das representações sociais, políticas e humanas, sendo que a imagem não é dotada de profundidade aos olhos sociais. Nota-se a dificuldade de referenciar a civilização vigente numa representatividade superficial é de simulação de um objeto.

Viver da imagem ou para a imagem pode ser um costume comunicacional perigoso. A imagem pode ser tanto uma afirmação de algo complexo em forma representativa simples, como um fragmento desordenado de algo impossível de ser compreendido a não ser sob a sua forma original. Em caso de análise, o objeto representado por imagem pode ser definido de maneira banal. Seu significado profundo se esconde no volume do plano da imagem, ou seja, o significado real está passível a nulidade.

#### **4. Funcionalismo mediático. Você funcionário, de quem?**

Estudiosos do campo cibercultural são otimistas ao ponto de celebrar as conjunturas sociais e democráticas, as inteligências coletivas, os novos horizontes multiculturais que permeiam as vivências. Mas a condição tecnológica também nos trás perspectivas menos encantadoras. O universo das imagens que sedia o mundo está vestido de programações inteligentes, ricas e complexas.

Toda a mobilização que existe em termos de espetacularização do produto tecnológico, a extrema necessidade de aquisição de aparatos tecnológicos de ponta, a dependência de se comunicar nessa era de abstrações, são arcabouços fetichistas construídos e planejados para que se torne sucesso no mercado.

Os programas produzidos detém um alto nível de complexidade, esses programas são ricos, agregam a maior parte de ferramentas que possam manter a sua atenção. Quanto mais o sujeito mergulha nessa gama de possibilidades, gradativamente, vai-se esgotando a possibilidades de novos horizontes do programa, por isso, cresce desproporcionalmente a necessidade de ter e explorar a coisa, logo, consolida-se os infindáveis lançamentos de softwares em curtos períodos de tempo.

A ação é estratégica e faz o sujeito prender-se ao mundo das tendências tecnológicas, logo, ele começa a habitar o ventre da máquina na tentativa de esgotá-la, mas que nunca vai dominar ou compreende-la inteiramente. “Seu interesse está concentrado no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa. Não está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades.” (FLUSSER, 2002, p 23).

O horizonte perceptivo do sujeito conectado é tendencialmente instigado para dentro das possibilidades do aparato ou programa, sendo que a sua amplitude de visão não se esgota nas possibilidades de manejar o programa. A tendência do sujeito conectado de refletir o ambiente como um todos bate no muro fetichista da descoberta preestabelecida, ou seja, se um programa foi finalizado está lá para ser explorado, o estar pronto para utilização destaca ao mesmo tempo a finitude do mesmo.

Nesse universo dos programas que são tendenciosamente instigados à decodificação inaugura-se um novo estar. O pensamento do sujeito está sempre em modo de liquidar as possibilidades da coisa e assim pula de um programa para outro. O modelo de estar na coisa é restrito ao ponto de você trabalhar com aquilo que lhe é dado, aquilo que o programa pode oferecer. Isso é o estar funcionário daquilo que lhe é colocado e ao mesmo tempo restrito. A reflexão não está significando que o pensamento é obliterado ou os horizontes de reflexão são comprimidos, mas ao mergulhar no universo do programa você é automaticamente programado para trabalhar naquelas poucas ferramentas, o programa que é restrito, logo, o seu pensamento deve-se adequar para esse novo estar.

O estudo tenta localizar onde se encontra a “intra-estrutura” de um possível funcionalismo mediático no universo das redes, para tal, entende-se que o pressuposto de análise está na finitude dos programas como produto fechado ou sistema passível de decodificação. A ideia de funcionário que Flusser constrói a partir do aparelho fotográfico é a ilustração básica de finitude dos aparelhos e dos programas.

De maneira que o “funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função dos aparelhos, funcionário e aparelho se confundem. (FLUSSER, 2002, p 24).

Funcionário mediático é uma metáfora para uma mente cuja sua ignição e evolução são programadas, a reflexão ampliada cede lugar para operações infotécnicas, além de estarmos lidando com novas formas de representação do corpo, inteligências cambiáveis de fora para dentro, estamos modelando, ou sendo modelados por novas experiências cognitivas, estas que alteram o sistema psíquico e o cotidiano, mas voltado para um referencial tecnológico, por enquanto, não totalmente sondável.

Existe certo consenso social de colocar a internet e seu ambiente abstrato (ciberespaço) como objetos de liberdade da informação, infinidade de relações e engajamentos. Agora, se a internet lhe dá o poder de navegação irrestrito em termos de informação, porque não existe uma troca simbólica efetiva entre um sujeito conectado no Brasil e um sujeito conectado na Rússia?

Está claro que o sucesso do horizonte informático da internet esbarra em processos linguísticos, culturais e territoriais. Portanto, o engajamento do sujeito não está além das funções dos programas ou da capacidade própria de decifrá-lo. Muitas vezes o funcionário mediático finge a compreensão, ou finge engajar-se nela porque há a extrema necessidade de confabulação ao mesmo tempo em que ele não comunica seus conflitos ou suas posições por absorver as atitudes e concepções do outro conectado ou de um assunto criticado e esgotado por muitos.

O debate público virtual define uma maneira de ver as coisas abordadas (grandes temas) criando um isolacionismo por parte do funcionário. O seu regime de atenção não está mais configurado para a busca e pesquisa do que está sendo tratado, ele pula essa fase e entra diretamente para o enfrentamento discursivo sendo que seu arcabouço de referência é na maioria das vezes o discurso de uma imagem.

Então podemos colocar que o funcionário mediático pode obter o controle total de um programa oferecido, ele é atento ao programa, está disposto a enfrentá-lo, ao mesmo tempo ele não busca experiências para além desse universo, não significa pular de programa em programa atrás de novas experiências, significa olhar para dentro de si e colocar-se a luz de como esses acontecimentos transformam as mediações com as coisas

no mundo e o que do mundo virtual pode acolher a realidade a fim de aprendê-la também como fato social.

O lugar que o funcionário mediático está e funciona não representa um equilíbrio mediático, nosso funcionário mediático, ao se isolar com o fone de ouvido em um vagão de metrô, ao sair de casa para trabalhar olhando para a tela do *smarth fone* e não perceber que o dia está nublado e vai chover simplesmente porque ele não olhou para cima. Esses novos costumes são a ossatura prática que ilustra um dos grandes aspectos do funcionário mediático, a dependência de aparelhos vinculados a novos regimes ordenadores de atenção.

## REFERÊNCIAS

BAITELLO, Norval. **A era da iconofagia**: ensaios de comunicação e cultura. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

BASTOS, M.T. Marco. **O energúmeno digital**. Revista Comunicare. Comunicação , meios e mensagens, v. 10, n.01, p. 77-89, 2010.

BRESSER, P. Luiz Carlos. **A sociedade estatal e a tecnoburocracia**. 2º. ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Anablume, 2010.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da caixa preta**: ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Relume Dumará, 2002.

LEBRUN, Gérard. **Passeios ao léu**. São Paulo: Brasiliense. p. 263-271, 1983 . Publicado originalmente no Jornal da Tarde em 17.7.1982.

MOURA, P. L, Giovani. **O estatuto contemporâneo dos códigos informáticos**: o “copiar e colar” e a organização do pensamento na sociedade tecnológica, 2012. 133f. Dissertação (Mestrado) – Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2012.

TRIVINHO, Eugênio. **O mal-estar da teoria**. São Paulo: Quartet, 2001.

\_\_\_\_\_. **A dromocracia cibercultural**: a lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. **Glocal**: visibilidade mediática, imaginário bunker e existência em tempo real. São Paulo: Anablume, 2012.

MARCONDES, F. Ciro (Org.). **Dicionário da comunicação**. 2ªed. São Paulo: Paulus, 2014.

\_\_\_\_\_. **As imagens que nos aprisionam e a escapada a partir do corpo**: sobre Dietmar Kamper. *Comunicação & Cultura*, n.º 4, p.153-174, 2007.