
Erewhon, a Origem do Mal: O uso Humano de Seres Humanos¹

Ulisses Gustavo Pereira Pena²
Faculdade Cásper Líbero, SP

Resumo

A internet tem sido dominada por grandes corporações empresariais. Esse texto parte da cibernética de Wiener até o contemporâneo, na constituição do capital no espaço digital. Neste contexto, o pesquisador brasileiro Marcos Dantas desenvolveu interessantes reflexões sobre acumulação de capital e poder em ambientes digitais. Por isso proponho a discussão/análise de um caso de escravidão de prisioneiros chineses forçados a jogar o game online World of Warcraft, viabilizado pelas novas tecnologias. A metodologia é articulada por pesquisa bibliográfica e estudo de caso, de forma dialógica e, na reflexão, no ruminar da experiência com o intuito de observar o potencial do capitalismo de se apropriar de redes que utilizam o tempo de vida das pessoas para produção de conteúdo. E, como o conceito de mais valia 2.0 pode ser extrapolado ao fazer uso dos seres humanos.

PALAVRAS-CHAVE: economia da informação; cibernética; escravidão; mais-valia 2.0; jogo

PROMETEU ESTÁ PILOTANDO

Início esse pretendo ensaio fazendo uma pequena digressão sobre os conceitos de cibernética (como a mãe de todos os males), por meio da ótica do criador do termo Norbert Wiener. O filósofo matemático, em seu livro Cibernética e Sociedade de 1954, inicia sua jornada até cunhar o termo cibernética, percorrendo sobre a importância da introdução da probabilidade na física por Gibbs, verificada bem antes de haver teoria que fosse adequada. E por isso, a ele seria devido atribuir a primeira grande revolução da física no século XX.

Esse ponto de vista gibbsiano, de considerar não um mundo, mas todos os mundos que sejam respostas possíveis a um grupo limitado de perguntas. Trouxe impactos a vida moderna, fosse através das mudanças nas ciências ativas, quer das alterações em nossa

¹ Trabalho apresentado no GP Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Mestre em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero. E-mail: uligusspena@gmail.com

atitude para com a vida. Isso explicaria o modo que reagimos ao novo mundo. Posto que, à extensão em que as respostas que possamos dar a perguntas acerca de um grupo de mundos são prováveis em meio a um grupo maior de mundos (WIENER, 1954, p. 35). Para Wiener, o aumento da entropia (na medida que a probabilidade tende naturalmente aumentar conforme o universo envelhece) traz a deterioração e a perda da nitidez, ao passar de um estado de mínima para máxima probabilidade. E, é a partir desse ponto de vista que a nova ciência da Cibernética desenvolveu-se.

Wiener observa tecnicamente a existência um campo vasto na comunicação que proporciona a observação das mensagens como meio de dirigir a maquinaria e a sociedade, o desenvolvimento de máquinas computadoras e autômatos que traz certas reflexões acerca da psicologia e do sistema nervoso, e uma nova teoria conjectural do método científico. Uma teoria probabilística, iniciada por Gibbs. (WIENER, 1954, p. 45). A esse complexo de ideias e a todo esse campo Wiener nomeia “Cibernética”, derivado da palavra grega *kubernetes*, ou piloto, a mesma palavra grega da qual eventualmente derivamos a nossa palavra governador. Ou seja, comunicação e controle pertencem a mesma classe. Podemos para além, retomar neste sentido complementar a comunicação como teia pegajosa na qual Weber elucida ao dizer que: “A comunicação tece a teia sob a qual o mundo está suspenso” (WEBER, 1994). Para Weber, era preciso pensar a sociedade não como uma máquina, mas como uma teia de sentidos, onde existem ligações complexas unindo as ações sociais.

Retomando Wiener, a sociedade moderna só pode ser compreendida por meio do estudo das mensagens e das facilidades para tal que disponham para informá-las; e das mensagens entre o homem e as máquinas, entre máquinas e homens, e entre a máquina e a máquina, e estas; estão destinadas a desempenhar um papel cada vez mais importante. Não há diferença essencial em dar uma ordem a uma máquina e a uma pessoa (guardemos essa forte afirmação, para um posterior retorno do conceito). As ordens e comandos por meio das quais exercemos controle sobre nosso meio ambiente são informações que transmitimos. O propósito de Wiener com a Cibernética era de desenvolver uma linguagem e técnica que nos capacite, de fato, a haver-nos com o problema do controle e da comunicação em geral. Porquanto o processo de receber informação e utilizar é nosso modo de ajustes as contingências do meio ambiente e do nosso efetivo viver nele. A informação para o autor é o termo que designa o conteúdo das nossas relações com o mundo exterior ao nos ajustar a ele, e que faz com que nosso ajustamento seja nele

percebido. Assim como a entropia é uma medida de desorganização, a informação conduzida por um grupo de mensagens é uma medida de organização. Sendo elas por si mesmas uma forma de configuração. Vale apenas dizer que quanto mais provável seja a mensagem, menor será a informação que propicia. (WIENER, 1954, p. 50). O que temos no campo da comunicação mediática contemporânea senão imagens técnicas repetitivas desprovidas de imaginação?

De volta as máquinas, as máquinas modernas, assim como os seres vivos têm sua relação com o mundo instrumentalizadas por aparatos científicos, nada mais que um órgão sensorio possível, como nos seres vivos. Dessa forma, a máquina condicionada pela sua relação com o mundo exterior e pelos fenômenos que nele acontecem, já convivem conosco há algum tempo. Neste sentido Wiener entende:

A minha tese é a de que o funcionamento físico do indivíduo vivo e o de algumas das máquinas de comunicação mais recentes são exatamente paralelos no esforço análogo de dominar a entropia através da realimentação. Ambos têm receptores sensorios como um estágio de seu ciclo de funcionamento, vale dizer em ambos existe um instrumento especial para coligir informação do mundo exterior, a baixos níveis de energia, e torná-la acessível na operação do indivíduo ou da máquina. (WIENER, 1954, p. 26).

Vale ressaltar que para Wiener, tal comparação dos sistemas vivos com à máquina, nem por um momento implica em dizer que os processos físicos, químicos e espirituais, específicos da vida, tal como conhecemos habitualmente, sejam os mesmos das máquinas simuladoras de vida. Ainda que em 1964, ano de seu falecimento, não tenha experienciado a virtualidade como nós no contemporâneo, parecia já prever um certo esvaziamento de corpos e sentidos. No entanto, o sistema nervoso e a máquina automática são, pois, fundamentalmente semelhantes em sua constituição, ambos, são aparelhos que tomam decisões feitas no passado. Neste sentido, ao menos em parte, este é o fundamento da analogia entre homem e máquina. Dispositivos que parecem resistir, local e temporariamente, à tendência geral para o aumento da entropia (conceito da física, embora não haja contradição absoluta entre ambas). Porém, desse modo, entropia, enquanto desorientação se opõe ao progresso. (WIENER, 1954, p. 30).

É notório a posição do homem favorável a toda e qualquer forma de progresso, o “discurso do progresso” ou o mito, é auto legitimável e, incontestável em uma sociedade de mercado. E, neste ponto, peço licença para abrir mais um parêntese, uma vez que falo da origem do mal, seria imprudente não buscar nossas raízes nos mitos, que orientam os

homens, desde que esse desceu da copa das árvores e passou a caminhar sobre duas “patas”.

O mito segundo Jung, a partir dos estudos do inconsciente, é forma valiosa do ser humano conversar com suas raízes mais profundas, com esse mundo a que ele dá o nome de inconsciente coletivo, no qual residem os arquétipos da humanidade. Esse pequeno deslocamento nos remete ao mito de Prometeu, que rouba o fogo dos deuses e o entrega aos homens, mas acaba sendo punido por Zeus, e é acorrentado a rocha servindo seu fígado de alimento a uma águia. Até que sua vida é trocada pela vida do centauro Quiron, que era filho da terra. O que esse mito nos conta para além da linda história, é a substituição da natureza pela técnica, da técnica pelo homem. Trouxe a tecnologia como auto referência, segundo nos narra Malena Contrera:

(...) No mito, Prometeu era considerado pelos gregos como “pai da técnica” e a ele e Atenas, atribuía-se o título de benfeitor dos homens. (...) O mito conta também que a razão pela qual Zeus pune Prometeu por ter entregado o fogo aos homens é muito próxima da natureza da técnica, a tentativa dos homens de se igualar aos deuses, considerada por Zeus inadmissível. (...) O fato é que há no fogo de Prometeu a promessa de rebelião da condição humana, da criatura e de sua fragilidade, e a pretensão de tornar-se criador (...) A narrativa mítica do roubo de Prometeu é bastante conhecida, mas até o ponto em que ele é acorrentado à rocha por Zeus, como punição por roubar o fogo dos deuses e entregá-lo aos homens. No entanto, é a continuidade da narrativa que nos parece reveladora. (...) Essa versão do mito, trazida por Ésquilo (Prometeu acorrentado), na qual Prometeu é resgatado de seu suplício por Héracles, que propõe a Zeus libertá-lo em troca do sacrifício do centauro Quiron, põe em cena uma nova personagem, que tem muito a dizer sobre o próprio Prometeu. (...) Essa passagem do mito nos narra sobre o sacrifício da natureza animal em benefício da técnica ... (CONTRERA, 2010, p. 87,88)

A técnica irrompe para o homem como um aparato de amoldamento e possibilidade de sobrevivência no mundo, por meio do surgimento e aprendizado de novas habilidades que tornou possível aos homens adaptação as condições naturais. Por meio da técnica modificamos tão radicalmente nosso meio ambiente que agora é preciso nos modificar para que possamos sobreviver nesse novo meio ambiente. Em nosso culto ao progresso o que também pode ser colocado em debate são: o real e o ético. O que nos propicia os padrões para aprovação ou reprovação. Mas, independentemente disso, na maior parte das vezes, estamos insuflados demasiadamente pela ideia de progresso para perceber quer seja o fato de que a crença é própria de uma parte pequena da história em

registro, quer seja pelo fato de que representa claramente falha de nossas tradições e profissões de fé religiosa. Torna-se difícil, uma análise das perspectivas históricas, onde o progresso tenha sido compendiado às suas devidas dimensões. Pois a simples fé no progresso não é uma convicção própria da força, mas própria do consentimento e, por isso, fraqueza. (CONTRERA, 2010). Fraqueza no sentido trágico da vida, de um mundo hostil, e no qual só podemos alcançar grandes coisas desafiando os deuses, mas que tal desafio acarretará inevitavelmente em nossa própria punição.

Este homem moderno, homem da técnica, nesse contexto se pergunta mais em como fazer, do que compreender. E aceita de muito bom grado qualquer decisão feita pela máquina, sem questionar muito sobre os motivos e princípios que a fundamentam, seja qual for essa máquina. Fosse a máquina de jogar xadrez que aprenderia as táticas e as gravaria em uma fita magnética nas quais as táticas de xadrez seriam apenas o começo (WIENER, 1948 p. 178). Ou a *machine à gouverner* de Pièrre Dubarle, citada por Wiener, que não a temia devido ao seu potencial de alcançar o domínio autômato da humanidade, mas a despeito do verdadeiro perigo residir na possibilidade de serem usadas por um ser humano ou por um grupo de seres humanos para aumentar seu domínio sobre o restante da raça humana.

Fico a imaginar qual seria a reação de Nobert Wiener diante de Matrix. Um cenário já narrado por Samuel Butler em 1872, no romance *Erewhon*, onde as máquinas eram incapazes de agir de outro modo que não fosse conquistar a humanidade utilizando os homens como órgãos secundários. Independente disso, Wiener, como um homem das ciências, segundo ele próprio, observava antes nessas narrativas, incisivas figuras de linguagem a observações científicas. Ela atestava real perigo das máquinas a quem as controlasse. Não se pretende com isso, estabelecer qualquer juízo de valor entre as opiniões, mas apenas observar que Butler e Wiener convergiam. Posto que alertavam para o cuidado de não deixar que as máquinas decidam por nós, decidam nossa conduta, pois ao serem autômatos, não teremos quaisquer garantias de que as decisões, de modo algum estarão ligadas as decisões que teríamos tomado ou ainda, que seriam aceitáveis para nós.

Sejam essas máquinas com cérebros de bronze e músculos de ferro ou de carne e sangue (WIENER, apud BUTLER, 1948, p. 183), quando a humanidade é arregimentada numa organização que faz uso não da plenitude do humano, mas usa-os como dentes de uma engrenagem, alavancas ou bielias, pouco importa de fato, que eles sejam feitos. Ou

que seja usado como peças de uma máquina, é, tão somente, uma peça dessa máquina. Quer confiemos nossas decisões a máquinas de metal ou a essas de carne e sangue.

AGORA, JUNTE CADA UMA DESSAS PEÇAS E CRIE UMA ÚNICA MÁQUINA: A SOCIEDADE EM REDES SOCIAIS DIGITAIS.

Neste subtítulo me permita mais um pequeno parêntese para trazer neste ponto a fala de um dos pensadores do contemporâneo Manuel Castells, que investiga os efeitos da informação (pensada pelas máquinas) sobre a economia, a cultura e a sociedade -não que essas sejam distintas-. Em sua obra: *Redes de Indignação e Esperança* (2017), parte da premissa que as relações de poder são constitutivas da sociedade, estão embutidas nas instituições sociais: Porque aqueles que detêm o poder constroem as instituições segundo seus valores e interesses. (CASTELLS, 2017, p. 20). O poder pode ser exercido de duas maneiras, não necessariamente isoladas, mas pode ser ela; a coerção, ou seja, monopólio da violência, legítima ou não, pelo controle do Estado e/ou por meio da manipulação simbólica, a colonização do imaginário.

Esse não lugar, espaço da autocomunicação massificada fornece e é plataforma capaz de gerar autonomia para os atores sociais, seja ele individual ou coletivo. Assim, as redes de comunicação são fontes fundamentais na construção de poder. Poder esse, que deve ser controlado, custe o que custar. O controle desses espaços simbólicos, simboliza o controle da vida das pessoas. Controlar a informação e a sua circulação é poder. Os algoritmos que não nos ouçam.

A CULPA É DA TECNOLOGIA?

Marcos Dantas, professor do Programa de Pós-graduação e da Graduação da Escola de Comunicação (Eco) da UFRJ, em um artigo publicado na revista *Liinc*, v.8.n.1, 2012, traz em seu texto, elementos interessantíssimos e pertinentes a discussão que proponho, que ajudam na compreensão e navegação nesse novo ambiente tecnológico. Ambiência, onde a tecnologia discutida anteriormente possibilitou entre outras ao homem colocar satélites e seres humanos na órbita da terra e Dantas prossegue: O acerto ou falha neste espaço não serão “culpa” da tecnologia. Somos nós; somos os atores conscientes que acertamos ou erramos. A tecnologia não resolverá os conflitos da história. (DANTAS,

2012). Não que a tecnologia não implique em certos rituais, como menciona Norval Baitello Junior em seu livro/ensaio: *O animal que parou os relógios*.

Essas transformações tecnológicas pelas quais a humanidade vem passando, também interferiram sobre o capitalismo, ou melhor, são influenciadas -financiadas- por. E, assume na virada do século XX para XXI, um novo modelo de acumular capital, com base no trabalho de recuperar, processar, registrar e comunicar informação. O que Dantas define como capital-informação:

Entra um novo formato de *suporte*, sempre material, através do qual, pelos cabos, satélites ou frequências atmosféricas de uma rede devidamente criptografada, você pode baixar, desde que pague, qualquer arquivo disponível em uma base de dados, para o seu terminal pessoal. A "loja virtual" assume a posição de negociar os "direitos intelectuais" e remunerar os atores e fatores. Coloca-se na excepcional posição de bilheteria e portaria dos "jardins murados" (*walled gardens*), jargão cada vez mais disseminado nos meios empresariais (MARSDEN *et alii*, 2006). O capital sequer disfarçou a terminologia: o cercamento dos campos comuns ingleses que está lá nas origens do capitalismo industrial, no século XVII, serve de metáfora a este novo cercamento, agora da ciência e das artes, que pode estar nos proporcionando testemunhar o nascimento de uma nova etapa do capitalismo histórico: a do capital-informação. (DANTAS, 2012)

O que inevitavelmente provocou transformações não só nas condições de produção, como também a própria relação estabelecida entre capital e trabalho. Marx fundamentou com exatidão os desdobramentos das teorias econômicas que baseavam-se em trocas de objetos³. Neste sentido, é pertinente revisitar o conceito de mais valia proposto por Marx, posto que o trabalhador tem seu tempo de vida convertido em mercadoria pelo capital para que possa ser consumido ou “empregado no progresso”. Então, segundo Dantas poderemos relacionar capital e informação:

Propomos que este fenômeno deve ser compreendido nos termos de seu tratamento científico, conforme uma tradição já razoavelmente consolidada na Física e na Biologia, mas ainda pouco absorvida nas Ciências Sociais e, em particular, no debate marxiano. Essa abordagem nos permitirá relacionar informação e trabalho; mais precisamente, informação e trabalho vivo concreto. Deste relacionamento, então, poderemos sugerir um tratamento formal para o *valor da informação* que, inserida nas relações sociais capitalistas, expressará o valor do trabalho de recuperação, processamento, registro e comunicação da informação, com vistas à acumulação e apropriação. (DANTAS, 2007)

³ MARX, K. **O Capital**: Crítica da economia política. Livro I: O processo de produção do capital.

O mesmo autor em um artigo intitulado Informação e Capitalismo – uma abordagem marxista, 2007- expõe o processo de transição da informação no sentido comunicacional para mercadoria. Ao relacionar informação e a neguentropia como descritas na Física e Biologia, como Wiener; posto que ao trabalho vivo compete pôr em forma o trabalho morto, dando-lhe novas formas necessárias à sua utilidade social. Daí que o trabalho concreto, ou útil, sendo de natureza informacional, terá valor na medida dos graus de aleatoriedade e redundância que processe e comunique ao longo da atividade produtiva. Não que o valor de troca da mercadoria seja função apenas da informação processada e comunicada, mas tem base também no tempo de trabalho. Já que o valor de troca reside na relação do valor objetivo e do valor subjetivo da mercadoria. Na época de Marx, as oficinas de fabricação empregavam um trabalhador, dotado de certo grau de conhecimento relativo à atividade fim, o qual o capitalista pagava por esse conhecimento. E, como a mente pode permanecer processando informação e gerando conhecimento por mais tempo que o necessário para a atividade fim, o capital pôde introduzir uma relação de trabalho, por meio da qual se apropria do máximo valor que lhe fosse possível dessa diferença (DANTAS, 2007). A mais-valia então, assim pode ser obtida da extensão absoluta do tempo de trabalho e das inovações de produtos e processos que provoquem “dispêndio ampliado de trabalho no mesmo espaço tempo”. As atividades produtivas de qualquer trabalhador efetuam-se na comunicação com a máquina, com os colegas de trabalho e com as mais diversas instâncias da empresa. E na diminuição do tempo do ciclo de acumulação do capital.

No capital avançado o ciclo da comunicação produtiva, o trabalho vivo não mais transforma mercadoria alguma e sim, usa produtos materiais ditos “mercadorias”, para processar e comunicar informação. Sejam de cunho artísticos ou repetitivas próprio das indústrias. Evidenciando que o valor de um produto informacional - seja um pacote de software, seja um tênis de grife, encontra-se na ação que esse produto proporciona aos agentes em interação. (DANTAS, 2007) Uma interação simbólica, que comentaremos mais à frente.

Todo esse valor de trabalho empregado nesta sociedade em rede hiperconectada, descentralizada não se desmancha no ar, mas se materializa no valor de mercado das empresas donas das redes⁴; cujo real patrimônio consiste em um gigantesco acervo de

⁴ Google e Facebook, detentoras de “conteúdo” (capital-informação) somam juntas quase meio Trilhão de dólares.

conteúdos produzidos pelos usuários dessas redes. A qualidade ou a variedade, não são pontos a serem considerados na valoração desses produtos, passam a ser irrelevantes, servindo a contextos bem distintos. Ao pensar sobre o acompanhamento e a valorização exponencial dos empreendimentos .COM e diante do exposto. Não se pode desconsiderar que há sem dúvida uma mais-valia sendo extraída dos frequentadores dessas redes, os chamados usuários. O modo como a mais-valia é incorporada e materializada em lucro para alguns poucos, é algo a ser melhor entendido, porque a natureza da produção cultural é outra. Mais-valia 2.0 (EVANGELISTA, 2007). Assim, o produto comercializado que determina o mercado é informação⁵, capital-informação (mercadoria). Mercadoria essa, simbólica, que não perece quando consumida, pelo contrário; essa mercadoria pode ser consumida e ainda assim permanecerá consumível. Ao menos por um intervalo de tempo e espaço, que será estipulado. Levando em consideração a sua “qualidade” (abro mais um rápido parêntese, para comentar a emergência das fake News e pós-verdade, que piora, ao suscitar a existência outrora da verdade) e validade. Uma relação de consumo ambíguo, onde a informação consumida só pode ser usada acessada ou absorvida se o consumidor tiver as condições e competências para tanto; sendo assim, a propriedade sobre a informação é subjetiva. O consumo de mercadorias no modelo tradicional de mercado⁶, é regulado pela demanda. Porém, no mercado de informações o que parece ser o fator principal é justamente a oferta, cabe a ela ajustar a demanda por informações, quanto mais informações, mais demanda (BARRETO, 2000). Talvez isso advenha de uma sociedade imagética que acelerou o tempo e ao esvaziamento de sentidos (BAITELLO, 2012), mas que sem dúvidas, possui especificidades, para além dos mercados tradicionais. Os gestores de informação ou as grandes empresas de comunicação produzem e estimulam a produção de informação para consumo (oferta) de maneira intensa e veloz periodicamente (em intervalos de tempo cada vez menor) e cumulativa, gerando grandes volumes armazenáveis (graças a tecnologia) para aumentar a demanda, mesmo que a demanda não tenha aumentado.

⁵ Esta sociedade hiperconectada produz uma redundância de dados, não de informação. Uma vez que informação é um sinal que provoca transformação (DANTAS, 2007). Porém, é diante dessa miríade de informações, que essa mercadoria adquire valor, pois somente tem valor para quem a consome ou disponibilizada se tiver utilidade e relevância.

⁶ Não me limito à questão dos mercados de notícias, como do óbvio mercado jornalístico, onde a informação é produto processado para consumo e estimulado, mas sim a todo um processo de troca simbólica, considerando que as pessoas estão o tempo todo produzindo algum tipo de conteúdo e trocando esse conteúdo.

É a partir deste cenário que trago a luz meu objeto de análise neste ensaio, uma prisão chinesa que obriga seus prisioneiros a jogarem um game online para obter itens que são vendidos ou melhor, trocados por dólares. Se no contexto “convencional” já tínhamos milhões de pessoas trabalhando de graça, para as empresas como Google e Facebook, lucrarem sem receber qualquer tipo de remuneração por esses conteúdos. Quão longe podemos ir como no caso de Jixi.

JIXI, ESCRAVIDÃO 2.0

Observemos agora um fenômeno de trabalho escravo, que teria movimentado aproximadamente 2 milhões de dólares até 2008, como mostra a notícia veiculada pelo jornal inglês *The Guardian* e no Brasil o portal G1 e Techtudo, em 2011. De acordo com esse produto jornalístico, entre os anos de 2004 a 2007, na penitenciária de Jixi, uma cidade da província de Heilongjiang, no nordeste da China. Cerca de 300 prisioneiros, selecionados de acordo com seu capital humano – capacidade de lidar com a informação - eram obrigados a jogar exaustivamente por mais 12 horas um jogo chamado *World of Warcraft*, um jogo da família dos MMORPG⁷, para angariar recursos do jogo *gold* - unidade monetária usada nas trocas de itens dentro do jogo-, criando um mercado próprio.

Infelizmente poderíamos concordar que trabalho e, sendo escravo, seria um pleonasma posto a exacerbação do conceito de mais-valia puro e simples traçado por Marx. Porém, o ponto em questão, motivo de curiosidade, é a forma como essas pessoas foram escravizadas. Se levarmos em consideração a “senzala” o “tronco” o “chicote”, o “capataz”, mas a casa grande permanece a mesma. Pode-se ainda questionar se tal esquema vantajoso realmente acontecia sem o consentimento do Estado (das autoridades, instituídas de poder legítimo e por isso, portadores da violência legítima), como noticiado e/ou se os demais produtos da internet (frutos do mercado privado, que exercem poder simbólico) são inocentes, mas isso não é o objetivo. Por hora, apenas retomemos a liquidez que Bauman (1997) se referia; de que as coisas em sua essência permanecem, assumindo novas formas na modernidade e, neste caso, mais uma forma de escravizar.

⁷ MMO é a sigla em inglês para Massive Multiplayer Online (Multijogadores Massivos Online, na tradução literal) e representa uma modalidade de jogo online, onde vários jogadores competem e interagem ao mesmo tempo. São jogos superpopulosos, onde o número de jogadores pode ultrapassar 50 milhões de usuários online. – O número exato de jogadores fornecido pela Blizzard, produtora do jogo, é de 107 milhões de usuários.

Concomitante ao pensamento de Dantas sobre trabalharmos para as grandes empresas de comunicação sem nos darmos conta de uma escravização. Uma internet sob o ataque do Capital (DANTAS, 2014).

É por meio deste objeto que busco observar e discutir sob os conceitos apresentados o potencial do capitalismo de se apropriar de redes que utilizam o tempo de vida das pessoas para produção de conteúdo. Um capitalismo potencializado e gerido pela cibernética de Wiener. Onde pessoas são forçadas a produzir conteúdo remunerado sem qualquer remuneração por essa produção. A dominação ideológica de uma sociedade em rede (tecnicamente conectada), também observada por Castells, pelas grandes corporações por meio da colonização do imaginário (onde o dominado não se vê como tal e concorda em grande parte com o dominante, compartilhando uma mesma visão de mundo); já é prejudicial, uma vez que o desejo do lucro do dono do capital passa a ser o desejo do trabalhador. Mas aqui, neste caso, temos a escravidão em seu mais puro sentido da palavra e origem. Onde um humano pensa adquirir direitos de propriedade sobre outro denominado por escravo, ao qual é imposta tal condição por meio da força. Transformando-os em legítimos produtos.

Quando observamos os prisioneiros chineses, por meio do pensamento do Marcos Dantas, o que vemos é a Mais-Valia 2.0, sendo elevada as últimas consequências. Esses prisioneiros são explorados 2 vezes: uma pelo produto midiático jogo e a outra pelas pessoas que os forçam a jogar, sem receber o bônus por isso. (e não cabe aqui qualquer questionamento sobre se esses prisioneiros se divertem jogando). A coerção neste caso está também embutida no Estado, e não como comumente vista, “somente” na exploração pelas indústrias culturais midiáticas. Um ponto interessante a se observar neste sentido é; de que a luta pelo poder é fundamental e aqui, não há batalha para além das telas do jogo. E sem isso, não há construção de significado na mente das pessoas. Neste novo processo de produção o valor extraído se expressa em muitas formas de monetização (criando significados ou não), gerando um lucro nascido exatamente de trabalho absolutamente não pago, “voluntário” apropriado pelo capital. (DANTAS, 2014). O que temos é a escravidão em sua mais pura essência. Contudo, diferente de outrora como na economia sólida (concreta) baseada na terra ou reservas de ouro e sim, no capital líquido (virtual). Em uma perfeita sintonia dos opostos: concreto x virtual.

A considerar que para o capitalismo é preciso transformar o tempo de vida do trabalhador em mercadoria. Isso significa que vão chupar o tempo de vida para

comercializá-lo (PROSS, 1997). E, neste caso, o regime penitenciário priva o tempo de convívio dos condenados em sociedade, temos nos prisioneiros uma fonte de riqueza, já que tempo é moeda de troca. Logo, essas não-pessoas, são convertidas em- tempo para o trabalho- escravos. Sob o regime de torturas físicas e psicológicas. Mais uma vez não pretendo com isso, extinguir a semelhança com a dominação ideológica, onde, o próprio fator humano inexistente, posto que em uma sociedade de mercado, somos capital humano. Mas, ressaltar o modelo escravagista tradicional, viabilizado pelas novas tecnologias e a sociedade em rede.

Temos então um capitalismo cognitivo impulsionado por uma ansiedade típica aos indivíduos conectados, mas sem vínculos e apáticos; retrato do espírito do nosso tempo (CONTRERA, 2010). Tempo esse, voltado para consumo e que nos consome, escraviza. Mas, o problema não reside em identificar essa diluição entre o real e o virtual, onde não há diferença entre o trabalho desumano realizado nas fábricas da Zara na Índia ou os chineses prisioneiros que jogam até 12 horas, de World of Warcraft, sem receber um único centavo de dólar. O fato é; a humanidade está arregimentada numa organização que faz uso não da plenitude do humano, mas usa-os como forma de gerar mais lucro para os donos dos meios de produção. Em um mercado, que como neste exemplo dos *games*, movimentou somente em 2016, mais de 90 bilhões de dólares, a maior indústria do entretenimento mundial⁸.

O senhor de engenho na era digital se apropria da mão de obra do trabalhador, fazendo uso das tecnologias da informação para escravizar a sociedade não só ideologicamente. A modernidade com sua liquidez ambígua e as “facilidades” tecnológicas de se produzir e reduzir à mão de obra do trabalhador à zero, ou quase, criou relações de trabalho que se confundem. Falamos de jornadas de 24/7, onde é um dever estar online, somos seres conectados independente de nossa vontade. Uma sociedade que vive a face moderna do capitalismo, como dito por Karl Marx e Friedrich Engels, no Manifesto Comunista: “Tudo o que era sólido se desmancha no ar, tudo o que era sagrado é profanado, e as pessoas são finalmente forçadas a encarar com serenidade sua posição social e suas relações recíprocas”.

O mercado econômico global contemporâneo é fluido e ambivalente, tudo se molda com muita facilidade, se adapta a determinadas situações e interesses do mercado,

⁸ Segundo site: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019->

mas sem perder suas características e propriedades de dominação dos tempos sólidos, o domínio dos meios de produção. Afinal, a mercadoria, é um objeto externo que satisfaz necessidades humanas de qualquer espécie. Sendo elas originadas no estômago ou na fantasia (MARX, 1867).

Envolvidos neste contexto, contribuímos naturalmente automatizados para o processo de escravização bem como somos escravizados. Já que não há diferença essencial em dar uma ordem a uma máquina e a uma pessoa. Afinal, a cibernética como cunhada por Wiener, automatizou tudo, inclusive a imaginação. E, à medida que participamos ativamente dessas redes sociais digitais, contribuímos para a manutenção do sistema, consumindo e produzindo vorazmente nessas redes, de modo ativo para o ciclo da grande máquina de consumo. Um consumo humano por seres humanos.

Ao comprar a moeda gerada pelos escravos chineses, também revelamos no mínimo, que as máquinas estão pensando por nós, pensando o nosso consumo, dentro da velha máxima do mercado de informação -a oferta ajusta a demanda- contribuímos com a escravização desses prisioneiros e por que não, com a nossa. Mais do que a materialização dos pesadelos de Pièrre Dubarle, podemos estar diante do cenário profético narrado por Samuel Butler, onde as máquinas desenvolvem consciência pela seleção darwiniana. Mas, a despeito do verdadeiro perigo residir na possibilidade de estarem sendo usadas por um ser humano ou por um grupo de seres humanos para aumentar seu capital, e por consequência, o domínio sobre o restante da raça humana.

REFERÊNCIAS

BARRETO, A. **O mercado de informação do Brasil**. Revista Inf, Londrina, v 5, n.1, p. 25-34, jan/jun.2000

BAITELLO, N. **O pensamento sentado**. S. Leopoldo: Unisinos, 2012

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.

CASTELLS, M. **Redes de Indignação e Esperança**. Movimentos sociais na era da Internet. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

CONTRERA, M. **Mediosfera** – meios, imaginário e desencantamento do mundo. 1º Edição. São Paulo, SP. Editora Anablume, 2010.

China se torna maior mercado para games do mundo; Brasil sobe para 12º. Disponível: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/106554-china-supera-eua-torna-maior-mercado-games-mundo.htm>. Acesso 26 de março de 2018.

DANTAS, M. **Mais-Valia 2.0**: Produção e apropriação de valor nas redes do capital Revista Eptic Online, V.16 N.12, maio-agosto/2014.

DANTAS, M. **Economia política da informação e comunicação em tempos de internet**- revisitando a teoria do valor nas redes e no espetáculo Revista Liinc, V.8 N.1, março/2012.

DANTAS, M. **Informação e capitalismo**- uma abordagem marxiana- Artigo UNICAMP, Disponível em :
http://www.unicamp.br/cemarx/anais_v_coloquio_arquivos/arquivos/comunicacoes/gt3/sessao1/Marcos_Loureiro.pdf Acesso: 26 de março de 2018.

DANTAS, M. **A lógica do capital-informação**: a fragmentação dos monopólios e a monopolização dos fragmentos num mundo de comunicações globais. Editora Contraponto, Rio de Janeiro, RJ.

Zara pode entrar na 'lista suja' de trabalho escravo. Disponível:
<http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,zara-pode-entrar-na-lista-suja-de-trabalho-escravo,70002084547>. Acesso 26 de março de 2018.

EVANGELISTA, R. **Mais-valia 2.0**, A Rede nº 28, Agosto, 2007. Disponível:
<http://www.arede.inf.br/inclusao/edicoes-anteriores/83-%201120> Acesso: 07 março de 2018.

JUNG, C. G. **O eu e o inconsciente**. 19ª edição. Rio de Janeiro: Vozes.1916

MARX, Karl. **O Capital**: Crítica da economia política. Livro I: O processo de produção do capital. Trad. Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.

PASQUALE, F. **The black box Society**. Cambridge: Harvard University Press, 2015.

PROSS, H. **A Economia dos Sinais e a Economia Política**. In: Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Disponível em: <www.cisc.org.br>. Acesso 26 de março 2018.

The Guardian China used prisoners in lucrative internet gaming work. Disponível:
<https://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam>. Acesso: 26 de março de 2018.

WEBER, M. **Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva**. 3. ed. Brasília: UnB, 1994.

WIENER, N. **Cibernética e sociedade** - o uso humano de seres humanos. 5º Edição. Editora Cultrix, 1954.