



## **O gerenciamento tecnológico da atenção: aproximações das obras de Jonathan Crary e Andrew Feenberg para a abordagem de políticas de comunicação digital.<sup>1</sup>**

Fernando Israel Fontanella

Universidade Católica de Pernambuco

### **Resumo**

O artigo pretende desenvolver algumas das problemáticas fundamentais apresentadas no livro *Suspensions of Perception* de Jonathan Crary, buscando sua articulação a teoria crítica da tecnologia proposta por Andrew Feenberg. Parte-se de uma perspectiva compartilhada entre os dois autores: a de que os aparelhos tecnológicos operam dentro de um projeto moderno de controle, para então combinar a ênfase de Crary enfatiza no aparecimento da atenção como um problema com a busca de Feenberg por formas de agência técnica e resistência democrática à tecnocracia capitalista.

### **Palavras-chave**

Atenção, tecnologia, excesso.

As tecnologias digitais de comunicação se proliferam mais rápido do que as nossas instituições culturais, educacionais e legais conseguem dar conta, e isso parece gerar uma ansiedade. Com penetração crescente das redes digitais de comunicação na vida cotidiana, especialmente a partir da popularização recentes de aplicativos da *web* como as mídias sociais como o Facebook, Twitter ou Instagram, além de jogos digitais, ocorre uma percepção generalizada da ocorrência de um sobrecarregamento informacional e a perda de controle sobre a capacidade de manter uma "atenção produtiva". Quanto mais atraídos por esses aplicativos, mais os usuários parecem imersos em um fluxo aleatório e descontínuo, o que suscita o aparecimento de uma nova crítica moral da era digital que lamenta como grandes parcelas da população estaria sendo absorvida por um sistema cultural que, em seu excesso nocivo e superficialidade cognitiva, dissolve as condições fundamentais para que um indivíduo seja capaz de selecionar o que é relevante daquilo que não passa de banalidade estéril.

---

<sup>1</sup> Exemplo: Trabalho apresentado no DT 05 – Rádio, TV e Internet do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.



Mas essa narrativa sobre do assalto à cognição realizado pelas tecnologias de comunicação não é exatamente algo inédito. No século XX, o cinema, a música popular, a televisão, os videogames, entre outros, foram frequentemente acusados de serem elementos perturbadores das condições necessárias para uma vida produtiva. Os jovens foram considerados como sendo o grupo mais vulnerável, pois ainda não tendo desenvolvido plenamente a autonomia para resistir aos apelos sensoriais das novas tecnologias, seriam facilmente desviados de atividades como o estudo ou o trabalho. Nos casos mais extremos de pânico moral, as mídias de massa espetaculares foram retratadas como máquinas corruptoras de mentes, que enfraqueciam as instituições tradicionais como a família, a religião e a escola, desviando os indivíduos da busca do aperfeiçoamento de uma carreira ou vida social saudável.

Esse cenário nos leva ao questionamento de dois problemas contemporâneos que se sobrepõem: a ideia de uma “crise da atenção” e as contradições postas por tecnologias que são, ao mesmo tempo, ferramentas de trabalho e de consumo de entretenimento.

Na tentativa de abordar essa sobreposição, nosso objetivo com esse artigo é aproximar a obra de dois autores que, se trabalham em espectros teóricos diferentes, possuem semelhanças significativas em suas abordagens das formas como o poder é articulado no capitalismo. Por um lado, Jonathan Crary realizou uma análise complexa do surgimento no século XIX da atenção como um problema que envolveu diversos pensadores e cientistas, apontando para as relações de poder envolvidas. Por outro, Andrew Feenberg e seu projeto de construção de uma teoria crítica da tecnologia, focando na materialidade da tecnologia tanto como um espaço de exercício como de resistência ao poder. A intenção aqui, de caráter basicamente ensaísta, é explorar as possibilidades sugeridas por esses dois autores para uma abordagem do significado político representado pela concentração de um grande número de usuários como usuários de ferramentas digitais populares que formam a nova hegemonia empresarial das redes digitais.



## **O surgimento do problema da atenção**

Em *Suspensions of Perception*, Crary (2001, p. 12) analisa como, no processo de desmonte de um modelo clássico fundamentado na verdade da visão, é construída e contestada uma nova perspectiva sobre a visualidade no final do século XIX, marcada pela busca das condições para a visão subjetiva e pelo acúmulo de conhecimentos científicos sobre a fisiologia humana, especialmente sobre os órgãos envolvidos no sentido da visão. No primeiro caso, há uma preocupação crescente com a autonomia da visão, agora entendida como mais dependente da constituição do aparato sensorial e menos dos estímulos externos - e assim mais condicionada à vontade do sujeito moderno. No segundo, ocorre a organização de um conjunto de conhecimentos que subsidiam o desenvolvimento de procedimentos de normalização, quantificação e disciplinamento da visão.

Um dos aspectos mais interessantes da obra de Crary é a sugestão de uma recriação das condições para a experiência sensorial que está intimamente ligada com a modernidade capitalista, estabelecendo a mobilidade da percepção, colocada em um estado de transformação perpétua (*ibidem*, p. 13) e adaptada às necessidades de um sistema em constante renovação. Nesse contexto, as tecnologias de comunicação constituem não formas estáveis, mas sim elementos transitórios dentro de uma sequência acelerada de deslocamentos e obsolescências que exige uma integração constante dos público.

Estendendo a análise de Crary para outros momentos históricos posteriores, é possível identificar como, tanto nos discursos sobre a tecnologia e na sua materialização em configurações e modelos comerciais específicos, ocorre um constante processo de adaptação à crescente necessidade de gerenciamento da visão. Com frequência, soluções implementadas para problemas envolvendo a busca por uma eficiência produtiva ou para a ampliação de práticas de consumo geram novas dificuldades, que demandam novas soluções, em um ciclo interminável que envolve tanto a produção e distribuição de novos aparelhos de controle como a de discursos mais ou menos



científicos legitimem e orientem os esforços necessários para a assimilação das mudanças.

Crary descreve cuidadosamente aparecimento de uma "disciplina" da atenção (*ibidem*, p. 16-17): a recriação da visão teria sido operada, entre outras coisas, em meio a uma preocupação geral com uma crise sensorial causada pelo súbito aparecimento de um excesso de estímulos, característico da vida cotidiana nas cidades modernas.

No contexto histórico analisado por Crary, teriam surgido três categorias gerais distintas sobre a visão (*ibidem*, p. 25): a atenção vista como expressão da vontade consciente do sujeito, ou uma liberdade auto-constituída; a atenção como função dos instintos, um resquício de nossa herança evolutiva; e a possibilidade de se "produzir" um sujeito atento, a atenção como sendo produzida e gerenciada. Nos três casos, há uma preocupação com o grau de autonomia do sujeito em face à sua sensorialidade, tanto em termos da busca por essa autonomia como condição para a realização das potencialidades do indivíduo - uma preocupação central para a teoria liberal clássica - mas também em uma tentativa de estabelecer procedimentos para o controle hegemônico da atenção dos cidadãos.

Nesse ponto, Crary estabelece a atenção como um espaço de articulação de relações de poder dentro do capitalismo, local privilegiado no projeto de modernização da subjetividade em curso na segunda metade do século XIX. Sendo a atenção uma percepção sustentada em um objeto relevante, ela não pode ser separada da própria idéia de relevância como um conceito econômico, ao estabelecer uma hierarquia de valores para a cognição que responda sinergicamente ao estabelecimento de mecanismos disciplinares para a administração da educação e do trabalho (*ibidem*, p. 73).

### **Atenção e Desatenção**

Mas há uma contradição latente no conceito moderno de atenção: se os processos de isolamento, seleção e exclusão envolvidos na atenção procuram estabelecer as condições para o trabalho produtivo, em meio a uma saturação sensorial, essa mesma é produzida pelo próprio contexto social e cultural do capitalismo.



Surge assim um outro problema que precisa ser resolvido no projeto moderno de normalização da atenção: o da distração. Se a perspectiva clássica enfatizava o papel dos estímulos externos na visão, a apropriação sensorial do mundo de uma forma inconstante, atraída pela vicissitude do mundo, era vista como algo natural. No entanto, em um momento em que a atenção controlada passa a ser o estado desejável da percepção, essa entrega volátil do sujeito observador aos estímulos passa a ser um comportamento a ser reprimido, ou pelo menos minimizado. A recente preocupação com o "déficit de atenção" como um problema patológico (*ibidem*, p.35) segue essa problemática, e demonstra como foi bem sucedido o processo de normalização da percepção que estabeleceu a atenção como uma função natural.

A distração não seria assim uma perturbação de um estado natural de atenção, mas é o efeito das inúmeras tentativas de se produzir a atenção em sujeitos humanos (*ibidem*, p. 49). Crary estabelece assim uma conexão entre atenção e distração: não são dois estados diferentes, mas existem em um mesmo *continuum*:

Attention always contained within itself the conditions of it's own disintegration, it was haunted by the possibility of it's own excess - which we all know well whenever we try to look at or listen to any one thing for too long (*ibidem*, p. 47).<sup>2\</sup>

Crary é explícito to afirmar que uma das características sistêmicas do capitalismo é a contínua difusão de novas necessidades para a introdução de produtos que são objeto de um consumo atento (*ibidem*, p. 33). A competição inerente entre empreendedores, que buscam constantemente novas oportunidades de lucro e criam uma dinâmica de superação mútua, força a uma repadronização constante - e instável - das formas como o mundo sensorial precisa ser consumido, demandando uma adaptação do público consumidor a novos contextos de consumo de entretenimento e informação. Em uma descrição precisa de Crary:

This problem was elaborated within an emergent economic system that demanded attentiveness of a subject in a wide range of new productive

---

<sup>2</sup> Tradução: A atenção sempre conteve dentro de si mesma as condições para sua própria desintegração, e foi assombrada pela possibilidade de seu próprio excesso - que todos nós conhecemos bem quando tentamos olhar ou escutar alguma coisa por muito tempo.



and spectacular tasks, but whose internal moves was continually eroding the basis of any disciplinary attentiveness (*ibidem*, p. 29).<sup>3</sup>

Embora Crary enfatize em seu trabalho essa preocupação com esse excesso como sendo relacionada a imersão sensorial demasiada - como fica claro na análise que faz do interesse dos cientistas do século XIX sobre o estado de hipnose ou nas formas de contestação surgidas em obras artísticas que convidam o observador a perder-se na imagem - é perfeitamente possível estender sua análise para o excesso específico produzido pela sobreposição de canais sensoriais produzida pela multiplicação e sofisticação das tecnologias de comunicação que ocorre nos séculos XX e XXI.

### **O gerenciamento tecnológico da atenção**

Crary descreve como o entendimento de que as capacidades e funções psicofisiológicas dos sujeitos humanos poderiam ser submetidas a um gerenciamento tecnológico pautou as estratégias e práticas institucionais do capitalismo. Nesse ponto é possível criar uma aproximação da sua análise com a de autores que trabalham dentro da teoria crítica da tecnologia, especialmente na obra de Andrew Feenberg. Aproximando a perspectiva dos dois autores, é possível realizar uma análise que ressalta o papel que o processo gerencial de produção e distribuição no consumo das tecnologias de comunicação tem na normatização da atenção, mas especialmente na identificação de como práticas de resistência ocorrem na própria apropriação material da tecnologia em ações e evasão atenta ou de desligamento sensorial.

Se a atenção para Crary é um espaço para a articulação de novas relações de poder, para Andrew Feenberg (2002) essas articulações se materializam em configurações específicas de aparelhos tecnológicos e na sua apropriação concreta pelos usuários. Para Feenberg, as leis naturais e princípios puramente técnicos não determinam o design da tecnologia - ou seja, a tecnologia não é "neutra". Pelo contrário: ela é resultado um processo contínuo de tomada de decisões em um nível gerencial, e

---

<sup>3</sup> Tradução: Esse problema foi elaborado dentro de um sistema econômico emergente que exigia atenção de um sujeito em um amplo conjunto de novas tarefas espetaculares, mas cujos movimentos internos estavam continuamente erodindo as bases para qualquer atenção disciplinada.



que incorporam valores de uma civilização industrializada em particular em regras e procedimentos inscritos na configurações tecnológicas que estabelecem condições específicas para a produção e consumo:

Technology provides the material framework of modernity. (...) Technical arrangements institute a "world" in something like Heidegger's sense, a framework within which practices are generated and perceptions ordered. Different worlds, flowing from different technical arrangements, privilege some aspects of the human being and marginalize others. What it means to be human is thus decided in large part in the shape of our tools (*ibidem*, p. 19).

Dessa forma, é possível observar como as estratégias de controle modernas se manifestam na materialidade dos artefatos tecnológicos, e assim é capaz de penetrar nas mais diversas instâncias da vida cotidiana e estabelecer o escopo que orienta a sua reorganização em torno do valor de eficiência.

A noção de uma "ética da eficiência" (*ibidem*, p. 9-10) como forma de estabelecer um poder não-coercitivo é fundamental nessa análise. Para persuadir os indivíduos a adquirirem o fluxo constante de aparelhos introduzidos no mercado, o apelo utilizado é o de obter uma ferramenta que permita melhorar a performance produtiva. Por exemplo: o computador pessoal que serve para melhorar desempenho no trabalho ou no estudo, o *smartphone* que permite ganhar tempo e organizar as atividades cotidianas, ou o video game como plataforma de consumo de mídia que unifica as diversas opções de entretenimento na sala de estar. A eficiência, funcional para o sistema de produção, passa a ser um valor desejável por aqueles que a ele são submetidos. A ironia aqui é o fato de que a percepção de uma perda de controle da vida cotidiana - bastante clara na frustração com a falta de tempo - frequentemente é causada pela própria multiplicação de ferramentas tecnológicas.

Feenberg sugere um problema complexo para aqueles que querem resistir a essas operações de poder: em uma sociedade de extrema dependência tecnológica, como é possível resistir a estas forças tecnocratas? Para o autor, o ludismo ou a irracionalidade seriam formas inviáveis de resistência, o que nos empurraria para a busca de alternativas que reconfigurem o próprio sistema desde o seu interior.



Dessa forma, ele propõe que a preocupação central da teoria crítica da tecnologia deve ser a identificação de racionalidades alternativas àquela imposta pelas forças hegemônicas do capitalismo (*ibidem*, p. 16). Antes de sugerir uma resistência em formas culturais de irracionalidade ou na negação tecnológica, ele favorece a busca por práticas marginais, surgidas na própria instância do uso. As inscrições do poder no design da tecnologia são confrontados com os interesses dos usuários, que se apropriam de aparelhos na vida cotidiana e os adaptam aos seus próprios interesses e mesmo chegando a articular práticas de resistência, na forma de desvios táticos.

### **Excesso e sobrecarregamento sensorial**

As we invent new principles of organization that make sense in a world of knowledge freed from physical constraints, information doesn't just want to be free. It wants to be *miscellaneous* (WEINBERGER, 2007, p. 7).<sup>4</sup>

Se Crary aponta para a televisão como um sistema de gerenciamento da atenção (*ibidem*, p. 71), me parece que sua análise foca em como esse aparelho sustenta uma imersão intensa do espectador ao excluindo estímulos externos - daí a comparação realizada pelo autor com o estado de hipnose, por exemplo. De fato, quando observamos as descrições das vantagens da televisão sobre outros meios que é feita pelos profissionais de marketing, por exemplo, a ênfase se dá em como a televisão é capaz de absorver a audiência de forma exclusiva (SISSORS e BUMBA, 2001, p. 271). No entanto, nos últimos anos o problema da atenção tem sido colocado cada vez mais como relacionado à multiplicidade ou "sobrecarregamento semiótico" causado pela multiplicidade de canais disputando agressivamente o foco do público.

Como foi mencionado antes, as competições internas inerentes ao capitalismo pela atenção dos consumidores levam a uma instabilidade dos arranjos das ferramentas de controle, o que exige uma constante reorganização do sistema traz sempre o problema da atenção novamente à tona. Nesse contexto, a disputa em torno da atenção encontra

---

<sup>4</sup> Tradução: À medida em que inventamos novos princípios de organização que fazem sentido em um mundo de conhecimento livre de restrições físicas, a informação não quer só ficar livre. Ela quer ser aleatória.



uma arena importante na penetração da informática do ambiente doméstico, especialmente na popularização da internet.

O próprio projeto da "supervia da informação" apresentado pelo governo americano, e que serviu de base para a difusão da internet para os usuários domésticos, visava um papel central para o mercado na implementação de uma nova estrutura comunicacional que abriria oportunidades comerciais (SCHÄFER, 2011, p. 28). É preciso enfatizar que a idéia desde o princípio era a de estabelecer um sistema claramente controlado desde cima, onde o papel dos usuários era mais o de consumidores do que o de agentes ativos no processo de comunicação. Esse projeto, em grande parte, foi minado pela *World Wide Web*, um sistema originalmente pensado para facilitar a publicação aberta de trabalhos acadêmicos, mas que nas mãos dos usuários comuns oferecer uma ampla e difundida ferramenta para a produção e distribuição de conteúdos amadores (ZITTRAIN, 2008, 29-30).

A *web* aumentou vertiginosamente a quantidade de conteúdos que são arquivados amplamente disponíveis em qualquer tempo e lugar, para qualquer indivíduo com capacidade de conexão. Com isso, se o contexto tradicional da mídia era o de uma hierarquia administrável de poucas alternativas de consumo de entretenimento e informação, a sensação hoje é de um excesso de opções, o que leva muitas vezes a uma ansiedade pela própria constatação da impossibilidade de dar conta de tudo aquilo que possa ser interessante e mereça a nossa atenção em meio ao arranjo descontínuo de mensagens e mídias.

Para a mídia tradicional, acostumada com uma autoridade construída pela própria escassez de alternativas, esse processo representa uma ameaça pelo afrouxamento de hierarquias de atenção. Mais do que criar seu próprio horário nobre como previu Nicholas Negroponte (1995), os primeiros usuários das redes digitais experimentaram uma imersão desestruturada no hábito de "navegar" pela web. A analogia com a navegação expressa um caráter exploratório e experimental, em que o usuário, como um *flâneur* pela experimentava o aleatório e o inesperado como um aspecto prazeroso.

Mas o choque pela multiplicidade de canais e conteúdos disponíveis, já evidente no final do século XX, gradualmente cede espaço a estratégias de domesticação do



excesso, e que visam encontrar formas de aproveitar as possibilidades do excesso semiótico (COLLINS, 1995). Essas práticas, é bom dizer, inicialmente se desenvolvem no contexto do consumo: enquanto as empresas de mídia ainda lutavam de forma atrapalhada com a dispersão da atenção de suas audiências cativas, formas emergentes de curadoria coletiva de conteúdo são desenvolvidas pelos próprios usuários, como por exemplo as formas iniciais tomadas pelos *blogs*, que eram "diários de navegação" onde era possível registrar publicamente as experiências de navegação pela web e recomendar *links* aos amigos.

A perda do controle institucional é acusada pelas diversas pequenas perturbações da ordem tradicional dos ambientes de trabalho e estudo, atribuídas a um suposto aspecto nocivo das novas tecnologias. O computador conectado, que se difundiu em escritórios como uma ferramenta de trabalho, passa a ser um meio de evadí-lo através da navegação frívola pelas redes sociais ou jogos digitais secretamente instalados na máquina - o que obriga departamentos de TI de grandes empresas a desenvolver soluções cada vez mais sofisticadas para bloquear aplicativos não autorizados ou o acesso a *websites* não relacionados ao contexto de trabalho. Da mesma forma, são frequentes as queixas de docentes e pais sobre a dificuldade de manter os jovens concentrados em atividades de estudo, e o videogame e a internet são acusados de serem ferramentas de aliciamento que sabotam o processo de formação, como demonstram os diversos relatos de Henry Jenkins (2006) sobre sua experiência ao lidar com comissões governamentais americanas que respondiam a um pânico moral após o massacre de Columbine.

No entanto, nos chama a atenção especialmente como o lamento pela dispersão causada pela internet corresponde a uma crise no modelo de sustentabilidade das indústrias culturais - especialmente aquelas que são majoritariamente mantidas pelos investimentos publicitários. O lucro de uma empresa de mídia que segue esse modelo é derivado diretamente de sua capacidade de angariar audiência, ou seja, de entregar aos seus anunciantes "olhos atentos" à mensagem persuasiva da publicidade.

O ressurgimento recente da idéia de patologia social pela dissolução da capacidade atenta pode ser bem observado na atenção dada a obras de autores como



Andrew Keen (2009) e Nicholas Carr (2010), que tem pouca repercussão acadêmica, mas ganham muita atenção da imprensa corporativa. Enquanto Keen denuncia uma suposta destruição da cultura ocidental pela profusão da superficialidade característica da internet, Carr afirma categoricamente que a internet está reduzindo a capacidade das pessoas para concentração, contemplação e reflexão. Nos dois autores, há um procedimento frequente de avaliar as mídias digitais em comparação o livro e a cultura impressa, tomados como modelo ideal de consumo cultural por exigir um consumo atento e promover assim uma relação aprofundada com o conteúdo.

### **Resistências**

Está em curso atualmente um esforço combinado de instituições governamentais e corporativas para aumentar instrumentos para o controle da internet. Ele é visível tanto na forma de mecanismos legais que passam a ser implementados em diversos países, justificados pelos cibercrimes e o terrorismo internacional, mas também pelas fusões e aquisições de empresas que controlam tanto a estrutura de hardware como os aplicativos mais populares da rede, aumentando assim a concentração de poder de gerencia da rede em um número reduzido de agentes de mercado.

Como foi apontado, Crary mostra de maneira clara como conceito de atenção é dependente da noção de um observador encarnado, e de como um discurso científico sobre o corpo serve de base para uma política de controle do sujeito. Por outro lado, Feenberg aborda a materialidade da tecnologia, onde configurações específicas são condensadas de forma a constranger e orientar as formas como os artefatos são utilizados. Combinando essas duas perspectivas, é possível apontar que a interface, por ser o ponto material de contato do corpo com o artefato tecnológico, é um espaço crucial para a resistência política na cibercultura. .

Se a saturação sensorial é o próprio efeito das tentativas institucionais de se conquistar a atenção disciplinada do público, pode-se entender a tentativa de diminuir o volume comunicacional ou de evadir a saturação como um ato de resistência do usuário. Nesse sentido, já nos primeiros anos da internet doméstica, os próprios usuários desenvolveram várias formas de evitar mensagens indesejadas e de construir suas



próprias lógicas de relevância para organizar a informação que consumiam. São exemplos desses procedimentos Os bloqueadores de mensagens publicitárias intrusivas, conhecidas como *pop ups*, e a criação de redes de blogs que não só difundiam notícias, mas reinterpreta o que é publicado na mídia tradicional, oferecendo um contraponto popular aos portais de notícias ligados a grandes grupos de mídia. Ou seja, quando o marketing tentou pela primeira vez colonizar a web os usuários, acostumados a um ambiente onde mensagens publicitárias eram praticamente inexistentes, desenvolveram aplicativos que funcionavam como mecanismos de defesa.

À medida em que a produção de conteúdo amadora e diversificada na web constituiu-se em uma economia viável, com blogs adotando a periodicidade e incrementando cada vez mais a qualidade técnica, e mídias sociais emergentes tornando ainda mais acessível ao usuário comum organizar-se em comunidades de interesse, houve um breve momento em o cenário da cibercultura apontava para uma mídia diversa e de capacidade agência cultural consistente e distribuída (SHIRKY, 2012). Em face a esse cenário, as indústrias culturais passaram a buscar, por muitos anos de forma frustrada, a estabelecer um sistema que garantisse de forma definitiva a concentração de audiências, a competitividade de seus conteúdos na nova economia digital da atenção e a atratividade de seus conteúdos aos grandes anunciantes.

Eventualmente alguns esforços organizados em larga escala para uma retomada do controle foram bem sucedidos: a ascensão de redes sociais que concentram audiência, cuidadosamente planejadas para o direcionamento da audiência dos usuários por anunciantes que pagam caro pelo direito de uma visibilidade privilegiada; a popularização de sistemas operacionais fechados e estáveis, como os presentes em *tablets* e *smartphones*; o crescente mercado de monitoramento, invisível ao usuário, que gera um acúmulo sem precedentes de informações sobre os consumidores e permite planejar ações eficientes para a ações de publicidade. Todos esses exemplos são representativos não apenas de um processo de "domesticação" da web pelo capital, que leva inevitavelmente à perda de sua generatividade para o usuário e o seu consequente desempoderamento (ZITTRAIN, 2008, p. 101); mas também são exemplos claros de como essa retomada de controle tem como um de seus focos centrais o resgate da atenção como um ativo fundamental para as indústrias culturais.



O caso específico da rede social Facebook é sintomático: inicialmente promovido como um site onde os conteúdos dos participantes poderiam livremente ser compartilhados e avaliados, promovendo assim uma espécie de curadoria coletiva que hierarquiza conteúdos pela relevância assinalada pelos próprios usuários, em suas atualizações mais recentes a empresa vem tomando medidas cada vez mais agressivas para privilegiar em sua interface os conteúdos de anunciantes, em detrimento do chamado "conteúdo orgânico". Mais grave do que isso, essa presença de conteúdo privilegiado ocorre de forma invisível, mascarado como conteúdo recomendado pelos próprios usuários. Essas mudanças são apresentadas pela empresa como um benefício, pois agiriam no sentido de reduzir a exposição do usuário a uma saturação que foi criada, em grande parte, pela própria interface e pelas políticas de conteúdo do Facebook.

O esforço do para manter o controle sobre a forma de navegação de seus usuários pode ser localizado diretamente no controle absoluto que a empresa tem na interface da rede social: é nela que se estabelecem as possibilidades de interação, tanto com o conteúdo quanto com outras pessoas; é também pelas interface que as ações dos usuários são monitoradas para posteriormente serem processadas em dados oferecidos a peso de ouro ao mercado.

Feenberg afirma que em uma sociedade organizada em torno da tecnologia, o poder tecnológico é a principal forma de poder (2002, p. 16). Não se trata apenas de uma autonomia de consumo e resistência à saturação, mas de garantir as condições de acesso à informação e de expressão cultural. Sendo assim, a resistência ao poder precisa contestar essa hierarquia técnica precisa também ser técnica. Se os procedimentos de programação parecem inacessíveis para a maioria dos usuários, alienando-os da participação nas tomadas de decisões que organizam sua vida cotidiana, passa a ser fundamental para garantir a possibilidade de agência e cidadania que empresas que atuam no mercado de tecnologia sejam amplamente transparentes em procedimentos de codificação - de forma a permitir que um número maior de pessoas possa compreender as condições de uso impostas ao se adotar uma ferramenta,



Por outro lado, o desenvolvimento de ferramentas alternativas, que ofereçam outras formas acessíveis de produção e divulgação de informações, as plataformas de publicação baseadas em software livre, hoje é defendido por diversas organizações que defendem uma internet mais aberta e democrática (ZITTRAIN, 2008, p. 153). Essas iniciativas frequentemente são enfraquecidas pelo pouco interesse do usuário comum, que se vê confortável utilizando um produto conhecido cede ao apelo de participar das redes onde mais facilmente pode encontrar seus amigos.

Em um contexto de dispersão, as poucas empresas que ainda conseguem angariar atenção significativa concentram um grande poder político e financeiro, que já se associa fortemente a formas tradicionais de poder na construção de uma nova hegemonia, manifesta em inúmeros casos recentes que evidenciam alianças entre o Estado e as corporações digitais em torno do monitoramento da população e controle de sua capacidade de ação política - como o caso de espionagem digital americana ou o conhecido controle rígido que a China exerce sobre a internet no país. A manutenção do ideal democrático demandará cada vez mais um esforço da sociedade civil, expresso especialmente em práticas de apropriação tática de tecnologias.

### Referências bibliográficas

BOLTER, J.D. e GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

COLLINS, Jim. **Architectures of excess: cultural life in the information age**. New York: Routledge, 1995.

CRARY, Jonathan. **Suspensions of perception: attention, spectacle, and modern culture**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

JENKINS, Henry. **Fans: bloggers and gamers: exploring participatory culture**. New York: New York University Press, 2006.

KEEN, Andrew. **O culto do amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

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

SCHÄFER, Mirko Tobias. **Bastard Culture: How user participation transforms cultural production**. Amsterdam: Amsterdam universiti Press, 2011. Disponível em:



[http:// www.mtschaefer.net/media/uploads/docs/Schaefer\\_Bastard-Culture\\_2011.pdf](http://www.mtschaefer.net/media/uploads/docs/Schaefer_Bastard-Culture_2011.pdf).

Acesso em: 15 fev. 2002.

CARR, Nicholas. **The shallows:** what the internet is doing to our brains. New York: W.W. Norton & Company, 2010.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo:** o poder de organizar sem organizações. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

SISSORS, J. Z. e BUMBA, L. J. **Planejamento de mídia.** São Paulo: Nobel, 2001.

WEINBERGER, David. **Everything is miscellaneous:** the power of the new digital disorder. New York: Holt Paperback, 2007.

ZITTRAIN, Jonathan. **The future of the internet - and how to stop it.** Harrisonburg: Caravan Books, 2008.