



## **Tensões entre o ideal libertário e a vigilância e controle numa sociedade hiperconectada<sup>1</sup>**

Gustavo da Silva Motta<sup>2</sup>

Professor da Faculdade Baiana de Ciência - FABAC

### **Resumo**

Este artigo propõe uma reflexão a respeito do uso dos dispositivos móveis de comunicação (celular, *smartphones*, etc.) e sua implicação social e política. São apresentados diversos fenômenos contemporâneos relacionados ao desenvolvimento de uma sociedade hiperconectada. Tal sociedade é tratada comumente, pela maioria dos autores que se dedicam a retratá-la, como uma configuração que permite a verificação do ideal libertário associado ao desenvolvimento da cibercultura. Baseando este ideal em três pilares (liberdade de localização, de emissão e ideológica), o presente trabalho busca, nos estudos de Foucault, confrontá-los com a configuração de instrumentos de vigilância que são, também, observados sob três cortes de análise: a vigilância da localização, da emissão e ideológica. O objetivo é a indicação de proposições para uma discussão a respeito da estrutura de poder.

**Palavras-chave:** Mobilidade; vigilância e controle; sociedade hiperconectada.

A apropriação cotidiana da técnica pelo indivíduo urbano contemporâneo propõe uma reflexão acerca das características das interações mediadas pelos dispositivos móveis e de sua contribuição para uma libertação idealizada e, também, para a vigilância e controle. No cerne desta problemática alguns aspectos são indicados como referências concorrentes à estruturação deste artigo: quais as características dessa sociedade hiperconectada? Como se caracteriza a assimilação e utilização dos novos dispositivos móveis de comunicação para o indivíduo urbano hodierno? De que forma a instrumentalização é agente potencializador do ideal libertário e ao mesmo tempo elemento controlador dos processos sócio-interacionais?

Assim, inicialmente será desenvolvida, neste artigo, uma apresentação de aspectos básicos gerais relacionados à sociedade contemporânea e do desenvolvimento e apropriação das tecnologias móveis. Posteriormente, será realizado um confronto de algumas situações possibilitadas pelo desenvolvimento de tais tecnologias, sob duas óticas: uma baseada no ideal libertário e outra dominadora, com base nos estudos de Foucault.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao GT de Práticas Sociais de Comunicação, do IX Congresso Regional de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor de Comunicação Social e Administração do Instituto Baiano de Ensino Superior – IBES –, da Faculdade Baiana de Ciências – FABAC – e da Faculdade de Artes Ciência e Tecnologia – FACET. Especialista em Gestão Estratégica de Marketing. [gustavomotta@gmail.com](mailto:gustavomotta@gmail.com)



## **1 Sociedade Hiperconectada**

O desenvolvimento de tecnologias móveis, segundo alguns autores (RHEINGOLD, 2003; LEMOS, 2004; LEMOS, 2006b; MITCHELL, 2002) tem propiciado o aparecimento de novas formas de organização social e urbana. Na primeira parte deste artigo, será apresentado o advento da mobilidade e suas repercussões nos espaços urbanos, nas interações sociais, e até nas transformações biológicas do Ser Humano.

### **1.1 Mobilidade**

À medida que a computação se dissemina pela sociedade, cresce o número de dispositivos móveis que possibilitam a comunicação remota. É uma tendência cada vez maior, a comunicação entre as pessoas se dar através de diferentes tipos de equipamentos pessoais, os quais se conectam a outros equipamentos e sistemas. Aos poucos os computadores estão em todos os lugares, embutidos em outros equipamentos e com interfaces intuitivas. Como exemplo tem-se os *smartphones* - telefones com acesso a aplicações típicas de computadores - e PDAs (*Personal Digital Assistants*) e *handhelds* de última geração munidos com protocolos de rede sem fio (*WiFi*) que tenderá a desobrigar os usuários do *local específico para a conexão* (LEMOS, 2004).

Pesquisadores como Rheingold (2003), vêm desenvolvendo estudos acerca da “próxima revolução social” gerada pela difusão das tecnologias móveis, bem como a construção da experiência do sujeito a partir de um novo elemento técnico-comunicacional que reorganiza os padrões interacionais e reconhece um envolvimento direto do indivíduo pela rede, sem a necessidade de um deslocamento nos padrões convencionais. Assim, as interações sociais são ampliadas, não só através das redes telemáticas, mas também através da interação face-a-face, como será desenvolvido mais adiante neste artigo.

Portando um dispositivo móvel, o indivíduo pode, também, ampliar sua capacidade de interação com outras máquinas – mesmo que não tenham mais a aparência de máquinas – como é o caso do restaurante que envia seu cardápio ao aparelho celular de quem passa à frente do estabelecimento, ou do monumento que envia informações históricas a quem o solicita.



Outra tecnologia que já é largamente aplicada em dispositivos móveis é o *Bluetooth*<sup>3</sup> - uma especificação que adota comunicações de rádio (ondas curtas) para distâncias pequenas, com a finalidade de transmitir dados e voz, possibilitando a conexão de aparelhos portáteis entre si sem a utilização de fios e cabos.

Esta mobilidade, que permite a conexão entre pessoas presentes em diferentes locais, a partir de qualquer lugar; que permite a conexão entre pessoas e máquinas; e ainda, que permite a conexão entre os diversos tipos de máquina é o que caracteriza o que está sendo chamado aqui de *sociedade hiperconectada*.

Em termos conceituais, pode-se definir mobilidade, brevemente, como a capacidade de acessar dados e informações de qualquer lugar, a qualquer momento. É esta característica que determina a criação dos espaços comunicacionais, que transforma o espaço urbano tradicional.

## 1.2 Desenvolvimento de Cibercidades

A tecnologia digital, em suas diversas fases, tem permitido o desenvolvimento de comunidades que alteram as relações de sociabilidade, gerando as cidades digitais ou cibercidades. Basicamente, os estudos relacionados a essa temática apresentam duas concepções: a da representação análoga das cidades de concreto no ciberespaço, tendo como exemplo a cidade digital de Amsterdã; e a da evolução natural da cidade que começa a experimentar a emergência dos dispositivos comunicacionais; a cidade contemporânea.

Lévy (1999) propõe pensar a cibercidade como a articulação do espaço territorial e das interações sociais baseadas no ciberespaço, ou, como ele prefere definir, da inteligência coletiva. Lemos (2004) acrescenta afirmando que a “era da conexão”<sup>4</sup>, caracterizada pelo desenvolvimento dos computadores coletivos móveis, transforma a cidade contemporânea em “uma cidade da mobilidade onde as tecnologias móveis passam a

---

<sup>3</sup> Ver mais informações sobre bluetooth em:

<http://www.gta.ufjf.br/~apaulo/seminarios/adhoc-e-bluetooth/bluetooth.html> ou <http://www.bluetooth.com>.

<sup>4</sup> André Lemos considera a evolução da microinformática em três fases: o surgimento do PC (computadores pessoais), a decolagem da internet e o surgimento dos CC (computadores coletivos) e o surgimento das tecnologias móveis, o CCm (computadores coletivos móveis). Esta última caracteriza a era da conexão.



fazer parte de suas paisagens” (LEMOS, 2004). Assim, compreende-se que não há como separar o espaço urbano clássico do movimento contemporâneo sócio-técnico. Não se trata de optar por viver em um espaço clássico, livre das novas tecnologias de comunicação e informação, ou imerso em um ambiente de imagens numéricas controlado por máquinas, como sugere o imaginário ficcional. O que se vê é o desenvolvimento de novas formas de interação social baseadas nos dispositivos móveis de comunicação que extrapolam os tradicionais espaços de lugar criando espaços comunicacionais, *espaços de fluxo* (CASTELLS, 1999), *lugares digitais* (HORAN apud LEMOS, 2004).

No final da década de 1980, com a popularização da internet, já havia uma implicação em termos sociais relacionada às possibilidades de interação entre pessoas que “quebrou” os clássicos limites territoriais. Hoje, além desse movimento ter-se acelerado e transformado em uma tendência cada vez maior com a mobilidade, a configuração de tais relações sociais se dá “dentro” dos clássicos limites territoriais. Como nos mostra Lemos:

A cibercultura solta as amarras e se desenvolve de forma onipresente, fazendo com que não seja mais o usuário que se desloca até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetos numa conexão generalizada. (LEMOS, 2004)

### 1.3 Hiperinteratividade

Rheingold (2003) considera essa “nova” dinâmica social como interativa. Ele sugere que a comunicação móvel parece ter uma capacidade superior a do computador de mesa (*desktop*) para estabelecer interações através da internet e apresenta diversas possibilidades de interação social<sup>5</sup> baseadas na utilização dos dispositivos móveis.

Para alguns autores, interatividade é definida como um processo de comunicação bidirecional que rompe com a hierarquização (COUCHOT, 1997), no qual todos podem intercambiar, negociar diferentes saberes (LÉVY, 1999). Portanto a interatividade passa a ser compreendida como a possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, tornando-se receptor e emissor de mensagens, permitindo a transformação imediata, criando novos caminhos, novas trilhas, novas

---

<sup>5</sup> Essas interações sociais são, basicamente, divididas entre aquelas de maior densidade e as de menor densidade, não significando que uma seja mais importante do que a outra.



cartografias. Acrescenta-se também a capacidade desses novos sistemas de acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo – *usuário-operador* (BETTETINI, 1996). Essa interatividade promove a reconfiguração dos papéis dos sujeitos que trafegam por estes espaços mediados por instrumentos, signos e, principalmente, pelos inúmeros outros sujeitos.

Quando se pensa nas possibilidades de interações entre essas pessoas com a utilização de tecnologias móveis podemos, mais facilmente, perceber a ampliação da capacidade interativa, que aqui se propõe chamar de hiperinteratividade, principalmente porque, além de permitir a interação mediada por computador a partir de qualquer ponto, não mais um local específico, o fato de se estar “liberto do fio”, em mobilidade, permite a ampliação da possibilidade de desenvolvimento de interações face-a-face, podendo inclusive interagir face-a-face e *on-line* em situações diferentes ao mesmo tempo.

#### **1.4 Ciborguização**

Outros autores, como Stelarc (1997), chegam a sugerir além de uma transformação social, uma própria transformação biológica, alegando que a evolução humana passa a se dar através da cibernética. “O espaço eletrônico não gera mais somente informações, mas entende e aumenta os parâmetros operacionais do corpo” (STELARC, 1997, p. 55).

Exemplos dessa tendência à “ciborguização” são os estudos e pesquisas relacionados à *wearable computing* (computação vestível). Estes estudos são baseados na idéia de que uma interface em que se opera “dentro” do computador é melhor do que em frente a ele. É importante observar que não se trata de ambientes tridimensionais imersivos e sim de uma computação vestível na qual os controles se dão através de interfaces intuitivas às atividades cotidianas das pessoas que passam a não perceber que ali há um processo computacional intermediário. Alguns autores definem, de forma similar, este fenômeno como a dupla lógica da remediação (BOLTER e GRUSIN, 2002), em que a multiplicação de mídias apaga os traços da mediação, ou como “interface zero” (LEMOS, 1997), e como exemplificado por Negroponte:

Fashion accessories will take on new roles, becoming some of the most important Internet access points, conveniently surrounding you in a Person Wide Web. How better to receive audio communications



than through an earring, or to send spoken messages than through your lapel? Jewelry that is blind, deaf, and dumb just isn't earning its keep. Let's give cuff links a job that justifies their name. (Negroponte, versão eletrônica)

Esse trecho não apresenta uma simples fantasia entusiástica de Negroponte, diversas pesquisas já apontam para o desenvolvimento de tecidos que podem ser utilizados como telas<sup>6</sup> e outros desenvolvimentos tecnológicos que visam a miniaturização e flexibilidade dos componentes computacionais. Tudo isso acaba por permitir a realização de tais objetivos da informática que amplia as possibilidades de comunicação através do que chamamos aqui de “aspecto ciborgue”.

Steve Mann ficou famoso por ter desenvolvido um sistema vestível composto de câmeras móveis conectadas a um computador que transmitia de volta a imagem captada a um dispositivo visual que ficava à frente de seus olhos. Assim ele teria ampliada a sua capacidade de visão, podendo posicionar a câmera na parte posterior de sua cabeça e com isso enxergar o que estava atrás de seu campo de visão biológico<sup>7</sup>.

Desta forma, parece necessário pensar os limites de atuação individual e coletivo humano a partir desta extensão sensorial permitida pela tecnologia, principalmente se esta for associada à possibilidade de atuação em espaços físicos remotos e/ou virtuais.

## 2 O Ideal Libertário

Castells (2003) atribui importância fundamental para o nascimento da internet ao que chama de *cultura libertária*, para a qual existem dois sentidos diferentes o europeu e o americano, como explica:

Na Europa, refere-se a uma cultura ou ideologia baseada na defesa intransigente da *liberdade individual* como valor supremo – com frequência contra o governo, mas por vezes com a ajuda do governo, como na proteção da privacidade. No contexto dos EUA, ‘libertário’ significa fundamentalmente uma desconfiança sistemática no governo,

---

<sup>6</sup> O Centro de Pesquisas da Philips criou um tecido que contém LEDs flexíveis em seu interior, isso permite que ele emita luz mantendo as propriedades físicas de um tecido comum. Para demonstrar possíveis aplicações para o material foram criados inúmeros protótipos, entre eles um travesseiro que recebe e exibe mensagens SMS. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/> Acesso em: 21/10/2005.

<sup>7</sup> Para mais informações ver: <http://www.wearcam.org/myview.html>



com base na idéia de que o mercado cuida de tudo por si só, e os indivíduos cuidam de si. (CASTELLS, 2003, p. 19) (grifos nossos)

Castells (2003) utiliza afirma utilizar tal expressão em seu sentido europeu, baseado na liberdade individual como valor supremo. Castells (2003) ainda credita a expansão da cultura da internet a uma estrutura baseada em quatro camadas, sendo que duas delas contribuem para a confirmação de que há, amplamente disseminada na internet, uma ideologia da liberdade. A cultura tecnomeritocrática está associada à crença de que o desenvolvimento científico e tecnológico é um elemento decisivo no progresso da humanidade. Assim, mais uma vez deixa-se claro, que a cultura da internet está em relação de continuidade direta com o iluminismo francês. Sendo que para os iluministas, as oportunidades deveriam ser iguais para todos e a liberdade era entendida como a possibilidade de manter interesses privados, inclusive a concepção ideológica, fora do poder de interferência do Estado. Já a cultura *hacker*, fomenta inovações tecnológicas capitais através da cooperação e da comunicação livre. Para Himanen (2001), é a ética *hacker*<sup>8</sup> que caracteriza a cultura da sociedade da informação, aquela que visa se desprender de um controle imperialista.

Como se pode perceber, muito se credita ao desenvolvimento das tecnologias digitais, a contribuição para uma libertação do indivíduo em diversos sentidos. Pierre Lévy (1998; 2001), certamente é um dos autores que preferem discutir a respeito da potencialidade da rede para criar laços entre os homens e permitir o desenvolvimento de uma *noosfera*; da *inteligência coletiva* – apesar de reconhecer que as relações de poder o obstruem. Essa inteligência coletiva seria o ideal libertário do ciberespaço. Neste artigo, observa-se que potencial para isso, efetivamente, existe. Libertação para emissão de mensagens; libertação de um espaço específico para troca de mensagens; libertação de uma localização geográfica comum a tantos indivíduos para as trocas comerciais, trabalhistas, sociais, de entretenimento, políticas, etc. Neste primeiro momento, apresenta-se de que forma esta libertação é efetiva em potência, para, posteriormente, se discutir, por outro lado, como as mesmas situações potencializam a vigilância e controle.

---

<sup>8</sup> Os *hackers* são, comumente, confundidos com criminosos virtuais, cuja denominação correta seria *crackers*. O que define os *hackers*, de forma básica, são seus conhecimentos técnicos de informática, programação e sistemas e suas atividades que visam tornar livre o conhecimento através da colaboração em rede.



## 2.1 Liberdade de localização

Talvez um dos primeiros aspectos que se deve desenvolver para a apresentação do que está sendo intitulado de ideal libertário seja a concepção de local, por servir de base para os demais tópicos. Cada vez mais pessoas estão utilizando o *e-mail*, listas de discussão, fóruns, *chats*, mensageiros instantâneos e *sites* de relacionamento como pontos de encontro. Como observado por Mitchell (2002) e Castells (1999), esses pontos de encontro não precisam estar localizados em áreas densamente povoadas (apesar de ainda se observar uma tendência à concentração em grandes áreas urbanas). Assim assume-se, ainda que em potência, a possibilidade de escolha do local para se viver, sem se privar da atuação global em diversos níveis (educacionais, trabalhistas, sociais, políticos, etc.) Ainda sob tal concepção, é possível a localização em espaços onde sejam disponibilizados mapas da região com seus principais pontos geográficos, a partir da utilização de um aparelho portátil (celular, por exemplo) equipado com GPS<sup>9</sup> (*Global Positioning System*). Desta forma, o usuário passa a ter liberdade de movimentação em locais anteriormente desconhecidos.

Outro aspecto muito importante dentro deste ponto de análise (localização) está relacionado às relações de trabalho e atuação empresarial. Primeiro com as redes telemáticas e posteriormente com a mobilidade, as empresas têm aumentadas as suas áreas de atuação, podendo atender a mercados diversos, sem preocupação com as distâncias geográficas.

## 2.2 Liberdade de Emissão

A liberdade de expressão talvez seja um dos aspectos mais importantes da democracia. Algumas ferramentas como as listas de discussão, fóruns e os *blogs* – este talvez com maior efeito que os demais, como afirma MacDonald (versão eletrônica) – têm desenvolvido comunidades mediadas por computador (CMC) que discutem os mais diversos assuntos: desde a experiência sobre algo específico, como o aquarismo ou o plantio de produtos orgânicos até o ativismo político, desencadeando uma conscientização dos direitos do cidadão ou denunciando absurdos do cenário político

---

<sup>9</sup> Para maiores informações ver: <http://www.gpscenter.com.br/index64.html> Acesso em 26/05/2006.





local, tradicionalmente “abafados” pela mídia de massa em geral. Para André Lemos (2006a) essas manifestações correspondem ao que ele considera como uma das três leis da cibercultura: a *liberação do pólo de emissão*, como pode ser observado no trecho:

Aujourd’hui les expressions de la cyberculture montrent l’urgence et l’émergence de voix et des discours, précédemment réprimés par l’édition des informations par l’industrie culturelle massive (LEMOS, 2006a)

Castells (2003) corrobora com esta concepção, afirmando que há uma “possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na Net, e, não a encontrando, de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede.” (CASTELLS, 2003. p. 49).

Outro fenômeno que tem apresentado repercussão é o das redes ponto-a-ponto (P2P), que possibilitam trocas de arquivos entre inúmeros usuários em todo o mundo desafiando algumas indústrias como a fonográfica, por exemplo, a partir de uma subversão dos direitos autorais (*copyright*).

Os aparelhos de telefonia celular, os *handhelds* e os PDA’s, como já foi indicado anteriormente, têm tomado certo posicionamento no que tange a liberdade de emissão, principalmente em seu aspecto imediatista. Segundo Ito (versão eletrônica), há uma “nova” forma de comunicação onde são trocadas informações de tipo muito específico; são informações imediatas sobre a impressão pessoal de um programa de TV, algo de interessante que está passando no rádio, a foto de um evento do qual se participa, etc. Este aspecto imediatista, entretanto, não está relacionado diretamente a um aumento na qualidade da comunicação, como colocado por Lemos:

A rapidez das mensagens e dos contatos permite um questionamento se o que está em jogo é um verdadeiro canal de comunicação, ou se seria apenas para trocas rápidas de informação, não caracterizando um verdadeiro processo comunicacional. (...) Os celulares devem ser compreendidos como instrumentos que podem aumentar as possibilidades de emissão e recepção de informações, ampliando as probabilidades de comunicação mas não garantindo, necessariamente, um maior enriquecimento do processo comunicativo. (LEMOS, 2004. p. 28)



Um exemplo é o que ocorreu com o atentado em Madri em 11 de março de 2004. Às vésperas de uma eleição, o governo espanhol tinha interesse em manipular informações sobre a autoria do atentado, atribuindo-o ao grupo separatista ETA, apesar de indícios de que os autores fossem árabes. Como a população recorreu ao uso dos celulares como principal meio de obtenção de informação<sup>10</sup>, enviando fotos e informações do local, a farsa não pôde ser mantida e a população se mobilizou derrotando, nas eleições, o então premiê José Maria Aznar.

### 2.3 Liberdade Ideológica

Este terceiro tópico é, na verdade uma derivação do que já foi desenvolvido na liberdade de localização e de emissão. As pessoas têm possibilidade de se agrupar de acordo com seus interesses particulares, independente de sua localização e de forma autárquica. A polifonia característica da internet permite o desenvolvimento de comunidades mediadas por computador (CMC) que podem agregar pessoas simpatizantes de uma mesma concepção ideológica (política, religiosa, etc.).

É o que acontece, por exemplo, com as comunidades de desenvolvedores de Software Livre. Motivados por um movimento que visa apresentar dados concretos de que a propriedade intelectual paralisa a cultura, pessoas de todo o mundo se reúnem para o desenvolvimento de aplicativos de computador. A forma organizada e a dedicação ao desenvolvimento de atividades que, *a priori*, não têm uma remuneração, são alicerçadas por um aspecto ideológico de combate a uma sociedade industrial capitalista.

### 3 Vigilância e Controle

Foucault (1987) analisou as instituições sociais e comparou-as ao Panóptico de Bentham, o qual ele descreve:

[...] na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco,

---

<sup>10</sup> Ver: <http://info.abril.uol.com.br/aberto/infonews/032004/11032004-3.shl> Acesso em 28/05/2006.

um doente, um condenado, um operário ou um escolar. Pelo efeito da contraluz, pode-se perceber da torre, recortando-se exatamente sobre a claridade, as pequenas silhuetas cativas nas celas da periferia. Tantas jaulas, tantos pequenos teatros, em que cada ator está sozinho, perfeitamente individualizado e constantemente visível. O dispositivo panóptico organiza unidades espaciais que permitem ver sem parar e reconhecer imediatamente. Em suma, o princípio da masmorra é invertido; ou antes, de suas três funções – trancar, privar de luz e esconder – só se conserva a primeira e suprimem-se as outras duas. A plena luz e o olhar de um vigia captam melhor que a sombra, que finalmente protegia. A visibilidade é uma armadilha. (FOUCAULT, 1987, pp. 165-166)

Em uma sociedade hiperconectada o *princípio da masmorra*, trazido por Foucault, parece ser completamente invertido (destrancar, iluminar e olhar). Os aparatos tecnológicos assumem a função do vigia, que tudo capta sob a luz e o olhar, só que agora eles estão espalhados por todos os espaços. Assim, o controle que antes era hierarquizado através das instituições sociais, e por isso, realizado dentro de (ou melhor, *trancado em*) um espaço físico, agora ocupa todo o espaço urbano público e privado.

Para Foucault (1987) alguns recursos são necessários para o sucesso do poder disciplinar: a vigilância hierárquica; a sanção normalizadora; e o exame, que seria a combinação das duas anteriores. Todos esses recursos apresentam-se potencializados com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação móveis.

O autor aponta como as instituições sociais se desenvolveram incorporando a vigilância aos seus processos, instituindo os papéis de fiscalização. Ele descreve assim o que chama de vigilância hierarquizada: “poder que é em aparência menos ‘corporal’ por ser mais sabiamente ‘físico’.” (FOUCAULT, 1987, p. 148). Ter-se-ia hoje, tal poder ainda mais sábio por ser digital, sem uma representação física visível. As instituições não têm “paredes”, seus processos não têm mais local de realização, nem início e nem fim perceptíveis. Pode-se participar de seus processos em todo o lugar e, aparentemente, em todo o lugar se está participando de, pelo menos, um desses processos, sejam eles educacionais, comerciais, médicos, trabalhistas, etc.

O segundo ponto, o uso de sanções normalizadoras, tem o objetivo de exercer no indivíduo pressão constante, para que se submetam todos ao mesmo modelo. Assim, não se integrar é estar excluído. Busca-se a normalização, que, segundo Foucault, é um



dos grandes instrumentos de poder. Observa-se facilmente que, aos poucos, as pessoas são inseridas em um “mundo digital” por diversos motivos: para que possam exercer sua cidadania (governo eletrônico, voto eletrônico, pagamento de imposto através de redes telemáticas, etc.); para que participem de processos da vida cotidiana (caixa automático de banco, telefones públicos digitais, unidades de resposta audível, etc.); para se comunicar (e-mail, telefone celular, etc.); e, principalmente, para que possam consumir através de processos eletrônicos (*e-commerce*, *e-business*, *e-banking*, etc). Esses aspectos apontam para uma análise dos programas de inclusão digital: quem necessita, de fato, estar inserido digitalmente? Parece que, para a maioria destes programas, a resposta é: todos. Se todos precisam estar incluídos digitalmente, quem não estiver será excluído de uma sociedade e aqueles *normais* atenderão aos requisitos do observador, ou seja, carregarão consigo os instrumentos de localização geográfica, e deixarão seus rastros por onde quer que passem; do que quer que fale. Assim, aquelas expressões indesejáveis do ponto de vista do dominador são facilmente identificáveis, sancionáveis e puníveis.

Finalmente, o exame, que combina vigilância e normalização, estabelece sobre os indivíduos uma visibilidade através da qual eles são diferenciados e sancionados. A proliferação e a interconexão entre tantos aparatos, que são utilizados pelas pessoas em mobilidade, faz com que todos sejam observados e, ao mesmo tempo, objetos de observação.

### 3.1 Vigilância de localização

O filme *Minority Report*<sup>11</sup> de Steven Spielberg representa uma sociedade altamente vigiada. Ao passar em frente aos anúncios publicitários, ou ao entrar em uma loja, John Anderton (Tom Cruise), a personagem principal, é reconhecido através de *scanners* de retina, que são capazes de retornar para ele uma mensagem personalizada. O mesmo ocorre quando ele está em fuga e é identificado pelo mesmo *scanner* no metrô. No filme, toda a cidade é monitorada por tais máquinas levando a personagem à necessidade de uma cirurgia para transplante de olhos, assumindo a identidade de uma outra pessoa, para que possa escapar da vigilância.

---

<sup>11</sup> Título mantido em português.



O que se questiona aqui é se a incorporação de tantos equipamentos móveis e até vestíveis não estaria assumindo o papel da retina da ficção Spielberguiana. Se livrar de tais equipamentos é muito mais fácil do que um transplante de olhos, mas até que ponto as pessoas se dão conta de que estão sendo vigiadas? Será que para ter sua liberdade garantida é necessário abdicar de todas essas tecnologias? Sendo assim, de que vale o potencial libertador delas?

### 3.2 Vigilância de emissão

André Lemos (2006b) apresenta a história que se passou com o Iraniano Hossein Derakhshan quando oficiais da imigração dos EUA não permitiram sua entrada no país após terem pesquisado seu nome na *internet* e descoberto que o mesmo mantinha um *blog* com críticas ao governo norte-americano. Para Lemos:

Os diversos dispositivos digitais estão nos colocando em meio a formas sutis de controle e vigilância. Derakhshan foi vítima, ao mesmo tempo, da potência libertadora da emissão, e da violência controladora e punitiva possibilitada por esses novos formatos midiáticos. Derakhshan cria uma reterritorialização no ciberespaço, o seu *blog*, um espaço de liberdade no espaço estriado das redes telemáticas. No entanto, “seu território” acaba sendo utilizado como forma de controle e vigilância. (LEMOS, 2006b)

Se a *potência libertadora da emissão* e a *violência controladora e punitiva* estão associadas, ao mesmo tempo, a um único instrumento, mais uma vez questiona-se: de que vale o potencial libertador dele?

### 3.3 Vigilância Ideológica

A suposta liberdade ideológica se dá pela combinação da liberdade de localização e de emissão. Assim, mesmo em países onde há censura e opressão às expressões das pessoas, é possível declarar ideais através da *internet*. Da mesma forma, a vigilância ideológica se dá pela combinação da vigilância de localização e de emissão.

O exemplo citado para a vigilância de emissão pode ser recuperado agora para uma observação da vigilância ideológica: Hossein Derakhshan foi censurado nos EUA por



causa de suas idéias, que são contrárias às ações do governo daquele país. Neste caso, o reflexo é diminuído, pois, em primeiro lugar, os EUA é um país no qual, em teoria, existe uma liberdade de expressão e, por outro lado, não é nem a nação nem a moradia de Derakhshan. Porém, em outras situações, essa vigilância pode resultar em sanções contra aquele que se sentiu livre.

#### **4 Conclusão**

O potencial libertário das tecnologias móveis é, aparentemente, o mesmo da vigilância e controle. Na mesma proporção em que o desenvolvimento tecnológico permite uma maior liberdade de comunicação, permite, também, uma maior apropriação como ferramenta de controle; uma extrapolação do conceito de lugar do panóptico – o panóptico digital. Não se trata aqui de uma crítica cega ao desenvolvimento da tecnologia. Ao contrário. Parece claro que o potencial uso não é determinado pela tecnologia, mas sim pela sua apropriação feita pela sociedade.

Foucault (1979) já alertava para o fato de que “nada mudará a sociedade se os mecanismos de poder que funcionam fora, abaixo e ao lado dos aparelhos do Estado a um nível muito mais elementar, cotidiano, não forem modificados” (FOUCAULT, 1979). Parece aceitável, dado o desenvolvimento de aparatos interconectados, uma discussão a respeito da estrutura de poder, ao invés da manutenção de um estado de elogio e empolgação com tal evolução tecnológica em rede.

#### **5 Bibliografia Consultada**

BETTETINI, Gianfranco. Semiótica, computação gráfica e textualidade. In: PARENTE, André. Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

BOLTER, J.D.; GRUSIN, R. Remediation: understanding new media. Cambridge, Massachussets, The MIT Press, 1999.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_. A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.



FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir: história da violência nas prisões. Petrópolis: Vozes, 1987.  
\_\_\_\_\_. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

HIMANEN, Pekka. A ética dos hackers e o espírito da era da informação. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

ITO, Mizuko. A New Set of Social Rules for a Newly Wireless Society. Disponível em: <http://www.ojr.org/japan/wireless/1043770650.php> . Acesso em: 05 de outubro de 2005.

LEMONS, André. Les trois lois de la cyberculture. Libération de l'émission, principe en réseaux e reconfiguration culturelle., no prelo, a ser publicado na Revue Sociétés, Bruxelas, 2006a. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/artigos.html> Acesso em: 26 de maio de 2006.

\_\_\_\_\_. Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. artigo aprovado para apresentação no GT Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade, da COMPÓS, encontro de 2006 a ser realizado em Baurú, SP, junho de 2006b. Inédito. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/artigos.html> Acesso em: 26 de maio de 2006.

\_\_\_\_\_. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. In: LEÃO, Lúcia (org.) Derivas: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

\_\_\_\_\_. Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais., publicado in Tendências XXI, Lisboa, 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/artigos.html>.

LÉVY, Pierre. A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: Ed. 34, 2001.

\_\_\_\_\_. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

\_\_\_\_\_. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998.

MACDONALD, Nico. The future of weblogging. Disponível em: [http://www.theregister.co.uk/2004/04/18/blogging\\_future/](http://www.theregister.co.uk/2004/04/18/blogging_future/) . Acesso em 04 de abril de 2006.

MITCHELL, William. E-topia: a vida urbana, mas não como a conhecemos. São Paulo: Senac, 2002.

NEGROPONTE, Nicholas. Wearable computing. Disponível em: <http://archives.obs-us.com/obs/english/books/nn/bd1201.htm> . Acesso em: 04 de outubro de 2005.

RHEINGOLD, Howard. Smart Mobs. The next social revolution. Perseus Publishing, 2003.

STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In: DOMINGUES, Diana. A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.