

## **O autômato digital e os circuitos de afetos nas redes sociais: uma análise do conceito de autômato espiritual no Imagem-Tempo de Deleuze e seus desdobramentos nas interfaces digitais**

### **The digital automaton and the circuits of affects in social networks: an analysis of the concept of a spiritual automaton in Deleuze's Image-Time and its unfolding in digital interfaces**

Rogério da Costa<sup>1</sup>

**Resumo:** *O presente artigo investiga a relação entre o conceito de autômato espiritual, tal como desenvolvido por G. Deleuze em seu texto sobre o cinema, Imagem-Tempo, e os autômatos digitais que emergem nas redes sociais de nossa atualidade. Conceitos como autômato psicológico, automovimento do pensamento, escolha e sugestão, padrão de comportamento e perfil de usuário são explorados para compreender a atual relação que mantemos com as interfaces digitais, de modo a explicitar os novos processos de pensamento e afetos em jogo nas redes sociais.*

**Palavras-chave:** *redes sociais; autômato espiritual; autômato digital; padrão de comportamento; processo de decisão.*

**Abstract:** *This article investigates the relationship between the concept of spiritual automaton, as developed by G. Deleuze in his text on the cinema, Image-Time, and the digital automata that appear in the social networks of our times. Concepts such as psychological automaton, self-movement of thought, choice and suggestion, behavior pattern and user profile are explored to understand the current relationship that we maintain with the digital interfaces, in order to make explicit the new thinking and affects processes that emerge from social networks.*

**Keywords:** *social networks; spiritual automaton; digital automaton; behavior pattern; decision-making process.*

## Introdução

O presente artigo investiga a relação entre o conceito de autômato espiritual, tal como desenvolvido por G. Deleuze em seu texto sobre o cinema, *A imagem-tempo*, e os autômatos digitais que emergem nas redes sociais da atualidade. É evidente o poder de captura da atenção que o universo de interfaces digitais exerce sobre as pessoas. Assim como a sétima arte continua exercendo sua magia sobre multidões mundo afora, fazendo sonhar e chorar com suas imagens em movimento, também as interfaces digitais atuam diretamente sobre as subjetividades, precipitando-as nos labirintos de seu espaço-informação. Mas o que se discute aqui vai um pouco além dessa captura, pois o que parece estar em jogo no espaço-informação, que se aprofunda com o uso contínuo da Internet e das interfaces digitais, é a forma como se interfere em processos importantes das vidas de seus usuários. Em primeiro lugar, pela intensificação maciça do consumo virtual, os indivíduos são submetidos a estratégias de indução de escolha e decisão constantes. Tal indução, que também pode-se nomear incitação, provocação ou constrangimento, resulta de complexos processos de cálculos efetuados por algoritmos sofisticados espalhados pelas redes, e que serão referidos nesse artigo como *autômatos digitais de rede*, ou simplesmente *autômatos digitais*. Em segundo lugar, haveria um desdobramento dessas induções ao consumo, e que repercute agora no plano afetivo dos usuários de redes sociais. Trata-se dos processos de estimativa, presentes nas plataformas de interação social, e que enredam seus participantes num processo contínuo de avaliação de si mesmos e dos outros. A isso chamamos *autômato de afetos*, que caracteriza o automatismo afetivo com que reagem os indivíduos que frequentam tais plataformas e que os encadeia num circuito emocional, induzido, igualmente, por algoritmos de personalização.

## O autômato espiritual no cinema

No capítulo intitulado “O pensamento e o cinema”, de seu livro *A imagem-tempo*, Deleuze entende que, com o surgimento do cinematógrafo,

atinge-se o automovimento ou movimento automático no interior da obra de arte. O movimento passa a ser o dado imediato da imagem, diferentemente do universo da pintura, no qual seria o espírito quem o reconstituiria, ou do teatro, onde o movimento depende de um móvel, no caso o ator, que o executa. No domínio cinematográfico, é a própria imagem que se move em si mesma. Esse automovimento luminoso faz Deleuze avançar a ideia da emergência, na mente do espectador, de um autômato espiritual, como uma espécie de efeito no cérebro resultante da projeção do filme: “o movimento automático faz surgir em nós um autômato espiritual, que, por sua vez, reage sobre ele” (DELEUZE, 2005, p. 189). Tal ideia estaria presente, de forma embrionária, nos textos de Élie Faure, renomado historiador da arte francês, do início do século XX, citado por Deleuze, e que teria sido um dos primeiros a correlacionar o movimento automático das imagens no cinema com o próprio movimento do pensamento:

Na verdade, é seu próprio automatismo material que faz surgir de dentro dessas imagens o novo universo que ele pouco a pouco impõe a nosso automatismo intelectual. É assim que aparece, numa luz fulgurante, a subordinação da alma humana aos instrumentos por ela criados, e reciprocamente (E. FAURE, 1934, p. 9).

Já o escritor Raymond Bellour, reconhecido por suas análises sobre o cinema, estabelece uma correlação entre as experiências à época do surgimento do cinema e as da hipnose em seus primórdios, tendo como base o fato de que ambas exploram os efeitos de repetição sobre a consciência de um espectador em imobilidade alerta (BELLOUR, 2009). Mais recentemente, autores como Andriopoulos (2014) e Eugeni (2002) também exploram as relações entre cinema e hipnose. De modo semelhante, Deleuze entende que diretores de cinema do início do século XX, como Vertov, Abel Gance e Eisenstein, preconizavam uma forma de ação direta da imagem-movimento cinematográfica sobre o pensamento, tal como um choque capaz de comunicar “vibrações ao córtex, tocar diretamente o sistema nervoso e cerebral” (DELEUZE, 2005, p. 190). Ou seja, a concepção de *autômato espiritual* estaria aqui

ligada ao movimento automático das imagens, que suscitam, incitam no espectador um autômato de ordem mental. É um movimento automático que age diretamente sobre o cérebro, por vibrações. O autômato assim constituído reage, por sua vez, sobre o automatismo das imagens.

Ocorre que o conceito de autômato espiritual já havia sido empregado, e pela primeira vez, por Espinosa e Leibniz no século XVII. Ele expressava, naquele momento, a experiência que se tem quando se exercita o raciocínio lógico, deduzindo formalmente os pensamentos uns dos outros. Ao pensar, segundo Espinosa, obedece-se apenas às leis do pensamento, que permitem que as ideias possam se encadear de modo autônomo, funcionando como causas umas em relação às outras, e que dão à atividade de pensar a dimensão de um autêntico autômato espiritual (ESPINOSA, 2003, p. 85). Trata-se da experiência do movimento do pensamento em si mesmo, concatenando ideias de modo automático, dependendo apenas de seus próprios conceitos para passar aos conceitos seguintes. Portanto, o significado de autômato aqui inclui a noção de automovimento, que é atribuída ao pensamento em sua atividade.

O interessante no raciocínio de Deleuze é que ele, a partir da noção de autômato espiritual pensada por Espinosa, conclui sobre uma nova forma de automatismo, que decorre dos efeitos das imagens cinematográficas sobre o pensamento. Nesse caso, haveria uma diferença essencial em relação ao autômato espiritual da filosofia clássica, pois esse último apontaria para uma mera possibilidade lógica ou abstrata de deduzir formalmente os pensamentos uns dos outros, enquanto no caso do autômato espiritual do cinema, estabelece-se um circuito que encadeia os pensamentos diretamente com a imagem-movimento cinematográfica. O autômato seria, nesse sentido, “a potência comum do que força a pensar e do que pensa sob o choque mental” (DELEUZE, 2005, p. 190).

Mas é preciso fazer jus à filosofia de Espinosa, e lembrar que sua teoria da imaginação também entendia um processo disparador de imagens na mente a partir de signos do mundo, e que davam ao fluxo da imaginação esse caráter automático de encadeamento:

Com efeito, um soldado, por exemplo, ao ver os rastros de um cavalo sobre a areia, passará imediatamente do pensamento do cavalo para o pensamento do cavaleiro e, depois, para o pensamento da guerra etc. Já um agricultor passará do pensamento do cavalo para o pensamento do arado, do campo etc. E, assim, cada um, dependendo de como se habituou a unir e a concatenar as imagens das coisas, passará de um certo pensamento a este ou àquele outro (ESPINOSA, 2007, II,18, sc.).

Nesse exemplo, a partir de estímulos indiciais, o autômato espiritual articula uma sequência de pensamentos que decorre de seus próprios hábitos, como sugere Espinosa. Já no caso do cinema, a ideia de Deleuze é que a experiência da imagem-movimento induz a concatenação dos pensamentos, segundo a própria organização da montagem cinematográfica. É esse fato que estimula os primeiros grandes diretores de cinema a acreditarem que estariam diante de uma arte que, finalmente, poderia promover uma autêntica revolução social: “Tudo se passa como se o cinema nos dissesse: comigo, com a imagem-movimento, vocês não podem escapar do choque que desperta o pensador em vocês. Um autômato subjetivo e coletivo para um movimento automático: a arte das *massas*” (DELEUZE, 2005, p. 190). Tal seria a visão de Eisenstein, que defendia que o cinema deveria produzir um choque que força a pensar, impondo esse choque às massas, tornando o povo sujeito de suas ações (EISENSTEIN, 1976). E essa força desencadeada residiria nos meandros da montagem cinematográfica, que entraria em circuito com o pensamento, induzindo o processo intelectual a pensar um “todo” que ultrapassa o filme, que reúne as partes superando-as num produto de ordem superior, num conceito que sobrevoa o próprio filme e lhe dá seu sentido maior.

Há duas críticas a se destacar nessa leitura do autômato espiritual associada ao cinema clássico. A primeira diz respeito ao romantismo dos primeiros cineastas, que acreditavam na força revolucionária da arte cinematográfica. Todos sabem que, observa Deleuze,

se uma arte impusesse necessariamente o choque ou a vibração, o mundo teria mudado há muito tempo, e há muito tempo os homens pensariam.

Por isso essa pretensão do cinema, pelo menos nos seus grandes pioneiros, hoje em dia faz sorrir (...) todas as esperanças postas no cinema, arte das massas e novo pensamento, parecem agora declarações de museu (DELEUZE, 2005, p. 190).

A essa primeira crítica se acrescenta uma segunda, que aponta no cinema, justamente, seu potencial de ampliação da banalidade cotidiana. As ações comerciais, o sexo e a violência passam a ocupar a nova arte industrial, e o autômato espiritual se torna um fantoche das propagandas. Deleuze atribui isso, em parte, ao fato de o cinema ser fruto de técnicas de reprodução em escala, proliferando uma “mediocridade quantitativa”. Mas por detrás desse fator, algo mais terrível se desenha, a manipulação das massas pelo fascismo de Estado, em menção às propagandas nazistas no período da Segunda Guerra Mundial. “O autômato espiritual tornou-se o homem fascista”, diz Deleuze, apontando para as manipulações humanas em massa como sinônimo da grande crise do cinema, quando Hitler rivalizava com Hollywood<sup>2</sup>.

### **A crise no cinema do pós-guerra e a chegada do mundo da informação**

A crise do cinema, segundo Deleuze, vai estar associada ao período da propaganda fascista, mas igualmente ao mundo do pós-guerra, que acaba por promover uma ruptura nos filmes de ação mais convencionais. Com o neorealismo italiano, por exemplo, o cinema parece abandonar sua aspiração às narrativas de ação, que prendiam os espectadores com uma mesma pergunta: o que vai se passar? A quebra da narrativa vem acompanhada dessa inquietante sensação de que nada se passa, o que acaba por lançar o pensamento numa espécie de zigue-zague ou espiral, remetendo o autômato espiritual ao puro esforço de pensar e compreender: o que está se passando? O que ocorreu? As imagens contraditórias que o cinema do pós-guerra constrói são uma força dissociadora, não o

2 Deleuze faz referência à cineasta alemã, Leni Riefenstahl, renomada por seus filmes de propaganda para o Partido Alemão Nazista. (Deleuze, 2005, p. 199)

poder de encadear imagens segundo um monólogo interior, mas o de desencadeá-las segundo vozes múltiplas, sempre uma voz dentro de uma voz. Deleuze recorre aqui a Artaud, que afirmava sobre o cinema que “o pensamento só pode pensar o fato de que ainda não pensamos, a impotência tanto para pensar o todo como para pensar a si mesmo, estando o pensamento sempre petrificado, deslocado, desabado” (DELEUZE, 2005, p. 203). As novas montagens, com a introdução do falso *raccord*, por exemplo, conduzem à inexistência de um todo que possa ser pensado. Dessa forma, o autômato espiritual não será mais nem aquele do pensamento lógico clássico, e tampouco aquele que entra em circuito com a imagem automática, mas sim “a Múmia, instância desmontada, paralisada, petrificada, congelada, que documenta a impossibilidade de pensar que é o pensamento” (DELEUZE, 2005, p. 201). Por outro lado, essa paralisia, essa impotência apenas marcam o salto do pensamento, que é forçado a sair dos circuitos preestabelecidos de ação-reação do cinema clássico, é induzido a se desvencilhar do senso comum, para se confrontar diretamente com a potência dissociadora e múltipla do cinema moderno. Tal será a marca da experiência da imagem-tempo no autômato espiritual, que Deleuze entende ser a característica principal da arte cinematográfica na segunda metade do século XX.

Ocorre que já em meados dos anos de 1980 estava em curso uma evolução tecnológica e social dos autômatos. Naquela ocasião, Deleuze já notava que estavam entrando em cena os autômatos da informática. Tratava-se de uma mudança de natureza, pois juntamente com os autômatos de movimento, como pêndulos, relógios e motores, e também o cinema, emergiam as máquinas de manipulação de dados e informação, que funcionavam como autômatos de cálculo e de pensamento, de regulação e *feedback*. O autômato de movimento, que representa o cinema, acabou por promover a automatização das massas, com esse fenômeno do chefe como grande autômato espiritual, ou Hitler cineasta. Mas Deleuze percebeu que, com o autômato da informática, tudo parece se diluir “numa rede de informação, onde ‘deliberadores’ gerenciariam a regulação, o tratamento, o armazenamento, através dos

entrecruzamentos de insones e videntes” (DELEUZE, 2005, p. 314). Aos olhos do presente, deve-se reconhecer que Deleuze teve uma visão muito clara do futuro, pois a informática dos anos 1980 estava apenas em seus primórdios. Surpreende como, naquele momento, seu entendimento sobre as imagens digitais já soava extremamente atual:

A figura moderna do autômato é o correlato de um automatismo eletrônico. (A imagem digital nascente) não tem exterioridade (extracampo), tampouco interiorizam-se num todo: têm um direito e um avesso, reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objeto de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente. O espaço da tela torna-se omnidirecional, onde ângulos e coordenadas variam sempre. (A tela constitui agora um espaço-informação), superfície opaca sobre a qual se inscrevem ‘dados’, com a informação substituindo a Natureza, e o cérebro-cidade, o terceiro olho, substituindo os olhos da natureza. (...) O novo automatismo espiritual remete, por sua vez, aos novos autômatos psicológicos (DELEUZE, 2005, p. 315).

Essa passagem bem poderia se referir aos smartphones da atualidade, essa “superfície opaca sobre a qual se inscrevem dados”, um *black mirror* que envolve o pensamento em seu espaço-informação, com imagens que podem se formar a partir de qualquer ponto. Deleuze também nota que a posição da tela na vertical passa a ter um sentido absolutamente convencional, pois se o que se vê nela são informações, e não mais o mundo em movimento, como no cinema, ela pode então estar disposta na horizontal ou em qualquer outra posição. Provavelmente influenciado pelo impacto da televisão e do vídeo, Deleuze vislumbra que o mundo moderno é aquele em que a informação substitui a natureza, tornando-se um grande efeito-mídia, onde um cérebro-informação ou cérebro-cidade substitui o olho-natureza do cinema: quando a tela é um espaço-informação, “a imagem não para de deslizar para outras imagens numa profusão incessante de mensagens, e o próprio plano assemelha-se menos a um olho que a um cérebro sobrecarregado que sem parar absorve informações” (DELEUZE, 2005, p. 317).

Outro aspecto importante que emerge a partir do conceito de tela como espaço-informação é a modificação da relação com o todo. O autômato da informática promove constantemente uma disjunção entre o visual, o sonoro e o texto, de tal forma que eles não se alinham mais segundo um processo convencional de representação. Aquilo que se vê não se ajusta necessariamente ao que se ouve e tampouco ao que se lê. Trata-se, segundo Deleuze, de uma relação “irracional” segundo direções dissimétricas, o visual e o sonoro não reconstituindo mais um todo. O todo se torna impossível, porque a complexidade do espaço-informação “é não totalizável, ‘não representável por um único indivíduo’, e que só encontra representação no autômato” (DELEUZE, 2005, p. 319).

### **A Internet e o sonho de uma Inteligência Coletiva**

Com a consolidação da Internet, esse autômato da informática, da década de 1980, ao qual se refere Deleuze, e que estava associado ao poder de cálculo, armazenamento e processamento de informação, deu lugar a um *autômato digital coletivo*, que passou a distribuir a informação em rede e promover uma comunicação global. Nesse sentido, a expectativa que girava em torno das primeiras décadas do cinema clássico, de promover a revolução das massas, não teria também sido alimentada em relação aos novos meios de comunicação digital? Cabe lembrar que mesmo antes da Internet se consolidar globalmente, nos anos de 1990, já emergiam com força as primeiras comunidades virtuais. Elas se expandiram rapidamente, e fizeram crer que algo como uma inteligência coletiva seria possível, dada a possibilidade das pessoas se comunicarem entre si de qualquer parte do planeta, trocando informações e conhecimentos<sup>3</sup>. Pode-se dizer que esse período alimentou a fase romântica da cibercultura nascente, período em que autores renomados escreveram sobre as novas possibilidades de expansão da civilização, de mutação antropológica, onde as ideias poderiam circular de forma livre e gerar

3 A comunidade *The Well* (significando Whole Earth ‘Lectronic Link) foi o nome dado à primeira comunidade virtual de que se tem notícia, tendo sido fundada em 1985 pelos editores da revista *Whole Earth Review*.

ARTIGO

inovações por toda parte. Impactos sobre as formas de governo, por exemplo, como a proposta de uma democracia direta e gestão descentralizada, eram defendidas pelos mais otimistas com a recém-nascida Web. Mudanças nas formas de vida, com a emergência de uma produção multicultural, eram previsões que alimentavam as discussões acadêmicas e midiáticas, além, claro, dos efeitos sobre os métodos de educação em geral. Entre esses autores, podemos citar Pierre Lévy e Howard Rheingold, por exemplo, tidos como pensadores que mobilizavam os debates sobre a cibercultura e a inteligência coletiva no curso dos anos 1990 e início dos anos 2000. Como acreditava Pierre Lévy, em 1994:

Os instrumentos da comunicação e do pensamento coletivo não serão reinventados sem que se reinvente a democracia, uma democracia distribuída por toda parte, ativa, molecular. Neste ponto perigoso de virada ou de encerramento, a humanidade poderia reapoderar-se de seu futuro. Não entregando seu destino nas mãos de algum mecanismo supostamente inteligente, mas produzindo sistematicamente as ferramentas que lhe permitirão constituir-se em coletivos inteligentes (...) (LÉVY, 1998, p. 15).

Nessa afirmação de Lévy, já se podiam perceber as duas tendências em confronto naquele momento: um suposto mecanismo inteligente que controlaria o destino da humanidade, ou a aposta em coletivos inteligentes que reinventassem a democracia. Com o avanço das tecnologias de comunicação global, o autômato digital coletivo, operando de forma interligada através da Internet, já nascia dentro desse dilema, que parece até hoje defini-lo: estar a serviço de mecanismos de controle ou servir a uma inteligência coletiva. Howard Rheingold também acreditava no potencial de conexão entre as pessoas via Internet, defendendo que o melhor mecanismo de busca ainda era o contato direto entre as pessoas que possuíam a informação: “devido ao fato de tantos membros das comunidades virtuais exercerem profissões baseadas no saber próprio, as comunidades virtuais podem ser instrumentos práticos” (RHEINGOLD, 1996, p. 77). Mas apesar das expectativas de consolidação de uma inteligência coletiva, fruto do emergente espaço multimídia e hipermídia que reorganizou as imagens sonoras e visuais, e também de

meios de acesso ao espaço de informação digital cada vez mais flexíveis e múltiplos, já estavam presentes tanto em Lévy quanto em Rheingold as dúvidas sobre o futuro da Internet. Rheingold se perguntava:

Será que os mercados altamente lucrativos do vídeo doméstico e da televisão irão financiar a infraestrutura de comunicações multilateral sonhada pelos educadores e ativistas? Ou será que tudo vai resumir-se ao pagar-para-ver, deixando pouco ou nenhum espaço disponível para redes comunitárias e comunidades virtuais? (RHEINGOLD, 1996, p. 331).

Também Lévy se colocava esse tipo de questão, como quando indaga, por exemplo, se “as ‘infovias’ e a ‘multimídia’ não acabarão sendo apenas uma supertelevisão? Estariam anunciando a vitória definitiva do consumo de mercadoria e do espetáculo? Aumentarão o abismo entre ricos e pobres, excluídos e ‘bem-posicionados’?” (LÉVY, 1994, p. 13). Somando-se a essas dúvidas, no final dos anos 1990, a ampliação dos sites de pornografia, os problemas com o comércio eletrônico, os ataques de hackers, a grande quantidade de lixo que retornava nos mecanismos de busca da época, além das ocorrências de assédio em chats frequentados por usuários anônimos, compreende-se a razão pela qual a Internet passou a ser vista também como um ambiente de ameaças e delitos.

É possível perceber, então, que a mesma expectativa vivida pelos primeiros cineastas, que acreditavam que o cinema seria a arte que imporia ao povo o choque do pensamento, foi também sonhada por muitos como uma possibilidade real da Internet em seus primórdios, como a democracia participativa e a inteligência coletiva. Contudo, em seu período nascente, os críticos apontavam no cinema uma arte da propaganda, de figurações comerciais, de divulgação do sexo etc. O cinema ruim. A mesma crítica que recebeu a Internet ao final dos anos 1990, semelhante até no que se refere ao domínio das massas, que passou a se traduzir como controle dos usuários através de mecanismos inteligentes. Assim como a potência ou capacidade do cinema revelou, para muitos, não passar de uma pura e simples possibilidade lógica, da mesma forma a pergunta se colocava para a Internet: sua capacidade

ou potência para engendrar uma democracia real ou uma inteligência coletiva não seria apenas uma simples possibilidade técnica?

Tal atmosfera não colaborava com empreendimentos ainda muito novos aos olhos dos consumidores. Foi assim que no ano de 2000 a Internet se viu abatida por uma grave crise financeira. Essa crise foi devida, sobretudo, à euforia dos investidores em negócios chamados “ponto.com”, na medida em que apostaram em ganhos rápidos e extraordinários que não se confirmaram. Mas além desse aspecto, outra discussão alimentava os donos de empresas naquela virada de milênio: como fazer dinheiro com negócios na Internet? A resposta a essa questão veio de forma dupla: pela tecnologia e pela filosofia.

### **O Autômato digital nas redes sociais**

Quando se discutia há 20 anos a emergência da Internet, já se sabia que as pesquisas sobre agentes inteligentes seriam essenciais para o desenvolvimento futuro da rede. Só não se esperava que fossem, ao longo desses anos, simplesmente ocupar quase todo o espaço de softwares e aplicativos disponíveis hoje no mercado. Pode-se dizer, de um modo ilustrativo, que tudo começou com os estudos sobre como aperfeiçoar os assistentes de correio eletrônico no início dos anos de 1990, de modo a aprimorar a experiência de seus usuários. Essa linha de pesquisa tecnológica iria impactar o avanço dos filtros colaborativos da Amazon, que inicia suas atividades em 1995, e as soluções do mecanismo de busca da Google, que iniciou suas atividades em 1998.

Os agentes inteligentes, também conhecidos como *knowbots*, *bots* ou, simplesmente, robôs, algoritmos desenvolvidos para uso nas redes da Internet, evoluíram rapidamente durante os anos 1990, época na qual os usuários de correio eletrônico cresceram de forma significativa com a implantação da World Wide Web<sup>4</sup>. A ideia essencial desses softwares era a de servirem como assistentes aos usuários de *e-mail*, auxiliando-os em suas tarefas rotineiras, como salvar mensagens automaticamente,

4 Sobre os agentes inteligentes e seu desenvolvimento histórico, pode-se consultar J. Bradshaw, *Software agents* (1997), e S. Johnson, *Cultura da interface* (2001).

transferir para a lixeira mensagens indesejadas, apresentar automaticamente o endereço de *e-mail* de um contato quando na redação de uma nova mensagem etc. Para isso, o agente deveria aprender a comparar situações atuais e informação armazenada, associando as várias características de uso do dono da conta, e sugerindo ou simplesmente executando tarefas predeterminadas. O usuário também conseguia instruir seu agente, de forma a obter melhores resultados de suas ações. Com o tempo, os vários agentes de cada usuário passaram a atuar de forma colaborativa, trocando informações entre si, visando aprimorar o suposto serviço de assistência (MAES, 1997). Ora, com essa arquitetura, que já funcionava no final dos anos de 1990, tinha-se o necessário para a revolução que viria no século XXI. Um agente inteligente que conseguia construir o perfil de um usuário, armazenar informação sobre suas atividades, trocar informação com outros agentes e, finalmente, deliberar sobre ações de forma autônoma. As bases dos *autômatos digitais de redes* estavam lançadas, não sendo apenas tecnológicas, mas também filosóficas. Isso porque, por detrás da capacidade matemática desses algoritmos, havia uma questão de fundo que os orientava: a escolha e decisão no lugar do usuário. O que escolher para construir um perfil? Como correlacionar as características resultantes das ações repetitivas do usuário? De que forma e em que momento decidir sobre uma determinada ação a ser tomada de forma autônoma? Que informação receber e fornecer a outros agentes na rede? Quanto mais um agente inteligente aprende, mais está apto a decidir por seu usuário. Assim, o *autômato digital coletivo*, que induziria uma suposta inteligência coletiva, no final dos anos de 1990, deu lugar ao *autômato digital de rede*, totalmente controlado pelos padrões de uso da rede que os próprios usuários fazem, e que está a serviço das forças do mercado e dos sistemas de governo, sejam eles democráticos ou autoritários. Como afirma Eli Pariser, em seu livro *O filtro invisível*:

A nova geração de filtros *on-line* examina aquilo de que aparentemente gostamos – as coisas que fazemos, ou as coisas das quais as pessoas parecidas conosco gostam – e tenta fazer extrapolações. São mecanismos de

previsão que criam e refinam constantemente uma teoria sobre quem somos e sobre o que vamos fazer ou desejar a seguir. Juntos, esses mecanismos criam um universo de informações exclusivo para cada um de nós, que altera fundamentalmente o modo como nos deparamos com ideias e informações (PARISER, 2012, p. 14).

O agente inteligente, que foi desenvolvido para auxiliar os usuários em seus *e-mails*, agora serve para segui-los em tudo que fazem na Internet, utilizando todo tipo de informação para construir um perfil de cada indivíduo. Os dados pessoais de todos passaram a fazer parte do negócio da rede, tendo sido esse o meio de superar a grande crise dos anos 2000. Mas o preço a ser pago pela expansão dos algoritmos de rede, e que apenas se pode medir ainda de forma muito embrionária, é estar aprisionado em bolhas de informação, que definem o que se pode ler e consumir, com quem se pode relacionar, e de que modo se deve escolher e decidir sobre o que quer que seja. Como alerta Pariser, o universo fechado dos filtros pode “afetar nossa capacidade de decidir como queremos viver”. E ainda:

quando entramos numa bolha de filtros, permitimos que as empresas que a desenvolveram escolham as opções das quais estaremos cientes. Talvez pensemos ser os donos do nosso próprio destino, mas a personalização pode nos levar a uma espécie de determinismo informativo, no qual aquilo em que clicamos no passado determina o que veremos a seguir. E com isso ficamos presos numa versão estática, cada vez mais estreita de quem somos – uma repetição infundável de nós mesmos (PARISER, 2012, p. 20).

Junte-se a isso a explosão das redes sociais, que teve início em torno de 2004 com o Orkut e se consolidou com o Facebook e suas filiais. Com essas plataformas, o autômato digital agora passa a absorver a maior parte da atenção das pessoas, que os alimentam voluntariamente com informações pessoais, fazendo suas vidas circularem cotidianamente nos filtros da rede. Como se pergunta Andrew Keen, em seu texto *Vertigem digital*, “todos os 8 bilhões de seres humanos teriam que migrar – como colonos numa terra prometida da mídia social – para esse novo sistema nervoso central da sociedade?” (KEEN, 2012, p. 20). Ou como

alerta Pariser, em alusão ao metacérebro mundial que constitui as redes sociais, “os filtros personalizados cortam as sinapses desse cérebro. Sem saber, estamos nos submetendo a uma espécie de lobotomia global” (PARISER, 2012, p. 23).

O passo mais recente dos robôs da Web é a incorporação de processamento semântico em suas filtragens. Isso dá ao agente inteligente a capacidade de “compreender” textos e, igualmente, travar um diálogo a partir de temas predefinidos. Essa capacidade, mesmo que ainda limitada em aspectos semânticos mais profundos, permite ao autômato digital atuar na rede simulando um autômato espiritual. Mas agora, diferentemente dos processos cinematográficos, que estavam apoiados nas imagens em movimento e que se encadeavam num circuito com o pensamento do espectador, o autômato digital pode atuar no plano das sugestões aos usuários, pode interferir em processos de decisão mais sofisticados. Isso resulta nos novos autômatos digitais de rede, que disparam conversações com base no perfil de seus usuários, traduzindo o não totalizável das informações em regiões específicas de sentido, produzindo camadas parciais de significação.

### **Conclusão: o novo autômato de afetos**

Em tal cenário, o autômato digital induz outro tipo de autômato espiritual ou psicológico nos indivíduos, usuários de Internet, frequentadores assíduos de redes sociais, acoplados aos seus smartphones. Esse outro tipo de autômato não se encadeia mais, por um lado, como no circuito da montagem cinematográfica, tanto no sentido romântico de Eisenstein, aquele da revolução das massas, quanto no da propaganda fascista, que alienava em massa, tornando o autômato um manequim do grande líder paranoico. Por outro lado, também não se trata do autômato que vê desafiado o pensamento em decorrência das rupturas de montagem e narrativa no cinema moderno, que o leva a se confrontar com a força do impensado. Trata-se, agora, de algo bem distinto, e que decorre dos processos ultrassofisticados de personalização em curso na rede. Não mais a massa, mas cada indivíduo em sua singularidade deve ser convocado

como autômato psicológico. Isso porque toda a força do autômato digital de rede está em aprofundar as subjetividades individuais em suas escolhas, fazer com que elas se dobrem sobre si mesmas nos processos de decisão. É para isso que servem os sistemas de personificação, já que tais escolhas e processos são induzidos pelos filtros da rede a partir de padrões de comportamento e de metas de indução de condutas. Em princípio, sempre é possível escolher. Nada impede a um usuário de rede escolher o que quer que seja. Mas as sugestões, oferecidas em abundância nos dispositivos instalados em sites e aplicativos de produtos e serviços, operam justamente sobre sua capacidade de escolha e decisão. Se antes a escolha sondava uma profundidade obscura da decisão, um dentro do pensamento que força a decidir, as escolhas com os autômatos digitais escorregam sempre na superfície das informações. Não há mais dentro nem fora, apenas uma superfície sobre a qual se desliza de uma escolha a outra, multiplicando a angústia da necessidade de escolher e de tomar uma decisão a cada instante. Agora, a decisão não se desenha mais no profundo do ser, ao contrário, ela é tomada no mais superficial dos mundos, em meio à banalidade cotidiana. Na verdade, o novo autômato digital de rede acaba por tornar banal toda escolha e decisão individual. Mas isso deve, inversamente, se aprofundar no ser, escavar a subjetividade dos seres e dar a eles a ilusão de que tomam decisões, de que são realmente os donos de suas escolhas.

É nesse momento que o autômato psicológico se torna um autômato de afetos, pois os processos de escolha e decisão empurrados para o interior do ser são disparadores de circuitos emocionais. O usuário de rede, e mais especificamente das redes sociais, passa a responder emocionalmente às afecções digitais. Esse autômato afetivo, cujo encadeamento lógico diz respeito aos desdobramentos afetivos do corpo, vive a relação entre a fissura lógica do pensamento e a precipitação emocional, afetiva. O autômato digital de rede, através dos processos que desenvolve em seus algoritmos de personalização, que tratam o indivíduo como um mero pacote de informações, passa a desencadear nos usuários de redes circuitos emocionais em espiral, ascendentes ou

descendentes, de amor ou de ódio, de narcisismo ou de rancor. Essa espiral remete, por sua vez, à questão da estimativa constante de si mesmo e do outro, que vai sempre oscilar nos limites acima ou abaixo da justa, como refere Espinosa. (ESPINOSA, 2007, parte III). Se as redes sociais são um sistema de estimativas, então estamos sempre envolvidos em circuitos afetivos que vão da superestima ao menosprezo de si mesmo, da soberba à inveja do outro. O autômato psicológico das redes sociais tem, portanto, por correlato, um autômato emotivo, que vê a si mesmo como produto das afecções dos fluxos de informação. Estabelece-se com isso um circuito de reações emotivas, que pode culminar em manifestações de ódio ou abstenções emocionais (catatonia e sonambulismo). Tal é o exemplo que se encontra na série televisiva *Black Mirror*, no episódio intitulado “Queda livre”, no qual os indivíduos pautam suas vidas, portanto suas escolhas e decisões, conforme as avaliações que recebem, de forma incessante, numa rede social. E por essas mesmas avaliações, as personagens da série submergem numa espiral afetiva de euforia e ódio para consigo mesmas e com os outros.

É assim que o autômato digital induz não apenas o autômato psicológico de redes, que estabelece circuitos ao induzir seus processos de escolha e decisão, mas, simultaneamente, um autômato de afetos, induzindo nos indivíduos uma dinâmica afetiva de estimativas de si mesmo e daqueles com quem se relaciona. Mas quando se fala aqui de “outro” nas redes, em geral trata-se de outro usuário definido apenas por um perfil. Não se trata, portanto, da relação com uma alteridade concreta, mas simplesmente de uma projeção imaginária de alteridade em meio a um fluxo constante de informações. Syberberg é o cineasta que melhor parece ter compreendido o papel das informações no contexto da comunicação, quando afirma que sua questão não é com o indivíduo Hitler: “Hitler em nós’ não significa somente que fizemos Hitler tanto quanto ele nos fez, ou que todos temos elementos fascistas em potencial, mas sim que Hitler só existe pelas informações que constituem sua imagem em nós mesmos”. No final, qualquer coisa em nós, como informação” (DELEUZE, 2005, p. 320). Com o autômato digital das redes,

deve emergir esse novo autômato espiritual, um autômato de afetos, onde o afeto passa a ser simplesmente uma resposta às informações que habitam no perfil de cada usuário. No limite, o indivíduo torna-se ele mesmo não mais que um perfil de informações. Mas lembrando Syberberg: *informação alguma, seja qual for, não bastará para vencer Hitler.*

## Referências

- ANDRIOPOULOS, S. *Possuídos: crimes hipnóticos, ficção corporativa e a invenção do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- BELLOUR, R. *Le corps du cinema: hypnoses, émotions, animalités*. Paris: POL/Trafic, 2009.
- BRADSHAW, J. (Org.). *Software agents*. Massachusetts: Mit Press, 1997.
- DELEUZE, G. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DANEY, S. *La rampe*. Paris: Gallimard, 1983.
- EISENSTEIN, S. *Le film: sa forme, son sens*. Paris: Bourgois, 1976.
- ESPINOSA, B. *Ética*. São Paulo: Autêntica, 2007.
- ESPINOSA, B. *Traité de la réforme de l'entendement*. Paris: GF-Flammarion, 2003.
- EUGENI, R. *Le relazioni d'incanto. Studi su cinema e ipnosi*. Milão: Vita e Pensiero, 2002.
- FAURE, E. Introduction à la mystique du cinéma (1934). In: *Les classiques des sciences sociales*, Université du Québec, edição eletrônica. Disponível em: [http://classiques.uqac.ca/classiques/Faure\\_Elie/intro\\_mystique\\_cinema/intro\\_mystique\\_cinema.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/Faure_Elie/intro_mystique_cinema/intro_mystique_cinema.pdf). Acesso em: 25 jun. 2019.
- JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KEEN, A. *Vertigem digital*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- LÉVY, P. *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998.
- MAES, P. Agents that reduce work and information overload. In: BRADSHAW, J. (Org.). *Software agents*. Massachusetts: Mit Press, 1997.
- PARISER, E. *O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- RHEINGOLD, H. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.

## **Sobre o autor**

*Rogério da Costa* – Filósofo, coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

---

Data de submissão: 17/07/2019

Data de aceite: 18/10/2019