



## **TECNOLOGIAS DA (DES)INFORMAÇÃO E (IN)COMUNICAÇÃO: A PREVALÊNCIA DA SOCIEDADE DO ESPETÁCULO INTEGRADO NO CONTEXTO DIGITAL<sup>1</sup>**

**Marco Antonio Compassi Brun<sup>2</sup>, Cláudia Marília França Lima Marques<sup>3</sup>, Fernanda Viero da Silva<sup>4</sup>, Gabrielle Scola Dutra<sup>5</sup>, Tamara Cossetim Cichorski<sup>6</sup>**

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido a partir do Programa de Pós-Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul (PPGD).

<sup>2</sup> Mestrando em Direitos Humanos do Programa de Pós-Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul (PPGD) — Bolsa Gratuidade UNIJUI (50%). Especialista em Proteção de Dados: LGPD & GDPR pela Fundação Escola Superior do Ministério Público e Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa. Advogado. Vinculado ao grupo de pesquisa "Direitos Humanos, Democracia e Tecnologias de Informação e Comunicação. E-mail: marcoantonio\_brun@outlook.com.

<sup>3</sup> Mestranda em Direitos Humanos pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUI, Ijuí/RS, na Linha de Pesquisa I - Fundamentos e Concretização dos Direitos Humanos, com Bolsa Integral da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), sob orientação da Professora Pós-Doutora Janaína Machado Sturza. Pós-graduada em Direito Penal pela Faculdade Dom Alberto, Santa Cruz do Sul/RS. Pós-graduada em Direito Civil também pela Faculdade Dom Alberto, Santa Cruz do Sul/RS. Graduada em Direito pela Universidade de Cruz Alta (UNICRUZ), Cruz Alta/RS. Integrante do grupo de pesquisa "Biopolítica e Direitos Humanos", cadastrado no CNPQ e vinculado ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Direito, Mestrado e Doutorado da UNIJUI. ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0001-9523-3891>. E-mail: claufl1903@gmail.com.

<sup>4</sup> Doutoranda em Direito pelo Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Direito da UNIJUI. Mestre em Direito. Especialista em Direito Digital e Proteção de Dados. Bolsista CAPES/PROSUC e integrante do Grupo de Pesquisa Direitos Humanos, Democracia e Tecnologias de Informação e Comunicação.

<sup>5</sup> Pós-Doutoranda em Direito pela UniRITTER com Bolsa CAPES, sob orientação da Professora Pós-Doutora Sandra Regina Martini. Doutora em Direito pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUI. Mestre em Direitos Especiais pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI, campus Santo Ângelo. Especialista em Filosofia na Contemporaneidade pela URI. Especialista em Direito Penal e Processual prático contemporâneo pela Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC. Professora Universitária dos Cursos de Graduação em Direito da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI) e do Centro Universitário de Balsas/MA (UNIBALSAS). Membro do grupo de pesquisa: “Biopolítica e Direitos Humanos”, cadastrado no CNPQ e vinculado ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Direitos Humanos, Mestrado e Doutorado da UNIJUI. Pesquisadora Recém-Doutora FAPERGS (Edital FAPERGS nº 08/2023 ARD-ARC). Advogada. E-mail: gabrielle.scola@unijui.edu.br.

<sup>6</sup> Mestranda em Direitos Humanos do Programa de Pós-Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul (PPGD) com Bolsa Gratuidade (UNIJUI). Pós-graduada em Direito Imobiliário pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC). Graduada em Direito pela Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul (UNIJUI). Endereço eletrônico: tamaracossetim@gmail.com.

### **RESUMO**

A presente pesquisa visa analisar o incisivo processo de inserção e integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no cotidiano das sociedades. Parte da hipótese de que, embora os seus significativos avanços, as novas tecnologias ratificam a ordem social vigente de exploração capitalista, vigilância, estímulo ao consumo e acumulação de riquezas, considerado, neste trabalho, a partir das noções de espetáculo integrado desenvolvidas por Guy Debord. Ademais, em favor desse modelo, a transição para o digital também enfraquece a prática comunicativa e a difusão efetiva e racional de informação. Tornando-se, por conta da sua instantaneidade e dos seus simulacros, tecnologias da desinformação e da incomunicação.



A partir disso, o tema se desenvolve, primeiramente, pela verificação dos efeitos da adaptação do espetacular integrado para o espetacular interativo. E, após, discorre sobre os detalhes que ajudam a explicar a incapacidade identificada na prática e produção de informação e comunicação nesse processo de digitalização. Metodologicamente, trata-se de pesquisa exploratória, com procedimento hipotético-dedutivo e técnica de pesquisa de revisão bibliográfica.

**Palavras-chave:** Digital. Comunicação. Informação. Novas tecnologias. Sociedade do espetáculo.

## ABSTRACT

This research aims to analyze the incisive process of insertion and integration of Information and Communication Technologies (ICTs) into the daily lives of societies. It is based on the hypothesis that, despite their significant advances, the new technologies ratify the current social order of capitalist exploitation, surveillance, stimulation of consumption and accumulation of wealth, considered in this work based on the notions of integrated spectacle developed by Guy Debord. Furthermore, in favor of this model, the transition to digital also weakens communicative practice and the effective and rational dissemination of information. Because of its instantaneity and simulacra, it has become a technology of disinformation and miscommunication. Based on this, the theme develops, firstly, by verifying the effects of adapting the integrated spectacular to the interactive spectacular. It then discusses the details that help to explain the incapacity identified in the practice and production of information and communication in this digitalization process. Methodologically, this is exploratory research, with a hypothetical-deductive procedure and a bibliographic review research technique.

**Keywords:** Digital. Communication. Information. New technologies. Society of the spectacle.

## INTRODUÇÃO

O mundo experiencia um potente processo de digitalização nos tempos recentes. Nesse contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), junto das mídias sociais e das demais tecnologias “inteligentes”, têm se inserido profundamente na rotina das pessoas. Não apenas criando novas oportunidades, métodos e tarefas, como, também, aprimorando o que era usual. Nesse sentido, a sociedade contemporânea encontra-se crescentemente conectada, caracterizada pela rápida e abrangente transmissão de dados e conteúdos e, sobretudo, de fusão entre o real e o virtual.

Essa expressiva integração das TICs e do digital poderia significar um aumento, quantitativo e qualitativo, na produção e propagação de informação, bem como na comunicação entre as pessoas. Ambos elementos essenciais na criação de uma resistência para a ordem social



vigente, a qual foi alvo de ampla análise, no século XX, pelo filósofo francês Guy Debord, que a nomeou de “sociedade do espetáculo” (posteriormente reformulado pelo próprio como “espetáculo integrado”).

Apesar disso, o desenvolvimento das novas tecnologias no cenário espetacular, ao contrário, além de o ratificar, o enrijeceu. Com o digital servindo de meio para perpetuar a condição social de exploração, estímulo ao consumo, vigilância, isolamento social e desprestígio cultural e racional — típicos do modelo capitalista. Dessa forma, as expectativas de informação e comunicação trazidas pelo impulso tecnológico, logo transformaram essas em desinformação e incomunicação, em um ato de confirmação do espetáculo.

A partir dessas considerações, questiona-se, como problema motivador desta pesquisa: o que explica a incapacidade das TICs em, efetivamente, informar e comunicar no atual contexto digital? Do problema expresso, aventou-se, como hipótese, duas ramificações para a resposta prévia. Isto é, em primeiro, infere-se que as próprias circunstâncias do desenvolvimento tecnológico em estar inserido na ordem social vigente evidenciada por Debord como espetáculo integrado condicionam o uso e a aplicação destas ferramentas a perpetuar o modelo exploratório capitalista, de interesse justamente daqueles que detêm o monopólio de tais avanços. E, em segundo, deduz-se que, pelas ações praticadas no meio virtual estarem immanentemente sujeitas e, ao mesmo tempo, limitadas ao campo da representação — de simulacros —, aquelas se distanciam da essência da informação e da comunicação.

Para desenvolver a pesquisa, fixou-se, como objetivo geral, a intenção de constatar a permanência da sociedade do espetáculo integrado, ainda que com adaptações, apesar da digitalização do mundo e da profunda inserção das TICs. A referida abordagem foi dividida em dois momentos, com capítulos específicos para cada. Sendo o primeiro destinado a verificar os efeitos da adaptação e transição do espetáculo integrado em espetáculo interativo — ou 2.0. Enquanto o segundo objetiva analisar as incapacidades, na prática e na produção efetiva de informação e comunicação no cenário digital.

Muito embora a pesquisa aborde temas relacionados aos direitos humanos, à sociedade e às novas tecnologias, não faz menção específica acerca dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) ou Agenda 2030 da ONU.

## **METODOLOGIA**





A pesquisa foi desenvolvida, conforme já antecipado, a partir de investigação teórica, com destaque para a obra “A sociedade do espetáculo” de Guy Debord e, a partir disso, da verificação de um problema sobre o tema versado. Nesse sentido, aplicou-se o método hipotético-dedutivo, com a proposição de possíveis soluções descritas como hipótese.

Para a avaliação e a falseabilidade da hipótese, foram elencados objetivos — um geral e dois específicos. Estes pesquisados de modo exploratório, com a utilização da técnica bibliográfica-documental. A fim de identificar se as soluções prévias seriam ou não corroboradas a partir dos resultados obtidos.

Assim, entende-se que a pesquisa, enquanto exploratória, permitiu a compreensão geral e contextual acerca do tema abordado, com o intuito de promover uma familiarização sobre o objeto de estudo, a partir das fontes de pesquisa disponíveis. A qual, como descrito, foi complementada com a técnica de pesquisa bibliográfica, o que possibilitou o aprofundamento no assunto, com suficiência para o concluir por si só — ainda que não se tenha qualquer pretensão de esgotar a temática.

## **OS EFEITOS DA ATUALIZAÇÃO DA SOCIEDADE DO ESPETÁCULO INTEGRADO COM A INSERÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS**

Há algumas décadas que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) se inserem progressivamente no cotidiano social, com impactos no trabalho, no lazer, na política e na economia — para citar alguns. Esse avanço pertence à digitalização do mundo, em um caminho que leva à dualidade entre a vida real e a vida digital; ou, simplesmente, *infosfera*. Isto é, o espaço informacional “[...] constituído por todas as entidades informacionais, suas propriedades, interações, processos e relações mútuas”<sup>1</sup> (Floridi, 2014, p. 41). Visto que, para Floridi, *infosfera* é a própria realidade, eis que devemos interpretá-la informacionalmente, dada a transformação global do analógico para o digital e a integração de pessoas cada vez mais conectadas ininterruptamente.

---

<sup>1</sup> Traduziu-se, no original: “[...] constituted by all informational entities, their properties, interactions, processes, and mutual relations”.



Mais recentemente, as TICs incorporaram o que García (2024, p. 2) denomina de “tecnologias digitais inteligentes”<sup>2</sup>, as quais facilitaram o processamento de grandes quantidades de dados, com o aprimoramento dos estudos de *big data* e a utilização de sistemas de inteligência artificial (IA) para — notadamente — inferir, prever e decidir, a partir dos resultados obtidos. Potencial que, embora seja de relevância científica, tem direcionamento expressivo de seu uso em favor das *big techs* e das principais economias do globo, nomeadamente, os Estados Unidos da América e a China.

O digital, nesse sentido, não inaugura um sistema político ou econômico. Há uma sofisticação dos métodos tradicionais do capitalismo, com a continuidade da exploração do trabalho e da experiência humana para a extração de valor, com o acúmulo informacional e de riqueza para pequenos grupos (García, 2024, p. 2). Assim, trata-se de uma atualização do controle social existente que, conforme Faustino e Lippold (2023, p. 71), deixa de atuar unicamente na apropriação territorial violenta e expropriatória, para operar silenciosamente no ecossistema tecnológico, pela via da lucrativa captura e análise de dados privados (Faustino; Lippold, 2023, p. 65).

Essa relação entre o avanço tecnológico e a manutenção dessa organização sistêmica é esclarecedora ao se considerar que as (novas) tecnologias emergem em um modelo de sociedade já constituído e, sobretudo, ubíquo. Debord (1997, p. 160), no final dos anos 1980, ao analisar as características da transição da sociedade modernizada para o estágio do espetáculo integrado, já apontava para a “[...] incessante renovação tecnológica [...]” como um de seus principais aspectos. Para o autor, esse movimento duradouro e crescente, “[...] é constitutivo da sociedade capitalista, chamada às vezes de industrial ou pós-industrial. Mas, desde que recebeu seu mais recente impulso (logo após a Segunda Guerra Mundial), ele reforçou ainda mais a autoridade espetacular” (Debord, 1997, p. 160).

A noção de espetáculo integrado é a uma extensão do pensamento iniciado em “A sociedade do espetáculo” que surge em “Comentários sobre a sociedade do espetáculo”. Nesta atualização oitientista de sua obra de 1967, Debord (1997, p. 157) complementa que o poder espetacular ganhou uma terceira forma para acompanhar as preexistentes “concentrada” e “difusa”. Isto é, o espetáculo integrado — nomeado justamente pela capacidade de unificação

---

<sup>2</sup> Traduziu-se, no original: “intelligent digital technologies”.



entre os dois primeiros modelos. Assim, o concentrado, associado a uma figura ditatorial acompanhada de uma contrarrevolução; e o difuso, de artifícios sedutores da liberdade instigada e condicionada ao consumo, são reunidos (com imposição do difuso sobre o concentrado) nessa nova condição tratada como integrada (Briziarelli; Armano, 2017, p. 30). A qual se junta à realidade e a transforma por inteiro, da cultura à natureza, “[...] segundo os meios e interesses da indústria moderna [...]” (Debord, 1997, p. 158), até nada mais a escapar.

Se na tecnologia moderna estão incorporados os valores da civilização industrial e pós-industrial, dirigida por grupos específicos de dominação e controle epistemológico, colonial, técnico e produtivo, tal como sociedade espetacular. Então, aquela não pode ter a neutralidade como uma de suas características. Feenberg (1991, p. 33) corrobora ao demonstrar que a inserção tecnológica nesse modelo social a transforma em apenas uma ferramenta, ou seja, um meio, para o alcance dos fins pré-programados. Isto é, a lucratividade, o consumo, o acúmulo de riquezas e a manutenção do capitalismo e de suas formas de exploração.

Com a introdução acentuada no digital, Best e Kellner (1999) sugerem um novo estágio para o espetáculo: o espetáculo interativo. Briziarelli e Armano (2017, p. 34), com o mesmo intuito, chamam de espetáculo 2.0. Sendo ambos os conceitos atrelados à releitura da obra de Debord a partir do desenvolvimento das novas tecnologias. Se na sociedade do espetáculo de Debord o espectador representava um ator passivo, de recepção do espetáculo — como objeto —, no espetáculo interativo, ou 2.0, o espectador torna-se sujeito participativo (Briziarelli; Armano, 2017, p. 34), a partir dos aparatos disponibilizados pelas TICs, bem como do convidativo mundo virtual. Representado, especialmente, pelas mídias sociais (Bassetti; Teli; Murgia, 2017, p. 168).

Han (2023, p. 19) disserta que, no contexto dessa interatividade, o controle na sociedade digital reside no uso intensivo da liberdade pelos usuários. Os quais voluntária e cotidianamente se expõem, em uma entrega de dados e informações, apesar de compulsória, complacente. Porém, Debord (1997, p. 212) havia expectado esse cenário, por considerar que mesmo com a incessante renovação tecnológica, os donos da sociedade prefeririam a continuidade das relações entre as pessoas. A qual, contemporaneamente, ocorre mediante o compartilhamento virtual instantâneo.

Tais relações entre as pessoas, em uma realidade de *infosfera*, é, contudo, ilusória. Embora tenha se diminuído as bordas entre o público e o privado e, conseqüentemente, se





alimentado a vida pessoal como um capital que deve ser compartilhado para gerar valor, essa visibilidade advém da autoespetacularização (Baroncelli; Freitas, 2011, p. 1). Logo, inexistem vínculos entre os indivíduos o que, conseqüentemente, impede o desenvolvimento de uma massa. Restando, assim, apenas um enxame digital de indivíduos singularizados (Han, 2018, p. 27).

Esse isolamento, trata-se, também, de um mecanismo planejado na sociedade do espetáculo. Debord (1997, p. 19) destaca que “o sistema econômico fundado no isolamento é uma produção circular do isolamento”. Diante disso, “[...] todos os bens selecionados pelo sistema espetacular são também suas armas para o reforço constante das condições de isolamento das ‘multidões solitárias’” (Debord, 1997, p. 19). Assim, “o espetáculo reúne o separado, mas o reúne como separado” (Debord, 1997, p. 20), justamente pela facilitação — como no controle benthamiano (Foucault, 1987, p. 224) — que isso gera para a perpetuação do modelo vigente.

O isolamento perseguido desde a concepção do espetacular integrado, torna-se regra no espetacular interativo. No digital, sobretudo nas mídias sociais, acentuam-se as transformações nas dinâmicas das interações interpessoais. E, ainda que seja notória a expansão das redes e da eficiência na conexão global, diminui-se a capacidade de comunicação direta, com o desenvolvimento de relacionamentos superficiais e isolamento social (Azzaakiyyah, 2023, p. 2).

Segundo Han (2022, p. 34), esse cenário representa a crise da ação comunicativa atual resultante do desaparecimento do outro. Sem a presença do outro, não há comunicação, nem discurso. Por consequência, a autoespetacularização ganha espaço e rechaça, a partir de câmeras de eco, qualquer ato discursivo. Esse movimento também elimina a contestação da mentira, mais um dos principais aspectos do espetáculo integrado (Debord, 1997, p. 160). Byung-Chul Han (2022, p. 55), entretanto, vai além: “[...] a própria diferenciação entre a verdade e a mentira é que foi anulada”. E, com isso, quer dizer que, em essência, o digital produz a desinformação. A qual, conforme Debord (1997, p. 185), “ao contrário da pura mentira, [...] deve fatalmente conter uma certa parte de verdade, mas deliberadamente manipulada por um hábil inimigo”.

A vigência do modelo social do espetáculo, ainda que revisto como espetacular interativo, impede que as novas tecnologias, por mais cientificamente disruptivas que sejam,



escapem desse funcionamento sistêmico. Pelo contrário, aquelas são potencializadas pelos grupos de interesse que monopolizam o seu desenvolvimento como armas de desinformação e de incomunicação. Ambos elementos necessários na perpetuação do *status quo* e na garantia de estabilidade da estrutura que rege a sociedade.

A despeito de tais constatações, essa incapacidade de consagração das TICs como verdadeiras ferramentas de impulso da informação e da comunicação pode ser explicada para além da sua condição de ser planejada, projetada e aplicada no interior do atual modelo de sociedade — ainda que esse seja o primeiro e principal fator. Desse modo, reserva-se o tópico a seguir para, brevemente, compreender esses detalhes.

## **A DESINFORMAÇÃO E A INCOMUNICAÇÃO COMO PRODUTOS DO ESPETÁCULO INTERATIVO**

As TICs, nomeadas dessa forma por, dentre outras características, impulsionar a transmissão de informações, a simplificação e a expansão da digitalização de comunicações em rede (Knebel; Fornasier; Borges, 2022, p. 220), assim como as mídias sociais, simbolizam a expectativa de uma conexão robusta e imersiva mundialmente. Um vínculo humano com a tecnologia e, a partir disso, com outras pessoas.

Há de se reconhecer, nesse sentido, o relativo cumprimento dessa expectativa. As novas — e ditas “inteligentes” — tecnologias, não apenas se tornaram artifícios constantes no cotidiano, como as mídias sociais e os demais aplicativos relacionados, modificaram consideravelmente a comunicação e o alcance e difusão de informações (Ciacchini *et al.*, 2023, p. 2). Em contrapartida, suas consequências são proporcionalmente severas. E, para além dos riscos psicológicos destacados por Ciacchini *et al.* (2023, p. 1), tais como a solidão, a baixa autoestima e a ansiedade — para citar alguns —, as ferramentas tecnológicas e o digital têm intensificado, sob novas formas, a exploração, a instigação pelo consumo, a manipulação comportamental e a vigilância — elementos típicos do capitalismo.

Assim, as tecnologias, imbricadas propositalmente na sociedade espetacular integrada, são tecnologias da (des)informação e da (in)comunicação. Sendo a primeira, embora não exclusivamente, consequência da segunda. No entanto, a falha do comunicar pouco tem relação com o ato, ou seja, com a ação de assim o fazer. Isso, pois, as mídias sociais — e a dependência





gerada a partir de seu uso — proporcionam e estimulam a expressividade de cada um, inclusive, em excesso. Essa falha ocorre no seu resultado, na sua eficiência, uma vez que, de acordo com Han (2018, p. 47), “a comunicação digital é uma comunicação pobre de olhar”. E, desse modo, “a mídia digital nos afasta cada vez mais do outro” (Han, 2018, p. 48).

A perda do contato visual não é, todavia, a única explicação para a (in)comunicação digital. Trata-se de um problema que vai além e que é imanente ao virtual: o simulacro. Conforme Best e Kellner (1999), os simulacros são gerados com a digitalização do mundo, sendo apenas representações do real, isto é, simulações de sinais e imagens da realidade, atualmente indistinguíveis e misturadas enquanto *infosfera*. Porém, por mais idênticos que sejam, os simulacros não são reais. Logo, nunca serão mais do que uma ilustração — perdendo em efetividade e impacto quando comparados aos seus paradigmas originais.

À representação, desse modo, sempre faltará completude. Nesse sentido, Walter Benjamin (2018, p. 43) explica que “mesmo na reprodução mais perfeita uma coisa se perde: o aqui e agora [...]”. E, sob esse aspecto, as TICs e o digital concretizam o espetáculo como o “âmago do irrealismo da sociedade real” descrito por Debord (1997, p. 11). Em essência, as comunicações pelas vias virtuais são meras simulações da comunicação. Portanto, não comunicam ao outro, mas apenas fazem parecer que sim.

Em 2001, através da ficção e do suspense, Kiyoshi Kurosawa previa a perda gradual da comunicação ao retratar os personagens do longa *Kairo* (ou *Pulse*) em uma transição do analógico para o digital de uma Tóquio que, embora conectada, mostrava-se vazia, com seus residentes direcionados ao isolamento social. A película japonesa é bem-sucedida ao associar a chegada da internet com a crescente incapacidade de distinção entre a realidade e a representação. Sendo, justamente, a promessa de conectividade ubíqua a principal causa da solidão (Serafim, 2020).

O enfraquecimento da comunicação, mas com aumento de sua representação, é extremamente desejado para a manutenção da sociedade espetacular. Visto que a (in)comunicação obsta, também, a criação de vínculos — de conjuntos. E, por conta disso, impede “[...] a formação de um contrapoder que pudesse efetivamente colocar em questão a ordem capitalista” (Han, 2018, p. 33). Seguindo a regra, há muito, identificada por Dostoiévski (2023, p. 462):



Cada um tende a levar a sua individualidade a maior distância e deseja reter egoisticamente a vida em toda a sua abundância e plenitude. Mas todos esses esforços não conduzem à vida, mas ao suicídio, e em vez de conseguir o que se propunha, encontra-se no mais completo isolamento. A humanidade está hoje dividida em unidades, disseminada, cada homem mantém-se no seu buraco, afastado dos outros [...]. Acaba por repeli-los e ser ele próprio repellido. [...] Ninguém quer compreender, para escárnio dos homens da nossa época, que a verdadeira defesa tem de ser fundada numa solidariedade social e não no esforço individual isolado.

A (in)comunicação na ordem digital privilegia, através do isolamento e da ausência de discurso, a (des)informação. Para Han (2022, p. 59-60), a digitalização é diametralmente oposta ao factual, visto que em um mundo de simulacros, perde-se a referência do fato, o que o torna moldável e manipulável à vontade e aos interesses de quem pretende manter o *status quo*. Por isso que não há mais consequências à mentira, como pontua Debord (1997, p. 168). E, da mesma forma, torna-se explícita a razão de ser tão dificultoso o combate às *fake news*, dado que estas nem sempre são propriamente mentiras, mas um ataque à facticidade e à realidade (Han, 2022, p. 55).

As informações fornecidas nesse espetáculo interativo são, então, desacopladas da realidade. Constituindo, assim, um espaço hiper-real (Han, 2022, p. 53), no qual, segundo Baudrillard (1991, p. 79), “em vez de fazer comunicar, esgota-se na encenação da comunicação. Em vez de produzir sentido, esgota-se na encenação do sentido”. Assim, a informação é cada vez mais

[...] invadida por esta espécie de conteúdo fantasma, de transplantação homeopática, de sonho acordado da comunicação. Disposição circular onde se encena o desejo da sala, antiteatro da comunicação que, como se sabe, nunca é mais que a reciclagem em negativo da instituição tradicional, o circuito integrado do negativo. Imensas energias são gastas para manter este simulacro, para evitar a dissimulação brutal que nos confrontaria com a evidente realidade de uma perda radical do sentido (Baudrillard, 1991, p. 79).

A digitalização, portanto, enfraquece a consciência factual e a consciência da realidade (Han, 2022, p. 60), sendo a transmissão informacional, assim como a comunicação, abstraída de sentido ou de aura — nas noções de Walter Benjamin. A representação, por mais fidedigna, é sempre reproduzível e, especialmente no contexto das TICs e mídias sociais, tem-se a reprodução em excesso, com caráter geral de curto prazo, promovendo o distanciamento da racionalidade e do discurso (Han, 2022, p. 24).



A ação racional e o ato comunicativo, de acordo com Han (2022, p. 24), demandam tempo. Isto é, são *práxis* construídas a longo prazo e, com isso, privadas pela própria natureza da sociedade informacional. Sem a racionalidade e a comunicação, se esvai a capacidade de verificação — ou de alinhamento factual à realidade. Consequentemente, permite-se ainda mais campo para a produção e o desenvolvimento da desinformação (Debord, 1997, p. 188).

As TICs — e as demais ferramentas inteligentes decorrentes dos recentes períodos de acentuada inovação tecnológica — rompem, em diversos sentidos, com as limitações até então existentes no campo científico, social e do trabalho. Aprimoram, também, consideravelmente a atuação de profissionais em muitas áreas, como a da saúde, por exemplo. Bem como, por impulso das mídias sociais, alcançam a imediata e ininterrupta conexão global há muito almejada pelas civilizações. Contudo, de forma alguma passam de atualizações do sistema vigente denominado por Debord como sociedade do espetáculo integrado.

Nesse sentido, o espetáculo de Debord não foi rompido com a chegada e a constante inserção das TICs e da digitalização do mundo. Pelo contrário, se impulsionou em uma versão “2.0”, descrita por Briziarelli e Armano (2017, p. 34), ou “interativa”, conforme Best e Kellner (1999), e se tornou mais rígido através da simulação da informação e da comunicação que tão logo se mostraram desinformação e incomunicação. Fatores que o direcionam para o completo enfraquecimento da consciência factual e do isolamento social, aniquilando qualquer forma de resistência ou revolução.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa abordou o contexto contemporâneo da acentuada digitalização do mundo e da integração constante das TICs no cotidiano das pessoas. Os potenciais científicos e tecnológicos dessas ferramentas, contudo, não se mostram suficiente para romper com o modelo de sociedade vigente, a qual privilegia o acúmulo de riquezas através da exploração, da vigilância e do estímulo ao consumo. Ordem denominada por Guy Debord, ainda no século passado, de sociedade do espetáculo integrado.

Nesse sentido, verificou-se a confirmação da hipótese, a partir de complementos que permitiram constatar que a ascensão do digital tão somente adaptou o conceito de espetáculo integrado de Debord para um sistema interativo. O qual é marcado pelo afastamento do outro e





pela autoespetacularização. Ambos elementos que induzem uma difusão de informações que, por sua instantaneidade, enfraquecem a consciência factual e racional, traduzindo-se em desinformação. Da mesma forma, a conexão constante ao virtual, embora abrangente, não transpassa a sua condição de representação do real, como um simulacro, esmaecendo o ato comunicativo e o transformando em incomunicação. O que explica, ainda que brevemente, as incapacidades das TICs em, efetivamente, informar e comunicar.

Por fim, apesar das contribuições sobre direitos humanos, sociedade e novas tecnologias, o presente trabalho não esgotou o tema — e nem tinha essa pretensão. Desse modo, imprescindível que os tópicos aventados e outros de semelhante natureza sejam enfrentados com análises e estudos posteriores por pesquisadores da área, a fim de trazer complementações sobre o atual contexto digital e social.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZZAAKIYYAH, H. K. The impact of social media use on social interaction in contemporary society. **Technology and Society Perspectives (TACIT)**, Muaro Jambi, v. 1, n. 1, p. 1-9, 2023. Disponível em: <https://journal.literasisainsnusantara.com/index.php/tacit/article/view/33>. Acesso em: 27 jul. 2024.

BARONCELLI, L.; FREITAS, A. The visibility of the self on the web: a struggle for recognition. **Proceedings of the Third International Conference on Web Science**, [s. l.], p. 1-2, 2011. Disponível em: [https://andrefreitas.org/papers/WebScience\\_Baroncelli\\_Freitas\\_2011%20FV.pdf](https://andrefreitas.org/papers/WebScience_Baroncelli_Freitas_2011%20FV.pdf). Acesso em: 27 jul. 2024.

BASSETTI, C.; TELI, M.; MURGIA, A. Tin Hat Games – producing, funding, and consuming an independent role-playing game in the age of the interactive spectacle. *In*: BRIZIARELLI, M.; ARMANO, E. **The Spectacle 2.0: reading Debord in the context of digital capitalism**. Londres: University of Westminster Press, 2017. Cap. 10, p. 167-181. Disponível em: <https://www.uwestminsterpress.co.uk/site/books/e/10.16997/book11/>. Acesso em: 26 jul. 2024.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991. *E-book*.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. 1ª. ed. Porto Alegre: L&PM, 2018. *E-book*.

BEST, S.; KELLNER, D. Debord and the Postmodern Turn: New Stages of the Spectacle. **Substance**, [s. l.], 1999. Disponível em: <https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/debordpostmodernturn.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2024.



BRIZIARELLI, M.; ARMANO, E. Introduction: From the Notion of Spectacle to Spectacle 2.0: The Dialectic of Capitalist Mediations. *In*: BRIZIARELLI, M.; ARMANO, E. **The Spectacle 2.0**: reading Debord in the context of digital capitalism. Londres: University of Westminster Press, 2017. Cap. 2, p. 15-47. Disponível em: <https://www.uwestminsterpress.co.uk/site/books/e/10.16997/book11/>. Acesso em: 26 jul. 2024.

CIACCHINI, R. et al. Social media in adolescents: a retrospective correlational study on addiction. **Children**, Basel, v. 10(2), n. 278, p. 1-14, 2023. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2227-9067/10/2/278>. Acesso em: 27 jul. 2024.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contratempo, 1997. *E-book*.

DOSTOIÉVSKI, F. **Os irmãos Karamázov**. Tradução de Augusto dos Santos. São Paulo: Montecristo Editora, 2023. *E-book*.

FAUSTINO, D.; LIPPOLD, W. **Colonialismo digital**: por uma crítica hacker-fanoniana. 1ª ed. São Paulo: Boitempo, 2023.

FEENBERG, A. **Critical theory of technology**. New York: Oxford University Press, 1991. *E-book*.

FLORIDI, L. **The fourth revolution**: how the infosphere is reshaping human reality. Oxford: Oxford University Press, 2014. *E-book*.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. 20ª. ed. Petrópolis: Vozes, 1987. *E-book*.

GARCÍA, C. S. Digital expansionism and big tech companies: consequences in democracies of the European Union. **Humanities and Social Sciences Communications**, Berlim, v. 11, n. 448, p. 1-8, 2024. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/s41599-024-02924-7>. Acesso em: 25 jul. 2024.

HAN, B.-C. **No enxame**: perspectivas do digital. Petrópolis: Vozes, 2018.

HAN, B.-C. **Infocracia**: digitalização e a crise da democracia. Petrópolis: Vozes, 2022. *E-book*.

HAN, B.-C. **Psicopolítica. O neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. 10ª. ed. Belo Horizonte: Âyiné, 2023.

KAIRO. Direção: Kiyoshi Kurosawa. Produção: Shun Shimizu et al. Japão: Daiei; NTV Network; Hakuhodo; Imagica. 2001. *Streaming* (119 min).

KNEBEL, N.; FORNASIER, M. D. O.; BORGES, G. S. Cidades inteligentes, direitos humanos e sustentabilidade social. **Veredas do Direito: Direito Ambiental e**



**Desenvolvimento Sustentável**, Belo Horizonte, v. 19, n. 43, p. 215-239, 2022. Disponível em: <https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/165341>. Acesso em: 12 ago. 2023.

SERAFIM, D. Circuitos ao vento: a solidão no fim do mundo de Kairo (2001), de Kiyoshi Kurosawa. **Multiplot!**, 2020. Disponível em: <https://multiplotcinema.com.br/2020/04/circuitos-ao-vento-a-solidao-no-fim-do-mundo-de-kairo-2001-de-kiyoshi-kurosawa/>. Acesso em: 11 fev. 2024.