

O mundo dado – Cinco breves lições de filosofia digital

Cosimo Accoto

Sobre pensar, estar, sentir e agir num mundo híbrido

Marcella Schneider Faria-Santos

Faculdade Paulus de Comunicação

<marcella.faria@fapcom.edu.br>

“Nada é inevitável desde que estejamos preparados para prestar atenção.”

(Marshall McLuhan)¹

O Mundo Dado, publicado em língua inglesa pela EGEA Spa – Bocconi University Press e em italiano pela EGEA, ambos no ano de 2018, chega ao Brasil publicado pela Editora Paulus em 2020, no contexto de uma parceria entre o Centro de Pesquisa Atopos (ECA-USP), a Fapcom (Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação) e a Plataforma Cidadania Digital (CIDIG-ATOPOS-ECA/USP). O livro integra a coleção Cidadania Digital, que pretende reunir estudos transdisciplinares para a compreensão do tempo presente, tendo como elemento catalisador a tecnologia digital. O autor, filósofo, ensaísta e consultor de inovação cultural, é Connection Science Fellow do MIT de Boston, pesquisando sobre filosofia do software, inteligência artificial, lógica de plataformas entre outros assuntos. Com prefácio de Alex Pentland (criador do MediaLab do MIT de Boston), o livro apresenta questionamentos acerca da ontogênese dos elementos constituintes da tecnologia digital. Nesse sentido, o livro não fala de filosofia, mas é orientado filosoficamente, conforme definição do próprio autor (ACCOTO, 2020).

Estamos apenas no início embrionário de um desenvolvimento do qual podemos vislumbrar, por ora, um primeiro horizonte de possibilidades. Precisamente na gênese deste novo mundo – que inclui código software, redes de sensores, dados algorítmicos, inteligência artificial e plataformas – nos confrontamos. (ACCOTO, 2020, p. 182).

Em seu livro, o autor apresenta caminhos para uma filosofia do digital a partir de algumas perguntas essenciais, como: “*O que é o software?, O que é o sensor?, O que é o algoritmo?, O que é o dado?*”. A cada pergunta se desenvolve um capítulo reflexivo, incluindo descrições das movimentações do mercado de inovação tecnológica e das inovações conceituais, culturais e sociais trazidas por esses elementos do mundo digital, que ao final se revelam como o “mundo dado”. O que faremos com isso? Podemos torná-la tempo oportuno para a construção de uma sociedade melhor através de um diálogo entre “inteligências alienígenas”, como fala Accoto?

¹ Apud McMahan, 2002.

As reflexões realizadas em *O mundo dado* se esforçam para renovar argumentos filosóficos a partir do tempo presente, buscando um “treinamento de sensibilidade ao contexto” (ACCOTO, 2020). Então, a que contexto o autor se refere? Ao mundo software.

Para descortinar esse mundo, Accoto cita os estudos que Lev Manovich² inaugurou no início do século XXI, buscando olhar com maior atenção para a constituição das chamadas, àquele tempo, “novas mídias”, as mídias estruturadas com tecnologia digital. Para Manovich, há propriedades específicas dessa linguagem que a fazem ser transversal, entre as quais podemos citar: a representação numérica, a modularidade, a automação, a variabilidade e a transcodificação (MANOVICH apud MARTINO, 2012). Como afirma Accoto (2020, p. 33):

[...] a partir justamente das intuições de Lev Manovich no início dos anos 2000, esses estudos deram origem a um movimento analítico internacional (especialmente nos Estados Unidos) que passou a colocar o código no centro da reflexão cultural, teórica e especulativa.³

A percepção de que estávamos vivendo na cultura *software* trazia consigo certa opacidade, também chamada de “inconsciente tecnológico”. Segundo Accoto (2020, p. 33) “a primeira tentativa sistemática multidisciplinar de remover o véu de opacidade e de escavar filosoficamente o significado desse inconsciente tecnológico vem, hoje, dos chamados estudos do *software* (*software studies*)”. Tal opacidade, como lembra o autor, refere-se às questões da segurança da informação e da propriedade privada e industrial; da invisibilidade natural do código que para fazer aparecer a informação esconde sua linha mestra; é um objeto abstrato que está em constante adaptação e, por fim, seu desenvolvimento tem estado restrito aos campos de estudos das engenharias e ciências da computação.

Buscando lidar com essa opacidade, no primeiro capítulo, intitulado “O código – o software que devora o mundo”, o autor busca caracterizar esse *software* e o revela como um objeto abstrato presente nas mais diferentes instâncias da vida, do sentido mais básico – como a incorporação de palavras, como “deletar”, em nosso cotidiano –, à elaboração de projetos econômicos, institucionais, educacionais – como vemos, para citar poucos exemplos, em plataformas de compartilhamento de alojamentos como Airbnb, jogos como Pokémon GO, sensores inteligentes para monitoramento de saúde individual, uma plataforma de governo compartilhada ou ainda um sistema operacional de carros autônomos. Mas o que de fato é o software? Qual é sua ontogênese?

Ao responder a pergunta, o autor descreve sua característica modular: o *software* é constituído por diversos componentes, da unidade menor que é o código-fonte, passando pela compilação para se tornar um código executável, até chegar nas camadas da integração e interação social. O software existe para que outro software execute outra ação, e dessa for-

2 Estudioso das novas mídias, publica em 2001 o livro *The language of new media*, na esteira do método proposto pelos estudos dos meios, campo da teoria da comunicação, que hoje pode ser chamado de ecologia das mídias. As ideias que compõem esse pensamento partem das características concretas dos meios capazes de fornecer dados sobre as produções concretas e simbólicas da cultura. Para consultar sobre as Teorias dos meios, buscar Harold Innis, Marshall McLuhan, Derrick de Kerckhove, Joshua Meyrowitz, entre outros.

3 Vemos a concretização de tal iniciativa se refletir no relatório *Preparando-se para o futuro da inteligência artificial*, realizado em 2016, no governo Obama, organizado pelo National Science and Technology Committee, que culminou no lançamento do programa *Coding* para as escolas americanas. Nesse mesmo ano, Cosimo Accoto desenvolvia suas pesquisas junto ao MIT (Massachusetts Institute of Technology de Boston), que resultariam nesse livro.

ma permite integração, diálogo, interface entre ambientes codificados e codificáveis. Ou seja, o software é uma unidade de modulação das informações orientada à ação, modulando também o horizonte da experiência. Para Accoto (2020, p. 34) “[...] filosoficamente o software transforma profundamente nosso conceito do que é possível. Resumindo: o código redefine, ontogeneticamente, as condições de possibilidade do mundo”.

Ao apresentar as características conectivas do código software, o autor declara a existência de uma situação social complexa, marcada principalmente pela ação emergente (capacidade de gerar o inesperado) “como uma dimensão-chave do ecossistema” (ACCOTO, 2020, p. 35). Dada a cultura do software, o autor passa a pensar nas outras estruturas que se relacionam com essa condição de possibilidade de experiência.

Os sensores, outro agente desse ecossistema que integrado a um software interage e fornece informações para diferentes agentes. A partir dessas estruturas somos capazes de habitar o mundo. Os sensores se colocam como um nó da complexa rede da percepção humana e não humana. Os sensores artificiais conectados a códigos, algoritmos e *softwares*, ao interagirem com as estruturas humanas, proporcionam um conhecimento de nós mesmos (inclui-se aqui o conhecimento da sociedade) a que não tínhamos acesso, a exemplo das tecnologias de monitoramento da saúde através de relógios inteligentes ou de sensores que monitoram a atmosfera. Dessa forma, temos um novo *sensorium*, ou seja, um novo sistema de captação e percepção. Uma experiência que “muda radicalmente nosso conceito de presença, sensação, atenção e percepção” (ACCOTO, 2020), afetando a própria percepção individual, passível de ser quantificada através dos dados. Dessa constatação o autor apresenta mais uma camada/unidade de conexão entre redes, o algoritmo, tratado no capítulo três.

Com o título “O algoritmo – construir inteligências alienígenas”, Cosimo Accoto nos traz a questão dos algoritmos como agentes constituintes da inteligência artificial e desse modo questiona se “estariamos dispostos a reconhecer uma real compreensão, criatividade, consciência, nessas inteligências artificiais?” (2020, p. 95). Um algoritmo pode ser definido como “seqüências de instruções que dizem a um computador [...] quais tarefas ele deve realizar. [...] É uma descrição abstrata formalizada de um procedimento computacional” (2020, p. 103). Como o algoritmo pode variar em tipologia e características, há uma sugestão de analisá-lo em combinação com outros conceitos, como sugere Dourich (apud ACCOTO, 2020, p. 104): algoritmo como regime de automação, e aqui se atribui uma dimensão de controle, governo; algoritmo e código, como linguagem abstrata que depois será executada por uma linguagem de programação específica; algoritmo como arquitetura, distribuído por outras linguagens e ambientes; e algoritmo como materialização, à medida que se concretiza num sistema operacional, por exemplo. Esta análise levanta o horizonte de atuação do que o autor chamou de “primavera das máquinas pensantes”, mas que ainda não retira a máquina de sua condição de inumanidade. As máquinas não têm sentido de todo, de cultura, de forma, elas são parciais. Quem faz esse elo é o homem. Algoritmos são horizontes de experiência e não instrumentos.

No capítulo quatro, intitulado “O dado – a experiência além da experiência”, o autor apresenta a realidade da experiência com dados, seu horizonte e o que ela implica. Tempo, espaço, sujeito, informação são impactados a partir da capacidade dos dados de se conectarem

à percepção e, portanto, à consciência e à subjetividade. Nesse sentido, explora a digitalidade e as novas temporalidades (presente modulado por previsões), depois, as características do código/espaço e, por fim, na esfera do sujeito, reivindica atenção para os aspectos da identidade, sensibilidade, agentividade e responsabilidade. “Resumindo: sensação sem percepção, percepção sem atenção, atenção sem sujeito. Tudo graças a dados, sensores, algoritmos.”

No capítulo cinco, “O mundo – uma megaestrutura acidental”, o autor descreve mais uma camada deste mundo dado, a “pilha”, que se apresenta como uma arquitetura de entrelaçamento de plataformas. Essas plataformas de computação representam novos regimes de soberania, “desenham formas, dinâmicas e regras de participação, de acordo com protocolos técnicos, discursivos e performativos” (ACCOTO, 2020, p. 163), qualificando esse mundo como “uma megaestrutura acidental”.

A realidade criada a partir desse empilhamento dos elementos citados no livro – softwares, inteligência artificial, sensores, dados, algoritmos em interação com a vida cotidiana – apresenta, para Accoto, alguns vetores ontogenéticos desta época algorítmica que podem contribuir para uma filosofia do artificial. São eles: “amplificação, automação, atualização, antecipação, alienação, anarquivamento, atmosfericidade” (2020, p. 180).

É elementar pensar a experiência humana neste novo horizonte em que a capacidade de agir ganha uma dimensão dispersiva e distributiva. Devemos abandonar as dicotomias entre humanos e não humanos para pensar no humano com uma subjetividade emergente, para além de um interacionismo simbólico.

Cosimo Accoto se esforça para nos sensibilizar acerca do mundo digital, afinal nossa relação com a tecnologia é extremamente provocativa, produtiva, basta estarmos atentos. A ontogênese apresentada por ele contribui para chamar nossa atenção para as atuações híbridas a partir de um mundo dado, mas que, por sua própria característica modular e emergente, não está totalmente aí.

Filosofia, tecnologia, jurisprudência disputam relevância nessas dimensões que, por sua vez, são centrais para as maneiras pelas quais, em última instância, se pode criar valor para consumidores e cidadãos, e desenvolver o governo da coisa pública e dos negócios privados. (ACCOTO, 2020, p. 137).

Referências bibliográficas

ACCOTO, Cosimo. **O mundo dado**. São Paulo: Paulus, 2020.

MARTINO, Luiz Mauro Sá. **Teorias das mídias digitais**. Petrópolis: Vozes, 2012.

Marcella Schneider Faria-Santos

<http://lattes.cnpq.br/4538225010403283>

É professora da FAPCOM – Faculdade Paulus de Comunicação e coordena o grupo de estudo “Mídia, linguagem e sociabilidade” – FAPCOM. É mestre em Ciências da Comunicação pela ECA/USP, graduada em Comunicação Social pela UNISANTA e pesquisadora colaboradora da Plataforma Cidadania Digital (CIDIG – Centro de pesquisa ATOPOS – ECA/USP).