

# Visões do vírus: Vigilância, mediações e (narr)ativismo<sup>1</sup>

*Virus views: Surveillance, mediations and (narr) activism*

*Vistas de virus: vigilancia, mediaciones y (narr) activismo*

**Bernardo Queiroz**

Universidade Anhembi Morumbi  
<bernardo\_queiroz@yahoo.com.br>

**Renê Arruda**

PUC-SP  
<rene.arruda87@gmail.com>

**Thiago R. Silva**

PUC-SP  
<th.ribeirosilva@gmail.com>

---

## Resumo

O avanço do Covid-19 abriu espaço para uma explosão de reconfigurações da vida dos cidadãos. Essas mudanças afetaram aspectos políticos, sociais e informacionais, que por vezes passam despercebidos em razão de “problemas maiores” ou “questões mais prementes”. Este trabalho tem o objetivo de mapear elementos específicos das consequências da pandemia: políticas de informação relaxadas e tecnologias de saúde como ameaças à privacidade, as assimetrias mediadas do trabalho e da vida ao redor de tecnologias de videoconferência, e por fim o agravamento das desordens informacionais através de (narr)ativismos. Por meio destas análises, sob as lentes de autores re-

---

## Abstract

The advance of Covid-19 has opened the way for an explosion of life reconfigurations of citizens. These changes had political, social and informational impacts, which sometimes go unnoticed in favor of “greater problems” or “more pressing issues”. This work aims to map specific elements of the consequences of the pandemic: relaxed information policies and health technologies as threats to privacy, the asymmetries of mediated work and life through videoconferencing technologies, and finally the aggravation of informational disorders through (narr)activism. Through these analyzes under the lens of relevant authors such as Morozov, Zuboff

---

## Resumen

El avance de Covid-19 ha abierto el camino para una explosión de reconfiguraciones de vida para los ciudadanos. Estos cambios afectaron aspectos políticos, sociales e informativos, que en ocasiones pasan desapercibidos en favor de “problemas mayores” o “temas más urgentes”. Este trabajo tiene como objetivo mapear elementos específicos de las consecuencias de la pandemia: políticas de información relajada y tecnologías de la salud como amenazas a la privacidad, las asimetrías de la mediación del trabajo y la vida a través de las tecnologías de videoconferencia, y finalmente la agravación de los trastornos informativos a través de (narr)activismos. A través de estos análisis bajo la óptica

---

<sup>1</sup> Artigo baseado na Mesa Coordenada de mesmo nome apresentada no XIII Simpósio Nacional da ABCiber, no Eixo Temático 1: Tecnopolíticas e Cenários Pandêmicos, em 16 de dezembro de 2020.

levantantes como Morozov, Zuboff e Castells, observamos a pandemia realçar outro sintoma que antes estaria mais disfarçado: o agravamento da já vasta Desigualdade Digital.

**Palavras-chave:** Vigilância. Covid-19. Privacidade. Mediação. Comunicação.

and Castells, we observe the pandemic highlight another symptom that before would have been more disguised: the aggravation of the already vast Digital Divide.

**Keywords:** Surveillance. Covid-19. Privacy. Mediation. Communication.

de autores relevantes como Morozov, Zuboff y Castells, observamos la pandemia destacando otro síntoma que antes se hubiera disfrazado más: El agravamiento de la ya inmensa Desigualdad Digital.

**Palabras clave:** Vigilancia. COVID-19. Intimidad. Mediación. Comunicación.

## Introdução

A chegada da pandemia do Covid-19, no início de 2020, criou a necessidade de medidas de proteção para frear a doença. Essas medidas, em especial o isolamento social, contribuíram para que o digital passasse a ser a mediação padrão para grande parte das relações humanas. A intensificação da comunicação e sociabilidade por meios digitais acentuou macroprocessos sociais que já estavam em andamento, como a midiaticização, a “appficação”, a migração do trabalho para as residências (*home office*), a coleta massiva de dados para análise e a classificação de pessoas com objetivos comerciais, dentre outros.

Este artigo tem por objetivo analisar alguns dos fenômenos emergentes das interações por meios de comunicação digitais no contexto da pandemia do Covid-19 a partir de três eixos distintos: vigilância e dataficação; diferenças entre comunicação mediada digitalmente em relação a comunicação presencial; construção de narrativas.

## Vigilância, dataficação e Covid: *there is an app for that*

A integração da vida ‘física’ com a vida em ‘ecossistemas digitais’ se acelerou na pandemia, inclusive pressionada pelas necessidades econômicas e do capital mundial. Isso não só criou um avanço de uma

série de reorganizações sociais e de trabalho que já eram desejadas por certos setores da economia, mas também aprofundou a Desigualdade Digital (*Digital Divide*) – a divisão entre as pessoas que têm recursos, perícia e inclusão de redes para fazer a transição para o modelo remoto, e as que não têm e não podem fazê-lo. Essa divisão tornou-se não somente a de classes sociais, mas também uma divisão com consequências de sobrevivência, já que as pessoas do lado menos conectado são impedidas de realizar um isolamento social eficiente, com consequências evidentes – vejam-se as taxas de letalidade do vírus em grupos populacionais que puderam isolar-se em comparação com os que não o fizeram. É o que nos explica o ganhador do prêmio Nobel de Economia Joseph Stiglitz, em seu texto *Conquering the Digital Divide* (2020).

A pandemia amplia a ameaça da automação para trabalhadores pouco qualificados do setor de serviços, aqueles que a literatura até agora via como menos afetados – por exemplo, na educação e na saúde. Tudo isso significará que a demanda por certos tipos de mão de obra diminuirá. É quase certo que essa mudança aumentará a desigualdade – acelerando, de certa forma, as tendências já existentes. (STIGLITZ, 2020).

A dependência e a influência desses sistemas informacionais interconectados tende a aumentar. A pandemia do Covid-19 reforçou um discurso tecnocrático de que a salvação para a doença está exclusivamente no desenvolvimento dos recursos tecnológicos, e que a necessidade do desenvolvimento de infraestruturas técnicas de recolhimento, processamento e trocas de dados digitais suplantaria quaisquer preocupações com as consequências.

Essa narrativa já ocorria antes, mas é interessante perceber como ela é colocada como novidade, como podemos ver neste texto do Fórum Econômico Mundial.

A pandemia de COVID-19 intensificou uma fraqueza fundamental dos micro e pequenos negócios: suas capacidades digitais. Em países desenvolvidos, as pessoas costumam presumir que todos têm acesso de alta velocidade à Internet e, portanto, a transição dos modelos de negócio baseados no “cara a cara” para sistemas de comércio virtual seria simplesmente uma questão de treinamento. No entanto, quando a única maneira de sua empresa funcionar é cara a cara, de repente você tem que caminhar quilômetros até o local de Wi-Fi mais próximo, quando não se pode comprar um smartphone ou computador, não há exemplos de sucesso para as soluções diretas e simples não estão disponíveis – é quando você percebe que a tecnologia não é igual para com todos. (BRITO, 2020, tradução nossa).

Essa narrativa foi reforçada em relação a quaisquer sistemas referentes ao combate pandêmico, pegando emprestada uma linha de pensamento que vem sendo alimentada nos últimos 20 anos: a ideia da “disrupção através da tecnologia” como uma força benéfica e que não deve ser tolhida, um modelo de fala advindo do pensamento tecnológico-liberal do Vale do Silício.

A questão premente é que estes sistemas não têm apenas as possibilidades de uso que nos são óbvias e desejáveis. Eles são sistemas que “renderizam” elementos da nossa experiência em dados (ZUBOFF, 2020, p. 233). Cada vez que interagimos com qualquer sistema digital conectado por redes, “rendemos”<sup>2</sup> um pedaço da nossa experiência para processos de dataficação.

Um exemplo disso são os apps de saúde e fitness – que geralmente têm páginas e páginas de contratos. O estudo *Disagreeable privacy policies: mismatches between meaning and users’ understanding* (REIDENBERG et al., 2015) demonstrou que essas políticas são ambíguas e de difícil compreensão por especialistas e usuários finais:

Especificamente, os resultados mostram dificuldades interpretativas no que diz respeito a certos tipos de informação – o escopo do compartilhamento de dados e o escopo dos direitos de exclusão de dados. As descobertas também mostram que tanto usuários bem informados quanto a população em geral tiveram maior dificuldade em decifrar a linguagem jurídica da políti-

2 No original, a palavra “Render” é usada pelo sentido duplo de processamento (*to render an image*) e Rendição (*Rendition*, o ato de render e submeter ou submeter-se a alguém ou algo).

ca de privacidade do que os especialistas. Juntas, essas descobertas sugerem que as políticas de privacidade são escritas de forma ambígua e de uma forma que leva usuários experientes e trabalhadores em geral a interpretar mal as práticas de dados dos sites, bem como causar desacordo entre os especialistas em relação a certas práticas de dados. (REINDENBERG et al., 2015).

Esse tipo de discurso é uma forma amplificada do problema conhecido como Solucionismo do Vale do Silício (MOROZOV, 2018), em que todas as questões humanas são definidas como resolvíveis com mais recursos tecnológicos – só que todos esses estão incluídos em modelos de negócios e não visam ao bem dos usuários como base de operação.

Estes pequenos êxitos permitem que o Vale do Silício redefina o Progresso como sendo decorrência natural de um plano de negócios. Mas embora “mais computação” e “mais informação” possam ser soluções privadas lucrativas para alguns problemas, não são necessariamente as respostas mais eficazes para problemas públicos complexos e difíceis, decorrentes de causas institucionais e estruturais profundas. (MOROZOV, 2018, p. 39).

É o caso do controle da Pandemia do Covid-19, em que o rastreamento de casos e de contágio se torna mais do que só uma informação de usuário, mas se configura como uma necessidade de saúde pública – o que acaba apagando uma série de preocupações

sobre como sistemas automatizados de rastreamento de infectados e contagem de casos podem se tornar problemas de quebra de privacidade e se configurar como sistemas de controle que dão ferramentas invasivas de influência social para governos totalitários e interesses financeiros.

### Aplicativos pandêmicos – Covid e o controle via sistemas digitais

No cenário de pandemia, todas as ferramentas se declaram como necessárias no combate ao vírus. O problema é quando estas ferramentas se aproveitam do cenário de relaxamento das regras para se estabelecerem enquanto modos de monitoração e controle que continuarão existindo quando o vírus for controlado – seja pelos dados coletados ou pelos *features* que já terão sido aceitos no momento em que a pandemia acabar.

A questão está intimamente ligada ao Solucionismo que descrevemos acima. O discurso é que o modelo de apps seria mais eficaz, mais rápido e mais seguro para fazer a identificação dos doentes – desta maneira também teríamos como rastrear quem esteve em contato com eles e assim por diante. Na prática, não é tão simples assim. Mesmo em países com amplo acesso à internet e inclusão digital maior que a do Brasil, esses dados não são tão altos, embora fossem veiculados como se fossem balas mágicas – inclusive sendo oferecidos como alternativas a *lockdowns* completos, o que não é exatamente verdade.

Em maio, os pesquisadores sugeriram que, para que um aplicativo de rastreamento voluntário de contatos controlasse uma epidemia sem que outras

medidas severas (como bloqueios) fossem tomadas, cerca de 60% de qualquer população precisaria baixá-lo, usá-lo e acompanhar suas instruções. [...] Mas nenhum país da Europa viu qualquer coisa perto desse nível de aceitação. Na Irlanda, cerca de 34% da população elegível agora usa o aplicativo local diariamente – provavelmente a taxa mais alta da Europa, ultrapassando as estatísticas disponíveis. Mas o aplicativo apenas ajudou a identificar cerca de 2.000 pessoas que podem ter sido expostas ao vírus entre seu lançamento em julho e o final de setembro – embora os casos tenham aumentado em mais de 7.000 no mesmo período. (PERRIGO, 2020).

Ou seja, os custos em privacidade podem ser bastante altos para os resultados, especialmente se não existe transparência no recolhimento, armazenagem e usos dos dados recolhidos. É o caso do aplicativo usado pelo governo da China para rastreamento e monitoração de casos de Covid, o Alipay Health. Numa parceria entre o governo da China e a megacorporação ANT – que também controla empresas como a Alibaba –, o app divide automaticamente a informação obtida com a empresa e com a polícia chinesa. O aplicativo usa como login os dados recolhidos no cadastro do sistema de pagamentos AliPay – o mais comum da China – e portanto, para instalar o app, é necessário se cadastrar nos sistemas da ANT-Alibaba.

O app faz uma classificação de acordo com o tipo de dado encontrado e o formulário preenchido, e indexa os usuários em três cores – Verde, Amarelo e Vermelho. Depois

que os usuários preenchem um formulário no Alipay com seus dados pessoais, o software gera um código QR em uma das três cores. Um código verde permite que seu detentor se mova sem restrições. Um resultado amarelo pode significar ter de ficar em casa por sete dias. Vermelho significa quarentena de duas semanas (MOZUR et al., 2020).

Desta forma, sistemas integrados no país inteiro, construídos como *checkpoints*, gravam os nomes, IDs, informações de contatos e registros de movimento de todas as pessoas. Em algumas cidades, sem esses registros não é possível usar transportes públicos – apenas com telefones já registrados em apps.

Certamente o modelo chinês é um caso extremo, embora tenha sido altamente eficiente na contenção do vírus, e o app não seja o único motivo disso. Mas iniciativas semelhantes foram implementadas também em outros lugares, com “aplicativos Covid” com acessos invasivos e obrigatórios. Na Noruega, o aplicativo SmitteStopp pedia localização em tempo real dos usuários (um dado inútil para rastreamento de contato, já que o que importa é quem teve contato com quem e não onde este contato aconteceu), com modelos de identificação fixa e não mutável (ou seja, não é verdadeiramente anônimo) e com sistemas de servidores centralizados num único local sob controle do governo norueguês – ou seja, com acesso total aos dados armazenados de forma não encriptada.

Aqui no Brasil também tivemos iniciativas similares. Aplicativos como Coronavírus SP (Governo de São Paulo) e Atende em Casa Recife (Governo de Pernambuco) recolhem todos os dados dos exemplos an-

teriores, e ainda pedem acesso aos sistemas de integração Google do usuário, acesso a fotos, vídeo e armazenagem, controle irrisório de redes. Talvez o único aspecto satisfatório é que o tráfego de informações para o servidor centralizado ocorre de forma encriptada (GOMES ET AL., 2020).

Temos observado um aumento das possibilidades de abuso de recursos de recolhimento de dados e uso do aparato de inteligência pelo governo brasileiro mirando seus próprios cidadãos. Embora tenham ocorrido avanços desde de início da escrita deste texto (como a revogação da Lei de Segurança Nacional), a legislação brasileira permite que esses dados possam ser facilmente utilizados por qualquer regime que esteja no poder, com pouca defesa possível pelo cidadão médio.

### **Assimetrias na comunicação mediada digitalmente na pandemia**

A pandemia levou à adoção de distanciamento social e restrições de mobilidade, ou seja, interações que outrora eram realizadas presencialmente passaram a acontecer à distância, mediadas por plataformas digitais.

Para se ter ideia do volume de interações presenciais que migraram para meios digitais neste período, podem-se observar os números sobre o crescimento do teletrabalho no Brasil. Apesar de não contemplarem estudantes, trabalhadores informais ou processos comunicacionais do cotidiano do brasileiro em sua totalidade, pesquisas sobre o crescimento do teletrabalho nesse período fornecem pistas acerca das transformações nos hábitos de comunicação durante a pandemia. O Instituto de Pesquisa Econômica

Aplicada (IPEA) registrou em maio de 2020 a quantidade inédita de 8,7 milhões de pessoas trabalhando remotamente, correspondendo a 13,3% do total de brasileiros empregados formalmente. O instituto estimou que até 14,84 milhões de brasileiros (22,7% do total de pessoas empregadas) poderiam vir a trabalhar exclusivamente a partir de suas residências (IPEA, 2020). Ao longo da pandemia, mais empresas e funções foram adaptadas ao teletrabalho, e acredita-se que o percentual tenha se mantido nesse patamar ou aumentado ao longo dos meses subsequentes para funções de escritório.

A comunicação mediada digitalmente pode ser encarada, à primeira vista, como forma de replicar as interações face a face: permite interações síncronas e assíncronas entre pessoas geograficamente distantes, há possibilidade de transmissão de áudio, vídeo, texto, imagem e demais formatos de conteúdo, e ainda possibilita a criação de espaços virtuais colaborativos síncronos, emulando reuniões e salas de aula. Essa suposta capacidade de replicação foi amplamente divulgada pela imprensa brasileira e estimulada por empresas e organizações educacionais, como forma de continuar as atividades no contexto pandêmico e, inclusive, para além dele. Entretanto, não é exatamente isso o que acontece.

A comunicação mediada digitalmente acontece em espaços virtuais, e esses espaços dependem de uma infraestrutura material e digital para existirem. A conformação desses espaços virtuais não é acidental – a participação requer meios materiais, os quais podem ou não estar disponíveis; cada *app* foi desenvolvido com determinadas formas de interação em mente; as formas de captação de som e imagem são, ao menos em parte, determi-

nadas pelos equipamentos disponíveis, e não substituem materialidade dos corpos no espaço. Assim, a comunicação mediada digitalmente não é, e não pode ser, apenas um processo de emulação, replicação ou reprodução das interações presenciais em meio digital.

As interações sociais, presenciais ou não e em qualquer contexto, contêm inúmeras complexidades. Esta seção do artigo não pretende explorar todas essas características, mas busca esboçar uma análise de aspectos intrínsecos da comunicação mediada digitalmente na contemporaneidade que indicam a impossibilidade de replicação da comunicação presencial em ambiente digital. O propósito é delinear alguns dos aspectos que distinguem a comunicação mediada digitalmente da comunicação presencial, indicando a impossibilidade de reproduzi-la em meio digital. Cada um desses aspectos pode ser analisado em termos de simetrias e assimetrias entre usuários – condições *a priori* de igualdade ou desigualdade em capacidade de participação, controle sobre os próprios dados e formas de interação.

### Assimetrias de infraestrutura

O primeiro requisito para se participar de interações sociais mediadas digitalmente é a capacidade de acesso ao próprio ambiente interacional. A infraestrutura necessária para participação de reuniões, conferências, aulas, cursos e conversas mediados por plataformas requer no mínimo acesso a *hardware* com capacidade de processamento adequada, velocidade de conexão adequada e acesso a *softwares* que permitam interação social. Alguém que não tenha o hardware ou capacidade de conexão necessária sequer conseguiria participar de comunicações me-

diadas, enquanto alguém com infraestrutura insuficiente experimentaria problemas de fluidez na comunicação que interferem diretamente na capacidade de participação. Por fim, uma pessoa sem acesso aos *softwares* específicos para interação social em determinado grupo permanece alijada da comunicação mediada digitalmente, pois apesar de poder estar presente no ciberespaço, não conseguirá entrar no espaço específico onde ocorre a interação social.

Em interações presenciais, a desigualdade de recursos materiais não causa, *a priori* e enquanto fator isolado, diferenças no potencial de participação de interações sociais. Imaginemos a comunicação entre um professor e um aluno. Ainda que existam diferenças de hierarquia em sala de aula, nível educacional, diferenças nas relações de poder e muitas outras mais, a capacidade de comunicação de ambos falarem e ouvirem um ao outro continua a existir – desde que ambos partilhem do mesmo idioma e estejam em um mesmo local, a comunicação é possível. As assimetrias de acesso a *hardware*, conexão à internet e acesso a *softwares* específicos podem chegar a impossibilitar a comunicação por completo, contribuindo para uma segregação por capacidade de acesso (*Digital Divide*, conforme exposto na seção anterior).

As assimetrias de infraestrutura criam uma tendência de segregação, na qual pessoas com capacidade infraestrutural adequada interagem mais e relegam à periferia aquelas com capacidade infraestrutural inadequada ou menor. Essas assimetrias reforçam as divisões socioeconômicas já presentes na sociedade, expandindo-as para espaços onde não existiam anteriormente.

## Assimetria de dados

A comunicação digital é dependente de *softwares*, cujas funções frequentemente incluem a capacidade de sediar um ambiente virtual compartilhado no qual os usuários consigam falar uns com os outros, ver a imagem dos participantes e trocar mensagens através de um *chat*.<sup>3</sup> Alguns dos *softwares* mais populares para uso corporativo e em educação são o Microsoft Teams, Zoom e Google Meet (antigo Hangouts). O uso deles durante a pandemia cresceu vertiginosamente – em novembro de 2019, o Microsoft Teams tinha 20 milhões de usuários, número ampliado para 32 milhões de usuários em março de 2020, quando a OMS decretou estado de pandemia, e no mês seguinte saltou para 75 milhões de usuários. A base de usuários mensais do Zoom cresceu ainda mais – em fevereiro de 2020, contava com 12,9 milhões de usuários ativos, mas em abril chegou a bater os 300 milhões de usuários.

É importante ressaltar que as plataformas digitais de comunicação não são neutras ou isentas de ideologia. A própria ideia de que é possível “substituir” interações sociais presenciais por comunicação mediada digitalmente tem origem na ideia de que tecnologia é a forma mais adequada de solucionar problemas sociais amplos, complexos e fluidos (MOROZOV, 2013). A proposta desse solucionismo, ao menos aquela aplicada ao tema deste artigo, é “solucionar” a pandemia, plataformizando as comunicações e tornando-as remotas, o que evidentemente centraliza toda a comunica-

ção e seus respectivos dados em empresas de tecnologia.

Os *apps* de comunicação registram continuamente a interação dos usuários com seus sistemas. O Zoom, por exemplo, atualizou sua política de privacidade durante a pandemia, explicitando que faz captura de dados de interação e uso de rastreadores de terceiros para publicidade (IRWIN, 2020). O registro contínuo das interações favorece sistemas algorítmicos de captação de dados, ligado ao que Zuboff chamou de Capitalismo de Vigilância (2019) e amplificando as possibilidades de modulação de conteúdo (SILVEIRA, 2018) de determinadas plataformas.

Existe, portanto, uma assimetria de privacidade e controle de dados entre usuários de *apps* de comunicação e as empresas que os controlam (pode-se ver essa relação ainda como simetria entre usuários, pois todos estão igualmente sujeitos a esta captura de dados e invasão de privacidade). Com a intensificação da digitalização da comunicação durante o pandemia, há uma tendência de aumento da concentração de dados em poder de empresas proprietárias de plataformas de comunicação ou que ocupam nós importantes do ciberespaço para proveito comercial.

## Assimetria do Olhar e simetria do reflexo visível

Nas comunicações mediadas digitalmente, o olhar é fixado na imagem projetada, e não propriamente no interlocutor – como se fosse um olhar através do outro (HAN, 2018). Esse “olhar através do outro” pode

3 Softwares podem ser configurados de várias formas, criando ambientes onde as capacidades de interação são diferentes de acordo com o perfil do usuário. Exemplo: mais funções para professores de uma sala virtual do que para alunos. Como o propósito deste artigo é tratar da comunicação digital de maneira geral, optamos por não nos aprofundarmos em questões específicas como esta de perfis de acesso.

ser compreendido como uma assimetria, pois quando os olhos de um interlocutor se encontram com a projeção de um rosto na tela, ele não está direcionado precisamente para os olhos da outra pessoa, mas para sua imagem. Dá-se a impressão de que o olhar de interlocutores que conversam por videochamada estão desalinhados, levemente para baixo, pois a câmera está (em geral) instalada na extremidade superior do aparelho (monitor do computador ou *smartphone*). Assim, estamos próximos uns dos outros, simulando nossas presenças através da projeção de suas imagens, entretanto olhamos continuamente através deles em vez de diretamente para eles, pois o olhar mira na verdade a imagem do outro, e não propriamente o outro.

O olhar através do outro também é, de certa forma, fonte de uma simetria: a simetria do reflexo visível. Quando uma pessoa, em videoconferência, exibe sua imagem para outra, a tela do computador ou do celular exibe a própria projeção, permitindo ao usuário ver a imagem do interlocutor e também a própria imagem, como um pequeno espelho digital. Esse reflexo visível equaliza as imagens de ambos os interlocutores, pois ambos passam a ser projeções digitais de si mesmos.

Este espelho digital obriga cada usuário a se confrontar com a própria aparência (HAN, 2021) e pode levar a dismorfofobias, ou seja, a atenção exagerada a imperfeições ou defeitos na aparência corporal. Um artigo publicado na revista digital *Wired UK* intitulado “Zoom Dysmorphia” aponta que as pequenas câmeras dos dispositivos refratam e distorcem a luz, criando um efeito de “casa de espelhos”, fazendo com que os narizes fiquem maiores e os olhos, menores. Este efeito é ampliado pela proximidade do usuário com a lente. “[...] o olhar carregado pela concentração ou a ex-

pressão entediada que vemos no Zoom não é compatível com a autoimagem que temos ao nos olharmos no espelho”, segundo o autor do artigo (KATWALA, 2021).

As plataformas já perceberam que o reflexo visível leva o usuário a preocupar-se mais com sua própria imagem, e já oferecem ferramentas para aprimorar a imagem digital durante interações com outros. No Zoom é possível configurar formas automatizadas de retoque digital de imagem em tempo real, que supostamente aprimoram a imagem do rosto. O recurso consiste em retoques para suavização de traços do rosto, textura da pele e cores da face (eliminação de olheiras e homogeneização do tom de pele). A constante comparação do reflexo visível do próprio usuário com a imagem do outro leva a um questionamento de adequação e a uma tendência à comparação, promovendo o igual.

Portanto, o reflexo visível leva a uma tendência de aumento de preocupação com a própria imagem, aumento do uso de filtros de imagem e possível aumento de comportamentos narcísicos em videochamadas. Porém, as questões do reflexo visível são relevantes apenas nas chamadas que envolvem vídeo.

## Simetrias do incorpóreo

A maior parte da comunicação humana é não verbal. De acordo com Mehrabian, (1972), a comunicação humana é 55% linguagem corporal, 38% tom de voz e 7% exclusivamente verbal. Fato é que a socialidade humana é sempre um estar-em-relação-com-o-outro (MAFFESOLI, 2014). Nas comunicações de áudio, a paisagem sonora do local de permanência de cada indivíduo pode invadir os espaços virtuais, ao mesmo tempo que não transmite componentes comunicacionais

não verbais e não sonoros. A preponderância da comunicação verbal em relação às outras formas de comunicação, mesmo em chamadas em vídeo, pode levar a uma dificuldade de entendimento ou empatia, e a dificuldade do desenvolvimento da socialidade. Essa ausência do corpóreo nada mais é do que a dificuldade de relacionar-se com o outro. Nesse sentido, os meios de comunicação digital são precários, pois não permitem a adequada transmissão de fatores corporais da comunicação humana, mesmo com o vídeo ligado.

### **Pandemia global, (narr)ativismo desinformativo**

Dentre os inúmeros problemas causados pela pandemia, uma crise informacional emergiu no Brasil. Políticos, pessoas públicas, empresários e *influencers* das mídias sociais digitais têm protagonizado um movimento que coloca em risco a forma como se lida com o Covid-19, promovendo informações sem respaldo científico, minimizando as consequências causadas pela doença. A produção de *fake news* que tomou conta das redes sociais durante as campanhas políticas nos últimos anos agora permeia as notícias sobre a pandemia.

As mídias sociais tornaram-se espaços de disputa nas relações de poder sobre o domínio das informações a respeito da doença. O uso dos meios de comunicação digitais e a utilização da linguagem das redes sociais têm sido o instrumento utilizado por grupos que perpetuam informações contraditórias a resultados científicos. Movidos pela sua crença particular e ideologia política, interferem na gestão da crise e dos procedimentos aplicados para minimizar os danos da pandemia. Segundo Manuel Castells:

O poder é a capacidade relacional que permite a um ator social influen-

ciar assimetricamente as decisões de outro(s) ator(es) social(is) de formas que favoreçam a vontade, os interesses e os valores do ator que detém o poder. O poder é exercido por meio de coerção (ou a possibilidade de coerção) e/ou pela construção de significado com base em discursos por meio dos quais os atores sociais orientam suas ações. (CASTELLS, 2015, p. 57).

As redes de desinformação são responsáveis pela propagação do conteúdo que contradiz as autoridades científicas, ao mesmo tempo que mostram a facilidade com a qual se criam verdades nos meios digitais no processo de formação da opinião pública. Esta prática será aqui conceituada como (Narr)ativismo, uma forma de ativismo nos meios de comunicação caracterizado pela construção de narrativas com o objetivo de produzir e disseminar verdades particulares a um grupo, sem que haja compromisso com os resultados obtidos por meio de procedimentos científicos ou de checagem de fatos, e que inclui a promoção de *fake news* e a desinformação como instrumentos de uma militância consoante a uma ideologia particular de um grupo, sendo comum uma forma de discurso coordenado e propagado por pessoas públicas que exercem algum tipo de influência na sociedade junto de *influencers* das redes sociais.

As mediações digitais tornam esse tipo de ativismo possível, já que qualquer pessoa pode produzir e compartilhar qualquer tipo de conteúdo. As diversas formas de produção (textos, *hashtags*, memes, vídeo e áudio) utilizadas no (Narr)ativismo nas redes sociais têm contribuído para um processo de ressignificação que, desde o início da pandemia, tem promovido a dúvida sobre os procedimentos adotados pela ciência.

## Movimento antivacina

Historicamente, um dos casos mais conhecidos que contribui para o argumento fundamental dos movimentos contrários à vacinação é o caso do médico e pesquisador Andrew Wakefield que, junto de sua equipe, publicou em 1998 no periódico *The Lancet* um artigo relacionando a vacina tríplice a casos de autismo. Considerado uma fraude, o artigo foi removido do periódico e Wakefield teve seu registro profissional cassado, não podendo mais exercer a profissão, porém, sua declaração pública como autoridade científica ao relacionar a vacina tríplice ao autismo contribuiu para fundamentar o discurso de grupos contrários à vacinação. Segundo Vasconcellos-Silva, Castiel e Griep:

[...] o artigo do Dr. Wakefield não foi uma força irresistível geradora do movimento antivacinação, mas deu força a crenças que já existiam há mais de um século, dando-lhes naquele momento o suporte de um periódico técnico de renome na área biomédica, e agora contam com o suporte de redes web para esclarecimento e discussão mútua. A partir daí, essa representação passou a ser percebida como mais tangível e perigosamente contígua, na medida em que havia envolvimento emocional, empatia com casos mais próximos do receptor por conhecidos ou celebridades, e sua interligação de consumidores de saúde no mundo da web. (VASCONCELLOS-SILVA; CASTIEL; GRIEP, 2015, p. 613).

A formação de movimentos antivacina e a ocupação de espaços nas mídias sociais nos

quais eles compartilham livremente informações que não correspondem aos resultados obtidos pela ciência colocam em risco o bem-estar público, ao ameaçar as campanhas de vacinação que visam a coibir a propagação de doenças. A negação de uma campanha de vacinação pode provocar risco generalizado de uma epidemia local, aumentando o risco de contágio e até mesmo de vida dos indivíduos não vacinados por opção. A não adesão a programas de vacinação pode levar a uma intervenção do poder público, pois há precedente histórico sobre a intervenção do Estado para tornar a vacinação obrigatória.

No Brasil, no início do século XX, a Revolta da Vacina marcou um dos movimentos mais conhecidos de vacinação compulsória em meio a uma crise sanitária devida à grande quantidade de pessoas contaminadas pela varíola. Segundo a Fiocruz,<sup>4</sup> mesmo com a vacinação obrigatória para crianças ter sido determinada em 1837 e para adultos em 1846, a resolução não era cumprida, o que levou em 1904 o médico Oswaldo Cruz a requisitar que o governo do Rio de Janeiro encaminhasse ao Congresso um pedido para que fosse determinada a obrigatoriedade da vacina. Aqueles que não concordassem teriam suas atividades limitadas pelo poder público. Mesmo com a obrigatoriedade, houve resistência popular à vacinação, já que a população não aceitou ser vacinada compulsoriamente, culminando em atos públicos de violência.

Além de uma corrida contra o tempo para o desenvolvimento de uma vacina, as tensões criadas por narrativas fomentadas por grupos movidos a ideologias negacionistas podem provocar um novo problema sanitário dentro do espectro de problemas causados pelo surto de uma doença. Uma

4 A revolta da vacina: < <https://portal.fiocruz.br/noticia/revolta-da-vacina-2> >. Acesso em: 07 dez. 2020

nova Revolta da Vacina, desta vez mediada pelo digital e conduzida por disputas políticas, pode prejudicar as campanhas de vacinação contra o Covid-19.

A politização da pandemia chegou ao espectro da campanha de imunização, com o conflito entre o Governo do Estado de São Paulo, que adotou a vacina CoronaVac, desenvolvida pelo laboratório chinês Sinovac em parceria com o Instituto Butantan, e o governo federal, que em meio a diversas manifestações públicas nas mídias sociais contra a China, mostrou resistência em incluir a CoronaVac no quadro de imunizantes para serem aplicados na população.

O (Narr)ativismo nas redes sociais revelou um aspecto importante sobre a pandemia em um mundo mediado pelo digital. A politização das questões referentes à gestão da crise, conduzidas por ideologias de grupos que propagam indiscriminadamente informações que não possuem respaldo científico sobre tratamentos ou campanhas de vacinação, aumenta a vulnerabilidade do bem-estar público, e parte dessa vulnerabilidade é criada a partir de narrativas disseminadas no digital.

As redes sociais que não possuem critérios para impedir a publicação de conteúdo que possa comprometer o bem-estar público exemplificam o quão vulneráveis estamos à mobilização de grupos movidos por ideologias particulares e à forma como eles têm utilizado as redes para os seus propósitos. Entre o vírus Sars-Cov-2 e a viralidade

da desinformação, o conflito informacional deixa evidente a necessidade de um ativismo científico nos mesmos moldes do ativismo desinformacional.

## Conclusão

A pandemia do Covid-19 parece ter intensificado macroprocessos sociais, como a digitalização da comunicação e do trabalho, levando à concentração de informações e atividades em plataformas de comunicação. Isso aprofunda a dataficação da vida e as possibilidades de controle e vigilância, ainda mais quando se considera a prevalência insidiosa do discurso solucionista do Vale do Silício.

A comunicação mediada digitalmente é distinta da comunicação presencial, com características próprias. Seu uso compulsório no contexto pandêmico tende a aprofundar o “*Digital Divide*” e parece indicar uma tendência ao aumento de preocupação com própria imagem, comportamentos narcísicos, dismorfofobias, ao mesmo tempo que reduz a capacidade de empatia em relação à comunicação presencial.

A politização durante a crise sanitária indica que os processos de construção de narrativas em meios digitais também devem ser observados. O campo da comunicação é um espaço que deve ser ocupado para além dos laboratórios e das salas das universidades, fazendo uso da linguagem das redes sociais, para impedir o avanço da desinformação.

## Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Saúde. Sobre a doença. Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca>. Acesso em: 2 dez. 2020

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 18. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

CATANIA, A. C. The concept of the operant in the analysis of behavior. **Behaviorism**, v. 1, p. 103-116, 1973.

CAVALCANTI, A. B. et al. Hydroxichloroquine with or without Azythromycin in Mild-to-Moderate Covid-19. **The New England Journal of Medicine**, Massachusetts, v. 383, p. 2041-2052, 2020. Disponível em: <https://www.nejm.org/doi/full/10.1056/nejmoa2019014>. Acesso em: 4 dez. 2020.

HAN, Byung Chul. **Sociedade da Transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

HAN, Byung-Chul. **No Enxame: Perspectivas do Digital**. Petrópolis: Vozes, 2018.

HAN, B. C. Psicopolítica. **O neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Veneza: Yiné, 2018.

MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos – O declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2014.

MEHRABIAN, A. **Nonverbal communication**. New Jersey: Transaction Publishers, 1972.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política**. São Paulo: Ubu, 2018.

PARK, Y.; CHOE, Y.; PARK, O.; PARK, S.; KIM, Y.; KIM, J.; JEONG, E. Contact Tracing during Coronavirus Disease Outbreak. **Journal of Emerging Infectious Diseases**, Seoul, v.10, n. 26, 2020.

REIDEBERG, Joel R. et al. Disagreeable Privacy Policies: Mismatches between Meaning and Users' Understanding. 2014 TPRC Conference Paper, **Berkeley Technology Law Journal**, v. 30, 2015.

SILVEIRA, Sergio A. da; AVELINO, Rodolfo; SOUZA, Joyce (org.). **A Sociedade do Controle: manipulação e modulação nas redes digitais**São Paulo: Hedra, 2018.

VASCONCELLOS-SILVA, Paulo Roberto; CASTIEL, Luis David; GRIEP, Rosane Härter. The media-driven risk society, the anti-vaccination movement and risk of autism. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 2, p. 607-616, Feb. 2015. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-81232015000200607&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232015000200607&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 4 dez. 2020. <https://doi.org/10.1590/1413-81232015202.10172014>.

ZUBOFF, Shoshana. Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of Information Technology**, n. 30, p. 75-89, 2015.

ZUBOFF, Shoshana. **The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power**. New York: PublicAffairs, 2019.

## Sites da internet

CAMPANHA CONTRA a poliomielite ainda precisa vacinar 6 milhões de crianças para bater a meta. **Portal G1**, Rio de Janeiro, 30 out. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/vacina/noticia/2020/10/30/ate-a-vespera-do-fim-da-campanha-67-milhoes-de-criancas-ainda-precisavam-ser-imunizadas-contr-a-polio-diz-ministerio-da-saude.ghtml>. Acesso em: 11 dez. 2020.

FIOCRUZ. **A revolta da vacina**. 24 maio 2005. Disponível em: <https://portal.fiocruz.br/noticia/revolta-da-vacina-2>. Acesso em: 7 dez. 2020

GOMES, Alessandra et al. COVID-19: **Apps do governo e seus riscos à privacidade**. InternetLab, 2020. Disponível em: <https://www.internetlab.org.br/pt/privacidade-e-vigilancia/covid-19-apps-do-governo-e-seus-riscos/>. Acesso em: 6 set. 2021.

HAN, Byung-Chul. Teletrabalho, Zoom e depressão: o filósofo Byung-Chul Han diz que exploramos a nós mesmos mais do que nunca. **El País Brasil**. 22 mar. 2021. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/cultura/2021-03-23/teletrabalho-zoom-e-depressao-o-filosofo-byung-chul-han-diz-que-nos-exploramos-mais-que-nunca.html>. Acesso em: 22 mar. 2021.

IPEA. **Carta de Conjuntura número 49**. Nota de conjuntura 18, 4º trimestre de 2020. Disponível em: [https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/conjuntura/201118\\_nota\\_teletrabalho.pdf](https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/conjuntura/201118_nota_teletrabalho.pdf). Acesso em: 31 jan. 2021.

IRWIN, Luke. **Is Zoom safe to use?**. IT Governance UK, 18 jun. 2020. Disponível em: <https://www.itgovernance.co.uk/blog/is-zoom-safe-to-use>. Acesso em: 18 jun. 2020.

KATWALA, Amit. Zoom dysmorphia is following people into the real world. **Wired UK**, Londres, 30 ago. 2021. Disponível em: <https://www.wired.com/story/zoom-,dysmorphia-the-real-world/>. Acesso em: 30 ago. 2021.

MOZUR, Paul; ZHONG, Raymond; KROLIK, Aaron. In Coronavirus Fight, China Gives Citizens a Color Code, With Red Flags. **The New York Times**, New York, 1 mar. 2021.

Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/03/01/business/china-coronavirus-surveillance.html>. Acesso em: 6 set. 2021.

OLIVEIRA, Nelson. **Teletrabalho ganha impulso na pandemia, mas regulação é objeto de controvérsia**. Agência Senado, Brasília, 24 jul. 2020. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2020/07/teletrabalho-ganha-impulso-na-pandemia-mas-regulacao-e-objeto-de-controversia>. Acesso em: 24 jul. 2020.

PERRIGO, Billy. U.S. States Are Rolling Out COVID-19 Contact Tracing Apps. Months of Evidence From Europe Shows They're No Silver Bullet. **The New York Times**, New York, 9 out. 2020. Disponível em: <https://time.com/5898559/covid-19-contact-tracing-apps-privacy/>. Acessado em: 6 out. 2021.

Data do recebimento: 26/10/2021

Data do aceite: 15/11/2021

Dados dos autores:

**Bernardo Queiroz**

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8956816215942693>

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, Mestre em Comunicação pela UFPE, e coordenador do curso de Jornalismo da Universidade Anhembi Morumbi. Pesquisa cultura digital e suas interfaces com a experiência das redes, inicialmente no cinema mas agora expandindo para outras áreas, como a sociedade dos dados.

**Renê Arruda**

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2256874151803121>

Mestre e Doutorando do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP e membro do grupo de pesquisa CCM..

**Thiago Ribeiro Silva**

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8981891010461934>

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

