



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA

**PAULA FURTADO GOULART**

**ALTERIDADE E TÉCNICA**  
**uma investigação hermenêutica sobre os impactos da comunicação digital no diálogo**

BRASÍLIA  
2025

PAULA FURTADO GOULART

**ALTERIDADE E TÉCNICA**

**uma investigação hermenêutica sobre os impactos da comunicação digital no diálogo**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Filosofia.

Linha de Pesquisa: História da Filosofia

Área de concentração: Filosofia

Orientador: Prof. Dr. Marcos Aurélio Fernandes.

BRASÍLIA

2025

**Nome:** Paula Furtado Goulart

**Título:** ALTERIDADE E TÉCNICA: UMA INVESTIGAÇÃO HERMENÊUTICA SOBRE OS IMPACTOS DA COMUNICAÇÃO DIGITAL NO DIÁLOGO

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia, vinculado ao Departamento de Filosofia e ao Instituto de Ciências Humanas da Universidade de Brasília, para obtenção do título de Doutora em Filosofia, na área de concentração em Filosofia.

Aprovado em: 21 de fevereiro de 2025.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Marcos Aurélio Fernandes  
(Professor orientador – PPGFIL UnB)

---

Prof. Dr. Roberto S. Kahlmeyer-Mertens  
(Membro externo - Unioeste)

---

Prof. Dr. Roberto Wu  
(Membro externo - UFSC)

---

Prof. Dr. Philippe Claude Thierry Lacour  
(Membro interno – PPGFIL UnB)

---

Prof. Dr. Márcio Gimenes de Paula  
(Suplente – PPGFIL UnB)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), não só pela bolsa nacional que recebo pelo ingresso no doutorado, mas também pela concessão da bolsa internacional, referente ao programa de doutorado-sanduiche, que possibilitou o meu produtivo e enriquecedor estágio na Universidade de Montreal (UdeM), em 2021. Agradeço com imensa gratidão à minha família e às pessoas queridas que me acolheram durante estes anos de estudo e de pesquisa em filosofia. Agradeço também ao meu orientador, Prof. Dr. Marcos Aurélio Fernandes, que me acompanha desde a graduação e, também, ao Prof. Dr. Jean Grondin, que me orientou durante o meu estágio de pesquisa na Universidade de Montreal, entre 2021 e 2022. De igual modo, ao Prof. Dr. Phillipe Lacour, Prof. Dr. Rodrigo Alvarenga, Profa. Dra. Maria Cecília, vinculados ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade de Brasília, e ao Prof. Dr. Roberto Saraiva Kahlmeyer-Mertens (UNIOESTE), que sempre me encorajaram a continuar no caminho da pesquisa acadêmica. Por fim, agradeço a Gabriel Olivato, pelos esclarecimentos acerca do funcionamento e dos termos técnicos relacionados ao meio digital e a Jade Oliveira Chaia pela revisão final formal do texto.

## RESUMO

Esta tese visa investigar os impactos da comunicação digital no diálogo, a partir da articulação entre o pensamento hermenêutico de Hans-Georg Gadamer e a comunicação digital, o que instaurou uma nova configuração de vida. A fim de utilizar não apenas a hermenêutica, mas também, de forma mais ampla, o pensamento gadameriano como perspectiva de análise, o conceito de diálogo foi escolhido como chave interpretativa, devido ao seu poder explicativo e à capacidade de conferir unidade à abordagem de Gadamer, fundamentada na atualização da unidade platônica entre o bem, o belo e a verdade. A linguagem só ocorre no diálogo. A reflexão sobre o diálogo acarretará o reconhecimento, neste, dos aspectos ético, epistemológico e estético (arte). O aspecto ético relaciona-se à necessidade da alteridade e, assim, ao bem. O aspecto epistemológico refere-se à possibilidade de acesso à verdade por meio da relação entre palavra e ser. Por fim, o aspecto estético (arte) relaciona-se com o fato de o belo ser uma manifestação do bem. Esta pesquisa pretende, nesta medida, responder à seguinte pergunta: *quais são os impactos da comunicação digital em cada um destes aspectos do diálogo?* Embora a filosofia gadameriana não seja conhecida por sua agenda política, Gadamer é um crítico político e social da técnica moderna – daí a necessidade das “considerações propedêuticas” da tese. A reflexão sobre a comunicação digital, objeto de análise à luz da filosofia gadameriana será enriquecida pelo pensamento contemporâneo de um conjunto de autores, dentre os quais destaca-se Byung-Chul Han, que reflete especificamente sobre a comunicação digital e seus impactos na organização e (auto)compreensão da vida humana; Walter Benjamin, em sua investigação sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte; a pesquisadora em neurociência Maryanne Wolf; a filósofa e pesquisadora em psicologia social Shoshana Zuboff; e outros pensadores como Jaron Lanier, Nicholas Carr, Lee McIntyre, Eli Pariser, Norval Baitello Jr., dentre outros, que investigam como a comunicação digital tem transformado a sociedade. Para alcançar o objetivo geral aqui proposto, a tese é organizada em três capítulos, que correspondem a seus objetivos específicos: “o bem: os impactos da comunicação digital no aspecto ético do diálogo”; “a verdade: os impactos do digital no aspecto epistemológico do diálogo” e, por fim, “o belo: os impactos da comunicação digital no aspecto estético do diálogo”.

**Palavras-chave:** Alteridade. Comunicação Digital. Gadamer. Hermenêutica. Técnica.

## ABSTRACT

This research aims to investigate the impacts of digital communication on dialogue, based on the articulation between Gadamer's hermeneutic thought and digital communication, which has established a new configuration of life. In order to use not only hermeneutics, but also, more broadly, Gadamerian thought as an analytical perspective, the concept of dialogue was chosen as the key interpretative for the exposition of his thought, due to its explanatory power and the ability to confer unity to Gadamerian thought, which presupposes the actualization of the Platonic unity between the good, the beautiful, and the truth. Language, as Gadamer states, only occurs in dialogue. Reflection on dialogue will lead to the fact that we can recognize in dialogue the ethical, epistemological, and aesthetic aspects. The ethical aspect relates to the necessity of alterity and, thus, to the good. The epistemological aspect refers to the possibility of accessing the truth by means of the relationship between word and being. Finally, the aesthetic aspect (art) relates to the fact that the beautiful is a manifestation of the good. This research intends to answer the following question: what are the impacts of digital communication on each of these aspects of dialogue? Although Gadamer's philosophy is not known for its political agenda, Gadamer is a political and social critic of modern technology - hence the need for the "propedeutic considerations" of the thesis. The reflection on contemporary digital communication, the object of analysis of Gadamerian philosophy, will be based on the thought of a contemporary set of authors, among which I highlight Byung-Chul Han, who reflects specifically on digital communication and its impacts on the organization and (self)understanding of human life, Walter Benjamin, in his investigation on the reproducibility of the work of art, the researcher of neuroscience Maryanne Wolf, the philosopher and researcher of social psychology Shoshana Zuboff, Jaron Lanier, Nicholas Carr, Lee McIntyre, Eli Pariser, Norval Baitello Jr., among other contemporary researchers, from diverse areas of knowledge, who are investigating how digital communication has transformed us. To achieve the general purpose proposed, the thesis is organized in three chapters, which correspond to its specific objectives: "The good: the impacts of digital communication on the ethical aspect of dialogue", "The truth: the impacts of digital on the epistemological aspect of dialogue", and, finally, "The beautiful: the impacts of digital communication on the aesthetic aspect of dialogue".

**Keywords:** Digital Communication. Gadamer. Hermeneutics. Otherness. Technique.

## RÉSUMÉ

Cette thèse vise à étudier les impacts de la communication numérique sur le dialogue, en articulant la pensée herméneutique de Hans-Georg Gadamer et la communication numérique, qui a instauré une nouvelle configuration de la vie. Afin d'utiliser non seulement l'herméneutique, mais aussi, de manière plus ample, la pensée gadamérienne comme perspective d'analyse, le concept de dialogue a été choisi comme clé interprétative, en raison de son pouvoir explicatif et de sa capacité de conférer une unité à l'approche de Gadamer, fondée sur l'actualisation de l'unité platonicienne entre le bien, le beau et le vrai. La langue n'a lieu d'être que dans le dialogue. Une réflexion sur le dialogue amènera à reconnaître, en ce dernier, des aspects éthique, épistémologique et esthétique (art). L'aspect éthique se réfère à la nécessité de l'altérité et, ainsi, au bien. L'aspect épistémologique se réfère à la possibilité d'accès à la vérité par le fait de la relation entre parole et être. Enfin, l'aspect esthétique (art) se relie au fait que le beau soit une manifestation du bien. Cette recherche prétend, en cette mesure, répondre à la question suivante : quels sont les impacts de la communication numérique sur chacun de ces aspects du dialogue ? Bien que la philosophie gadamérienne ne soit pas connue pour son agenda politique, Gadamer est un critique politique et social de la technique moderne, d'où la nécessité des "considérations propédeutiques" de la thèse. La réflexion sur la communication numérique, objet d'analyse à la lumière de la philosophie gadamérienne, sera enrichie par la pensée contemporaine d'un ensemble d'auteurs, parmi lesquels se distinguent Byung-Chul Han, qui réfléchit spécifiquement sur la communication numérique et ses impacts sur l'organisation et (auto)compréhension de la vie humaine ; Walter Benjamin, dans sa investigation sur la reproductibilité technique de l'œuvre d'art ; la chercheuse en neurosciences Maryanne Wolf ; la philosophe et chercheuse en psychologie sociale Shoshana Zuboff ; et d'autres penseurs comme Jaron Lanier, Nicholas Carr, Lee McIntyre, Eli Pariser, Norval Baitello Jr., entre autres, qui investiguent comment la communication numérique a transformé la société. Pour atteindre l'objectif général ici proposé, la thèse est organisée en trois chapitres, qui correspondent à ses objectifs spécifiques : "le bien : les impacts de la communication numérique sur l'aspect éthique du dialogue" ; "la vérité : les impacts du numérique sur l'aspect épistémologique du dialogue" et, enfin, "le beau : les impacts de la communication numérique sur l'aspect esthétique du dialogue".

**Mots-clés :** Altérité. Communication Numérique. Gadamer. Herméneutique. Technique.

## SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	12
2	CONSIDERAÇÕES PROPEDÊUTICAS.....	29
2.1	Decaimento da capacidade de juízo.....	39
2.2	Organização empresarial da vida e alienação.....	42
2.3	Sociedade da técnica e tomada de decisões.....	44
2.4	Dependência dos meios de comunicação e de informação.....	46
2.5	Necessidade de autocrítica da ciência – e da técnica.....	48
2.6	Ameaça da informação .....	49
2.7	Criação da realidade artificial e autoaniquilamento da espécie humana .....	50
2.8	O freio da tradição e dos conhecimentos não-científicos .....	52
2.9	Cultura como limitação à inteligência artificial .....	55
3	O <i>BEM</i> : OS IMPACTOS DO DIGITAL NO ASPECTO ÉTICO DO DIÁLOGO .....	58
3.1	Por um conceito mais amplo de diálogo: o pressuposto ontológico da linguagem..	58
3.1.1	A primazia do diálogo e do princípio de verdade do diálogo.....	68
3.1.2	Incapacidade para o diálogo .....	69
3.1.3	Jogo enquanto o que se expressa na forma medial.....	72
3.1.4	Jogo e representação .....	76
3.1.4.1	<i>O jogo da obra de arte: mediação, configuração e transformação .....</i>	<i>77</i>
3.1.4.2	<i>O jogo do diálogo e da compreensão: experiência verdadeira, abertura à alteridade e a lógica da pergunta e da resposta .....</i>	<i>78</i>
3.2	Formação, alteridade e ética: a agonia de Eros na comunicação digital .....	88
3.2.1	Alteridade e formação: a hermenêutica como processo de abertura, transformação e retorno a si mesmo.....	90
3.2.1.1	<i>A apropriação gadameriana do conceito hegeliano de “formação” .....</i>	<i>93</i>
3.2.2	Alteridade e Identidade sob o domínio da positividade: <i>A Agonia de Eros</i> .....	99
3.2.2.1	<i>Comunicação digital: características da configuração digital da vida sob a perspectiva da alteridade .....</i>	<i>100</i>
3.2.2.2	<i>A aniquilação da negatividade e da alteridade.....</i>	<i>108</i>



3.3	Mito, ritual e retórica na contemporaneidade digital.....	116
3.3.1	A função do mito na sociedade digital .....	118
3.3.1.1	<i>Sobre o mito</i> .....	119
3.3.1.2	<i>Sobre o lógos</i> .....	129
3.3.1.3	<i>Mitos modernos e contemporâneos</i> .....	133
3.3.1.4	<i>Resposta à pergunta inaugural</i> .....	135
3.3.2	O ritual enquanto dimensão prática do mito.....	138
3.3.3	A retórica e a retórica digital: sobre a degradação do dizer bem e do dizer o correto.....	151
3.4	Amizade e solidariedade em Gadamer e a amizade digital .....	164
3.4.1	Sobre o conceito de Amizade .....	168
3.4.2	Sobre o conceito de solidariedade .....	172
3.4.2.1	<i>Solidariedade e responsabilidade</i> .....	175
3.4.3	Amizade, solidariedade e comunicação digital .....	179
3.5	Conclusão do Capítulo 01.....	192
3.5.1	Sobre a deformação do sujeito contemporâneo e a fragilidade da comunidade .....	192
4	A VERDADE: OS IMPACTOS DA COMUNICAÇÃO DIGITAL NO ASPECTO EPISTEMOLÓGICO DO DIÁLOGO.....	196
4.1	O fenômeno das <i>fake news</i> e a pós-verdade: a questão da verdade na comunicação digital	197
4.1.1	Negacionismo científico .....	202
4.1.2	Viés cognitivo ( <i>Cognitive bias</i> ).....	205
4.1.3	O declínio da mídia tradicional .....	208
4.1.4	O surgimento das mídias sociais digitais ( <i>social media</i> ) como fonte de informação.....	212
4.1.5	As ciências humanas e o pós-modernismo .....	214
4.2	O conceito de verdade em Gadamer.....	229
4.3	Os parênteses de Gutemberg e a verdade das ciências humanas.....	248
4.3.1	A verdade das ciências humanas .....	249

4.3.2	Sobre a mudança na forma como compreendemos .....	256
4.3.2.1	<i>A neuroplasticidade cerebral</i> .....	258
4.3.2.2	<i>Neuroplasticidade e tecnologia: os tipos de tecnologias e as tecnologias intelectuais</i> .....	260
4.3.2.3	<i>A escrita como tecnologia intelectual</i> .....	265
4.3.2.4	<i>A suspeita de Sócrates sobre a escrita</i> .....	265
4.3.2.5	<i>A evolução da escrita</i> .....	266
4.3.2.6	<i>O cérebro “malabarista”</i> .....	271
4.3.2.7	<i>Padrão de leitura F nas telas</i> .....	275
4.4	Conclusão do Capítulo 02.....	279
4.4.1	<i>The king is dead, long live the king!</i> Declínio e ascensão da razão: a perda do lastro no real e a deformação cognitiva ou, simplesmente, o surgimento de uma nova razão .....	279
5	SOBRE OS IMPACTOS DA COMUNICAÇÃO DIGITAL NO ASPECTO ESTÉTICO DO DIÁLOGO .....	282
5.1	Sobre o conceito de arte em <i>Verdade e Método I</i> .....	282
5.2	Sobre o conceito de senso comum e de <i>filter bubbles</i> .....	283
5.2.1	A significação da tradição humanista para as ciências humanas.....	283
5.2.1.1	<i>Os conceitos básicos do humanismo</i> .....	286
5.2.1.2	<i>Filter bubbles e o senso comum</i> .....	296
5.2.1.3	<i>O efeito Lock-in</i> .....	303
5.3	O conceito de jogo na hermenêutica de Gadamer e a hermenêutica dos jogos digitais .....	312
5.3.1	Jogos digitais .....	319
5.4	A arte como acontecimento, a arte digital e a crítica da reprodutibilidade técnica .....	334
5.4.1	Arte Digital .....	343
5.4.2	A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica .....	350
5.5	Conclusão do Capítulo 03.....	361

5.5.1	A dessensibilização estética, o jogo digital como forma de arte, a crítica da reprodutibilidade técnica à arte digital .....	361
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	364
	REFERÊNCIAS .....	367
	GLOSSÁRIO.....	376

## ESCLARECIMENTOS SOBRE AS FORMAS DE REFERÊNCIA

Em relação à obra de Hans-Georg Gadamer, utilizei para esta pesquisa:

- *Hermeneutik I: Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr, 1999a, (Gesammelte Werke 1 – GW1); e
- *Hermeneutik II: Wahrheit und Methode: Ergänzungen und Register*. Tübingen: Mohr, 1999b, (Gesammelte Werke 2 – GW2).

Para *Verdade e Método I*, utilizei a 14ª edição da Editora Vozes, em parceria com a Editora Universitária São Francisco, traduzida do alemão por Flávio Paulo Meurer e revista por Enio Paulo Giachini. Para a *Verdade e Método II*, utilizei a 11ª edição, também da Editora Vozes, em parceria com a Editora Universitária São Francisco, traduzida do alemão por Enio Paulo Giachini e revista por Márcia Sá Cavalcante-Schuback. Os demais textos da filosofia gadameriana estão em obras difusas em diversos idiomas, especialmente, o francês, espanhol, inglês e italiano, que consultei em paralelo com o texto original publicado nas obras completas (*Gesammelte Werke*).

Em relação à *Verdade e Método I* (VMI), para facilitar a localização no original, optei por adotar a seguinte forma de referência: VMI: p. nº da página no original (que aparecem na edição brasileira como a numeração lateral, entre colchetes). O mesmo vale para VMII (VMII: p. nº da página no original). Para as outras obras utilizadas, incluindo as de Gadamer, utilizarei apenas o estilo ABNT (Autor, ano, p. XX). Finalmente, gostaria de salientar que a expressão *Verdade e Método II* é uma organização presente nas edições portuguesa, espanhola e italiana, sem uma obra correspondente nas traduções francesas nem na alemã. Em alemão, *Verdade e Método II* corresponde ao segundo volume da obra completa de Gadamer, *Hermeneutik II: Wahrheit und Methode: Ergänzungen und Register*. Tübingen: Mohr, 1999b, (Gesammelte Werke 2 – GW2).

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Esta pesquisa tem como motivação o interesse pela articulação entre o pensamento de Hans-Georg Gadamer e o contexto contemporâneo em que estamos inseridos, no que diz respeito à comunicação digital e aos seus efeitos na forma em que vivemos. O uso constante das tecnologias digitais nos cultiva para experimentarmos a realidade de determinada forma. A faculdade de silenciamento dos sentidos e a possibilidade de concentração, abstração e imaginação que a leitura mobiliza não são atributos naturais. A tecnologia da escrita no seu melhor meio, o livro, nos possibilitou, pelo exercício constante, a desenvolver a escrita e a leitura - e as faculdades e o modelo mental daí decorrente. Contudo, toda tecnologia intelectual deixa uma impressão não só cultural no modo de vida humana. Elas nos mudam ao nível biológico: novas faculdades são desenvolvidas e outras são deprecadas. É questão de treino. Em outras palavras, a razão universal, pressuposta como sendo a mesma em todas as épocas e para todos os seres humanos, não é tão universal assim. O ambiente e as tecnologias disponíveis em cada época nos moldam muitos mais do que o que a Filosofia e o senso comum admitem. Fenômenos como o *hate speech*, as *fake news*, os *filter bubbles* e tantos outros são indícios dessas mudanças.

Tendo em vista o potencial explicativo do pensamento de Gadamer, a partir da perspectiva do diálogo e o uso indiretamente compulsório da técnica digital, essa investigação de doutorado visa responder ao seguinte *problema de pesquisa*: Quais os impactos da comunicação digital nos aspectos ético, epistemológico e estético do diálogo? O diálogo nada mais é do que a linguagem enquanto *medium* em movimento, em vida. Nesse sentido, quem conversa, conversa *sobre algo, com alguém - respectivamente, os aspectos epistemológico e ético do diálogo*. O aspecto estético, que diz respeito ao belo, é face do aspecto estético e pode ser compreendido como a beleza que existe quando duas pessoas tentam se entender e comunicar. Assim, essa pesquisa visa compreender como a comunicação digital afeta esse esquema de se pensar o diálogo, conforme Gadamer. Afinal, se é certo que a tecnologia digital fomenta outras faculdades racionais, como a atenção constante ao ambiente (o oposto do que é necessário para a leitura de um livro) e a motricidade das mãos, a pergunta que se segue, então, é: essas faculdades e os demais efeitos da comunicação digital corroboram com o ideal do humanista conforme o pensamento de Gadamer e, mais concretamente, para a boa vida em comunidade? Dito de outra forma: Quais os impactos da comunicação digital no modo com que

lidamos com a alteridade, no modo que compreendemos o que é a verdade e, por fim, na forma que percebemos o que é o belo?

### 1.1 Elementos metodológicos

A principal tese que pretendo defender é a de que a comunicação digital impactou – e tem impactado significativamente – a nossa relação com os aspectos éticos, epistemológicos e estéticos do diálogo<sup>1</sup>, à luz do pensamento hermenêutico gadameriano. Os objetivos específicos estão divididos por capítulos.

O primeiro capítulo inaugura a tese com o título: “*O bem: os impactos da comunicação digital na perspectiva ética do diálogo*”. Como o título já denuncia, este capítulo visa explorar o aspecto ético do diálogo. O primeiro subtópico, 3.1, apresenta o conceito amplo de diálogo e, portanto, é um pressuposto necessário para a compreensão não apenas deste capítulo, mas também dos demais. Os tópicos seguintes apresentam os conceitos-chave do pensamento gadameriano em relação aos elementos constitutivos de uma ética gadameriana, articulados com autores que refletem sobre a técnica e a comunicação do meio digital. Assim, o subtópico 3.2 apresenta o conceito de formação, sua relação com a alteridade e a crise instaurada nesses elementos devido às características do meio digital. Os subtópicos 3.3 e 3.4 trazem elementos para pensar a ética em nível comunitário: o 3.3 aborda o conceito de mito, ritual e retórica em articulação com a comunicação digital e o subtópico 3.4 discute o conceito de amizade e de solidariedade para Gadamer, além de sua atualização diante das amizades digitais. Importante notar que o tema da ética estará presente como horizonte nos demais capítulos, daí a justificativa para o título desta tese.

O segundo capítulo, “*A verdade: os impactos da comunicação digital no aspecto epistemológico do diálogo*”, apresenta uma investigação sobre a questão da verdade no pensamento gadameriano, em articulação com fenômenos pertinentes à comunicação digital: as *fakenews*, o papel dos algoritmos na forma como conhecemos uma realidade mediada e filtrada, pelo digital, a questão da pós-verdade, a atrofia da faculdade da imaginação e a criação de um modo de leitura rápido e fragmentado. Neste capítulo, ficará evidente a confluência entre

---

<sup>1</sup> Faço uma ressalva em relação aos termos *epistemológico* e *estético*: por mais que sejam termos associados à Filosofia Moderna, que tem como centro o sujeito, escolhi utilizar esses termos, ainda que não totalmente precisos, tendo em vista sua compreensibilidade decorrente de seu uso mais usual e menos preciosista. Por isso, esclareço que por *epistemológico* me refiro a uma compreensão mais ampla de conhecimento (gnosilogia) e por *estético* me refiro à Filosofia da Arte.

as posições filosóficas e as pesquisas em outras áreas do conhecimento<sup>2</sup>, demonstrando como a comunicação digital alterou nossa compreensão do que é o real e o verdadeiro. Tendo em vista a unidade platônica que subjaz à filosofia gadameriana, torna-se clara a imbricação entre ética e epistemologia, já que a forma pela qual como conhecemos e elaboramos a verdade influencia diretamente a capacidade de empatia, de criar um senso de comunidade e amizade e, finalmente, de lidar com a alteridade. A investigação desse capítulo levou a descoberta que a comunicação digital não afeta apenas o conteúdo do que é dito, escrito e compreendido. A investigação mostrou que a técnica digital altera o nosso modelo mental e as nossas faculdades cognitivas - as faculdades cognitivas que tínhamos como pressupostas e sob as quais as ciências humanas se baseiam. Tais faculdades, que fictamente chamamos de razão, foram cultivadas pela tecnologia do livro, até então a tecnologia intelectual dominante. Nessa discussão mensagem e meio importam, como já havia percebido Marshall McLuhan. Parece-me, inclusive, que os fenômenos do meio digital são derivados das alterações da forma do meio, na maneira que compreendemos. A forma precede o conteúdo.

Por fim, o terceiro capítulo, “*o belo: os impactos da comunicação digital no aspecto estético (arte) do diálogo*”, versa sobre a perspectiva gadameriana sobre a arte, especialmente, no que tange ao caráter de jogo da obra de arte, ao realce de seu caráter objetivo, de acontecimento, e à transformação em configuração da experiência de verdade oriunda da obra de arte. Assim, apresento as controvérsias acerca das caracterizações do jogo digital e até que ponto podemos reconhecê-lo como o melhor representante de uma arte digital. Sem dúvida, o reconhecimento do caráter de acontecimento da obra de arte parece ser importante para a compreensão da chamada “arte digital”, termo polissêmico e ainda em disputa. Por fim, o último subtópico dedica-se ao reconhecimento de uma *Filosofia da Arte* em Gadamer e sua relação com essa nova configuração de arte mediada pelo meio digital, que engendra a dissociação entre belo e bem, em razão da reprodutibilidade técnica.

A justificativa da pesquisa apoia-se no fato de que a filosofia gadameriana fornece elementos elucidativos que permitem uma melhor compreensão da realidade instaurada pela comunicação digital, a qual tem desafiado conceitos fundamentais à tradição filosófica, como a verdade, a arte (o belo) e a alteridade (a ética).

---

<sup>2</sup> Chamo atenção desde já às extensas pesquisas em neurociência desenvolvidas por Mariane Wolf, dentre outros, que versam sobre como a leitura em telas desenvolveu uma rede neuronal própria, que tem como característica a fragmentação da atenção, a rapidez e o pouco esforço do intelecto (*leitura rápida*). A autora alerta sobre a necessidade do cultivo não apenas da leitura rápida, mas também da *leitura profunda*, que decorre da leitura de textos mais densos e longos, que fomentam as capacidades de concentração, de abstração, de imaginação, de empatia e de julgamento (discernimento).

A originalidade da pesquisa não se limita à aplicação e à atualização da filosofia gadameriana a partir de sua articulação com o contexto contemporâneo, mas reside também na análise do meio e da comunicação digital de maneira mais una e integrada à tradição hermenêutica. Ademais, a presente pesquisa de doutorado foi a primeira a articular o pensamento de Gadamer com o do filósofo contemporâneo Byung-Chul Han, conforme demonstrado no artigo publicado “*Formação e Eros*”<sup>3</sup> (maio de 2022), baseado no subtópico 3.2 do primeiro capítulo desta tese.

Sobre o estado da pesquisa (*status quaestionis*), referente ao objeto de estudo da presente investigação, é importante esclarecer alguns aspectos. Já existem trabalhos que buscam investigar a relação entre hermenêutica, fenomenologia e tecnologias digitais de comunicação. Destaca-se aqui o trabalho de Rafael Capurro<sup>4</sup>, em particular sua análise sobre o conceito de informação, um tema periférico nesta pesquisa. Capurro é um autor relevante para esse tipo de estudo interdisciplinar, particularmente devido à sua abordagem a partir da fenomenologia de Heidegger. Sua justificativa metodológica<sup>5</sup> chamou a atenção pela forma como ele lida com preconceitos (pré-compreensões) de outros campos do conhecimento, que, embora pertençam a outros domínios, mostram-se úteis para investigações filosóficas relacionadas. Filosofia descolada da realidade é um delírio moderno e pós-moderno. Ele utiliza conceitos e argumentos desses outros campos como pré-conceitos a serem interpretados. Além disso, é importante destacar que Capurro já escreveu alguns trabalhos, ainda que curtos, sobre *ontologia digital* e *hermenêutica digital*.

Entretanto, minha pesquisa tem objetivos mais claros, conforme venho explicitando nesta introdução: o reconhecimento dos impactos no diálogo (em sentido amplo), à luz do pensamento de Gadamer. Não busco realizar uma *ontologia do digital*, tampouco uma *hermenêutica do digital*. Pelo contrário, investigo quais são os impactos da comunicação digital nos diversos aspectos do diálogo, partindo da tradição hermenêutica para contextualizar e a historicizar a técnica digital em sua dimensão comunicativa.

---

<sup>3</sup> Cf. Artigo publicado no volume 07, número 12 da *Eleutheria – Revista do Curso de Filosofia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul*, disponível em: <https://doi.org/10.55028/elev.v7i12.15230>.

<sup>4</sup> Filósofo e pesquisador nos campos da fenomenologia e da hermenêutica. Para mais informações cf. <http://www.capurro.de/home-fran.html>.

<sup>5</sup> Aqui compartilho a posição de Rafael Capurro que tem pesquisado o tema da ciência da informação sob uma perspectiva hermenêutica há décadas: “Não é papel do cientista da informação discutir estas questões [filosóficas]. Ele sempre age com um entendimento prévio destes termos ou fatos. O filósofo, por outro lado, não é um profeta. Ele pode e deve, entretanto, interpretar os fenômenos em termos de suas dimensões abertas de possibilidade, reconhecê-los em sua 'essência', em suas condições e limites [...]” (1981, p. 334).



Sobre o tema da informação, há também o filósofo italiano Luciano Floridi<sup>6</sup>, que desenvolveu diversos trabalhos e projetos sobre a interseção entre filosofia e internet, informática e inteligência artificial. No entanto, sua abordagem não parte de uma perspectiva hermenêutica e trata temas complementares a esta pesquisa, mas que não fazem parte de seu escopo. Mais recentemente, destaca-se o trabalho de Alberto Romele<sup>7</sup>, particularmente o livro de 2020, *Digital Hermeneutics*<sup>8</sup>, que consiste em um conjunto de artigos sobre questões digitais atuais, como a relação entre o real e o virtual, a semântica da *web*, o conceito de informação e a relação entre máquinas e imaginação. Embora relevantes, esses temas também estão fora do escopo da proposta de pesquisa ora aqui apresentada, que é a investigação dos impactos da comunicação digital no diálogo, segundo o pensamento hermenêutico de Gadamer.

Além disso, aponto a crítica formulada por Jure Zokvo<sup>9</sup> (2020) em seu artigo *Expanding hermeneutics to the world of technology* [Expandindo a hermenêutica ao mundo da tecnologia]<sup>10</sup>, que comenta: “A hermenêutica não pode se limitar à linguagem e às formas de vida, como é o caso de Gadamer, mas também deve refletir e explorar a vida humana no contexto do desafio tecnocientífico” (p. 2253, tradução minha).

Tal crítica ignora o fato de que a hermenêutica filosófica de Gadamer não é um “sistema filosófico” fechado: a universalidade de uma obra clássica, como *Verdade e Método I*, consiste precisamente em sua capacidade de se relacionar, de maneira contínua, com o leitor e com o contexto histórico em que o intérprete está inserido. A universalidade é a capacidade de se ser histórico, isto é, de ser atualizado. Ademais, Zokvo desconsidera a crítica política à técnica e ao desenvolvimento científico, presentes no conjunto da obra gadameriana. Por essas razões, não partilho a posição de Zokvo, uma vez que tais críticas deveriam ser dirigidas aos intérpretes contemporâneos, e não ao pensamento de Gadamer em si.

Minha proposta de pesquisa, nesse sentido, tem como *objetivo final compreender as transformações nos aspectos ético, epistemológico e estético (arte) do diálogo, por meio da articulação entre o pensamento de Gadamer e essa nova conformação de vida, mediada pelo digital, na qual estamos inseridos*. Mesmo o novo tem uma história; ele não surge de um lugar

---

<sup>6</sup> Filósofo italiano e professor de filosofia e ética da informação na Universidade de Oxford (*Oxford Internet Institute* – OII). Para mais informações vide: <https://www.oii.ox.ac.uk/people/luciano-floridi/>.

<sup>7</sup> Pesquisador associado do IZEW, Centro Internacional de Ética em Ciências e Humanidades, Universidade de Tübingen. Disponível em: <https://www.albertoromele.com/>.

<sup>8</sup> ROMELE, A. *Digital Hermeneutics* – philosophical investigation in new media and technologies. New York and London: Routledge, 2020.

<sup>9</sup> Professor de Filosofia da Ciência e Epistemologia na Universidade de Zadar. Disponível em: <https://www.fisp.org/jure-zovko>.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-020-01052-5>.

ou tempo neutro e original. O novo emerge de um espaço criativo, dado pela tensão permanente entre o passado e o futuro.

Em resumo, os trabalhos dos principais filósofos que tratam da interseção entre comunicação digital e filosofia ainda não apresentaram a proposta que desenvolvo aqui – nem em conjunto, nem separadamente. Minha proposta possui a especificidade de analisar a comunicação digital a partir da tradição hermenêutica – e não o contrário – nem de maneira fragmentada, como ocorre na obra de Romele. Como a fragmentação é uma característica da comunicação estabelecida pela técnica digital, não parece coincidência que os livros sobre as novas tecnologias de comunicação sejam, muitas vezes, coleções de artigos sobre temas afins ou análises de casos concretos.

Assim, outro aspecto da originalidade desta tese consiste em analisar a comunicação digital a partir da tradição hermenêutica de Gadamer, cuja unidade parece revelar certa coerência também na compreensão da comunicação digital. A articulação entre os pensamentos de Gadamer e de demais autores contemporâneos também mérito é relevante, enquanto posiciona Gadamer como interlocutor válido para a compreensão do presente, momento em que a verdade é monopólio do discurso científico. Por esta razão, enfatizo que não trabalho no escopo de uma hermenêutica do digital. Busco investigar como a nova configuração de vida e de (auto)compreensão geradas pela comunicação digital se articulam com a hermenêutica gadameriana. Em outras palavras, em vez de criar uma categoria ou um novo conceito *ab initio* – o que me parece superficial –, pretendo retomar a hermenêutica filosófica e refletir sobre elementos da comunicação digital a partir dessa perspectiva, mais especificamente, com base no conceito profícuo de diálogo (linguagem como *medium*).

Por fim, sobre o método, a ideia de compreender a hermenêutica como um “método” filosófico sempre me deixou desconfortável. Comumente, entende-se por método hermenêutico um procedimento inscrito no discurso filosófico, das Ciências Humanas, o que acarreta necessariamente sua desconexão com os campos das Ciências Naturais e o método científico. Entretanto, à luz da obra de Gadamer, é contradição performativa para a filosofia hermenêutica adotar a mesma palavra “método” para designar sua forma de refletir e discorrer sobre a realidade. Relembro que o principal trabalho de Gadamer, *Verdade e Método I*, reivindicou o reconhecimento da experiência de verdade além da oriunda da ciência e de seu método científico, criticando, inclusive, o projeto de Dilthey de utilizar a hermenêutica como elemento de cientificidade e credibilidade das ciências do espírito.

Ironias à parte, sobre a utilização do termo “método hermenêutico”, em relação à perspectiva gadameriana, ele se refere tanto à filiação à fenomenologia e à hermenêutica quanto

à forma discursiva e conceitual de compreender a realidade. Portanto, falar de hermenêutica como um método nada mais é do que empregar a legitimidade da palavra “método”, frequentemente mal-entendida, no discurso filosófico. Para evitar essa ambiguidade, prefiro adotar a proposta de Grondin (2015, p. 455), que trata a hermenêutica como um tipo de inteligência e de sensibilidade, mesmo que a questão de esses atributos serem inatos ou não ao espírito humano permaneça ambígua. Em outras palavras, por “hermenêutica como método”, refiro-me apenas a uma forma de perceber a realidade, criar relações significativas e, portanto, compreender um significado amplo e retificável, capaz de explicar racional e discursivamente nossos projetos de sentido.

A explicação racional e discursiva refere-se à utilização de conceitos, que são as unidades mais elementares da constituição de qualquer pensamento ou ideia. Como afirma Gadamer (2010), “A relação dos conceitos entre si não é explicitada em uma reflexão extrínseca, que visa um conceito de assunto de fora, ou seja, deste ou daquele ponto de vista escolhido por alguém” (p. 87). O maior desafio e, também, o maior mérito da atividade filosófica é revelar, por meio das palavras – isto é, criar e tecer relações entre conceitos – todas as ligações possíveis entre dois ou mais conceitos, até suas últimas consequências. A investigação filosófica se baseia, assim, na insistência na reflexão e na pergunta que, a cada momento, podem abrir um espaço para uma nova compreensão da realidade.

Além disso, como o trabalho filosófico é eminentemente hermenêutico, ele também é histórico: busca revelar os pressupostos históricos mobilizados e articulados dentro de uma tradição viva. O chamado “método hermenêutico” procura não apenas contextualizar, historicizar e descobrir conceitos, mas também atualizá-los, estabelecendo relações entre eles e o tempo presente. Por isso, como afirma Gadamer (2010): “O meio da filosofia é muito mais especulação, o reflexo das determinações do pensamento das coisas que se movem e se articulam” (p. 87).

Em outras palavras, o trabalho filosófico implica refletir contínua e conscientemente sobre a relação de adequação entre a parte e o todo daquilo que percebemos e compreendemos como realidade. O movimento hermenêutico de compreensão é uma ampliação da aplicação do princípio da antecipação da perfeição, frequentemente utilizado pela hermenêutica clássica, que era compreendida como uma disciplina auxiliar voltada para a correta compreensão de textos jurídicos, religiosos, profanos (Grondin, 2012, p. 03). Na hermenêutica filosófica a correspondência entre o significado da parte e o do todo não se restringe mais ao significado do texto; ela se manifesta em uma postura de abertura (sensibilidade) e elaboração de significado (inteligência) sobre a realidade.

## 1.2 Sobre o diálogo como chave de leitura

Gadamer foi um autor que procurou compreender a unidade e a atualidade do pensamento e do mundo gregos, relacionando-as criticamente com a herança iluminista e com a tradição moderna alemã. A interpretação que Heidegger ousou fazer do pensamento grego abriu caminho para que Gadamer pudesse compreender os gregos à sua própria maneira (VMII: p. 485). Na perspectiva hermenêutica gadameriana, é possível identificar a integração de vários temas centrais da filosofia grega, não apenas em *Verdade e Método* vol. I, mas em toda a sua obra complementar.

Ainda que o principal foco de *Verdade e Método* vol. I seja a linguagem, a filosofia gadameriana tem uma arquitetura conceitual que permite o entrelaçamento teórico entre seus conceitos. Por exemplo, a obra de arte, as Ciências Humanas e a linguagem podem ser articuladas a partir do conceito de jogo, de verdade e de compreensão. A estrutura e o desenvolvimento da escrita da tese, espero, demonstrarão como o pensamento gadameriano é coerente ao tornar possível o vislumbre do sentido do todo de sua obra, a partir de cada conceito.

Em outras palavras, cada parte lança luz sobre a arquitetura conceitual do pensamento gadameriano. Para utilizar a sua perspectiva como a de análise, sem desconsiderar a unidade de seu pensamento, optei pelo conceito de diálogo, pelos motivos detalhados, a seguir. O primeiro e mais latente é a equiparação entre linguagem enquanto *medium* e diálogo. A linguagem, enquanto elemento constitutivo e constituído pelas trocas sociais e culturais diárias, ganha vida no diálogo (VMII: p. 207). Nesse sentido, a linguagem só se realiza no diálogo. A perspectiva do diálogo, em última análise, reflete a concepção ontológica de linguagem enquanto *medium*.

O segundo aspecto é a abertura do diálogo – e, conseqüentemente, da linguagem – para a ética e a epistemologia. Nesse sentido, Gadamer diz que o diálogo ocorre no momento em que *quem fala* diz *algo* para *alguém*. Nessa análise, estão embutidos não apenas o caráter epistemológico, relacionado ao modo como o ser se manifesta na fala, mas também o caráter ético da linguagem, que se direciona a uma alteridade destinatária.

A relação entre o belo e a linguagem aparece de maneira menos direta, mas pode ser compreendida a partir da relação platônica entre belo e bem: o belo, aquilo que brilha e que atrai, manifesta a aparência do bem, embora nem tudo o que reluz provenha do belo. O brilho do belo ilumina, como a luz. A beleza contida no diálogo reside no esforço para a comunicação e o entendimento, particularmente evidente em situações de dificuldades de ordem objetiva,

como a falta de domínio de língua natural entre dois interlocutores que, ainda assim, tentam se comunicar.

Assim, o diálogo possui aspectos ético, epistemológico e estético (arte), mantendo a unidade do pensamento gadameriano. Note-se que o diálogo pode envolver diversas formas de destinatários, isto é, de alteridades (arte, natureza, pessoas etc.) e depende do código subjacente que rege as “regras do jogo” da linguagem. Comumente, essas regras são as línguas naturais, mas podem incluir outros códigos, como notações musicais.

Além disso, para sublinhar o acesso ontológico da linguagem e do diálogo, é necessário destacar a abertura ao ente pelo poder de nomeação da fala, além de apontar o jogo como conceito que fundamenta a estrutura especulativa do diálogo, entendido como o jogo da pergunta e da resposta. Note-se que o jogo, para Gadamer, tem caráter objetivo.<sup>11</sup>, ou seja, trata-se de um acontecimento transformador, com uma realidade própria, que vai além da experiência subjetiva dos jogadores, ainda que esta não seja negada. Em última análise, o jogo pode ser compreendido como aquilo que potencialmente se constitui como meio (*medium*) (VMI: p. 109).

### 1.3 Sobre a comunicação digital

O reconhecimento da historicidade da razão acarreta o reconhecimento da historicidade da linguagem – *medium*, meio, elemento. Nem a razão nem a linguagem são fundadas em si mesmas, nem estão alheias à experiência temporal. Se a razão está intimamente relacionada com a linguagem, a ponto de partilhar o mesmo signo grego, *lógos*, a linguagem, por sua vez, é constituída por sua relação com a realidade histórica que a forma e pela qual é continuamente formada.

O pensamento, tal como o diálogo, possui uma estrutura de jogo. Por isso, é produtivo refletir a partir dos elementos das dicotomias que marcam o pensamento filosófico. Por exemplo, a dicotomia entre natureza e cultura, que, em última análise, é o tema desta tese. Ainda que seja produtivo pensar em termos dicotômicos, por destacar as diferenças entre ambos os domínios, também é possível abordá-los como pares complementares. Essa questão é

---

<sup>11</sup> “Objetividade” (*Sachlichkeit*) aqui se refere não ao esquema epistemológico moderno relacionado à fragmentação da realidade entre sujeito e objeto (*Objektivität*). “O que vem à fala são conjunturas, estados de coisas”. Para Gadamer, objetividade é a relação que a linguagem mantém com o mundo, que permite o reconhecimento da alteridade autônoma do que está em questão (VMI: p. 449).

importante para a compreender a comunicação digital e as sempre novas tecnologias da comunicação.

O estado atual da pesquisa nas Ciências da Comunicação mostra descrédito em relação à existência de um conceito essencialista de mídia, tendendo a defender a ideia de “conjunturas de mediação” (*mediating conjunctures*)<sup>12</sup>. Nesse sentido, não apenas as novas tecnologias da comunicação como a escrita, o correio, o rádio, o telefone, a televisão e o computador com acesso à *internet*, são mediais, mas também toda e qualquer intervenção da cultura e, assim, da técnica. Dessa forma, dissolvem-se os limites entre os polos desta dicotomia. A cultura faz parte da natureza humana.

A mesma conclusão surge em reflexões sobre transumanismo<sup>13</sup>, que podem ser utilizadas para reforçar esse argumento, tendo em vista que “máquina” pode ser tomada como metonímia para tecnologia e, por extensão, para comunicação digital<sup>14</sup>. Com os esclarecimentos acima, evita-se qualquer crítica equivocada na exaltação ou/e inflação da linguagem e, conseqüentemente, do diálogo, um dos conceitos centrais desta pesquisa.

Sobre a crítica social e política que Gadamer faz ao desenvolvimento tecnológico e ao modo de vida do século XX, *vide* as considerações propedêuticas desta pesquisa (subtópico a seguir). Apesar de Gadamer não ser amplamente reconhecido por seu pensamento político, em diversas obras e textos posteriores ele desenvolve reflexões que, em última análise, servem como momentos de síntese filosófica de seu pensamento.

Agora que mais de vinte anos se passaram desde a morte de Gadamer e considerando o curso da história ao longo dessas duas décadas posteriores, marcadas pelo desenvolvimento

---

<sup>12</sup> *Vide* o livro sobre a cronologia da compreensão de mídia, que culminou na compreensão contemporânea de que as mídias, consideradas de forma isolada, não são uma boa compreensão do tema; o que existem são conjunturas de mídias, que se referem mais ao contexto, permeado por todas as formas de intervenção da cultura na vida humana, do que a uma forma de mídia específica: LARRUE, J-M; VITALI-ROSATI, M. *Media do not exist: performativity and mediating conjucures*. Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2019.

<sup>13</sup> “Não existe em nosso conhecimento formal nenhuma separação fundamental ontológica entre máquina e organismo, entre técnica e orgânico (Haraway *apud* Tadeu, 2009, p. 91); “A máquina coincide com nossos processos, ela é um aspecto de nossa corporificação” (Haraway *apud* Tadeu, 2009, p. 97).

<sup>14</sup> Desde já esclareço que por digital compreende-se qualquer sistema ou processo que usa números ou sinais discretos para representar e processar informações (ex. fotografia digital, que é um conjunto de *pixels*). Oposto de analógico que utiliza números ou sinais contínuos (ex. um disco de vinil). Digital vem de *digitus* que significa dedo, isso se deve ao fato de os dedos serem usados para contar, um sistema discreto de números. Nessa linha, comunicação digital se refere à comunicação que ocorre por meio de tecnologias digitais. Assim, refiro-me aqui especialmente formas digitais de comunicação que surgiram após o estabelecimento e a massificação de acesso à *internet*, processos que ocorreram a partir da década de 80 do século passado, possibilitaram. Não analiso especificamente um aplicativo ou uma plataforma, ou um tipo de aparelho (*tablet*, *smartphone*, computador, *smartwatch*, etc.) porque essa abordagem, além de ser objeto mais adequado ao campo da Comunicação, parte do pressuposto que toma a linguagem como instrumento – isto é, como um código. Isso se contrasta com a perspectiva hermenêutica da linguagem, que a compreende como elemento dinâmico, constituído a partir das mais variadas formas de interação e trocas sociais que ocorrem por meio do digital.

exponencial da *internet* e suas possibilidades, bem como pelos efeitos do acesso massivo à comunicação digital, é tempo de perguntar como os impactos da comunicação digital atuam em nós no presente, afetando os aspectos constitutivos do conceito de diálogo enquanto meio e linguagem em movimento.

A comunicação digital pressupõe a técnica digital, que, ainda que derive historicamente dos avanços científicos, tem adquirido cada vez mais a sua própria autonomia. Isso culminou, literalmente, no projeto de implementação de uma realidade própria, no rastro do mundo da presença: a realidade digital. A comunicação digital é promovida sob o *slogan* da conexão e da facilidade de aproximação entre pessoas. Contudo, se por um lado ela, de fato, permite a aproximação virtual de pessoas fisicamente distantes, por outro, distancia pessoas fisicamente próximas.

A imersão nesse ambiente parece comprometer a possibilidade do exercício do consenso e da convivência. Por exemplo, os algoritmos<sup>15</sup> tendem a aproximar-nos de pessoas cujas opiniões já tendemos a acolher, limitando as possibilidades do encontro com a alteridade. Essa dinâmica também compromete a produtividade do conflito na revisão e correção de projetos de significado. Ter um horizonte comum significa manter uma relação constante e dinâmica entre positividade e negatividade, ou seja, entre um “eu” e um “tu”, entre uma identidade e uma alteridade desafiante.

A utilização de algoritmos no modelamento do ambiente digital ofertado, sob medida, para cada utilizador, aprofunda a positividade (“eu”) – da qual emergem uma soberba, um narcisismo exacerbado – e elimina a possibilidade de uma relação produtiva (isto é, hermenêutica) com a negatividade, resumida na expressão gadameriana “fusão de horizontes”. Como afirma Han, “Por meio do *smartphone* o outro não fala. [...] A positividade que habita o digital reduz a possibilidade de uma tal experiência. Ela promove o igual. O *smartphone*, como o digital em geral, enfraquece a capacidade de lidar com o negativo” (2019c, p. 45).

A ciência está em tensão com a autonomia crescente da técnica digital. Enquanto teoria, a ciência tem perdido controle político sobre as ciências ditas práticas ou aplicadas. Essa autonomia decorre dos resultados alcançados pela simples utilização, por vezes acrítica e

---

<sup>15</sup> Em outras áreas do conhecimento existem fartas pesquisas sobre a temática: vide: PARISER, Eli, *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*, 2011; HAMILTON, K., KARAHALIOS, K., SANDVIG, C., ESLAMI, M., *A Path to Understanding the Effects of Algorithm Awareness*, *CHI Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, ACM, New York, NY, USA, 2014; BEER, D., *The social power of algorithms*, *Information, Communication & Society*, v. 20, 2017; BUCHER, T., *Want to Be on the Top? Algorithmic Power and the Threat of Invisibility on Facebook*, *New Media & Society*, v. 14, n. 7, 2012; ESLAMI, M. et. al., *I always assumed that I wasn't really that close to [her]: Reasoning about invisible algorithms in the news feed*; Zuboff, S. *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*, New York: Public Affairs, 2019, dentre muitos outros.

alienada, da técnica. É emblemático que o discurso científico tenha perdido credibilidade em ampla parcela da sociedade, em grande parte devido à disseminação de notícias falsas, que se espalham no ambiente digital com velocidade comparável à multiplicação viral em um corpo doente. Daí o seu outro adjetivo: viral.

A *viralidade* da informação, ou seja, seu poder de atingir pessoas, ressignificou o critério da verdade, antes monopólio do discurso e do método científicos.

Ela é contagiante na medida em que ela ocorre imediatamente em planos emocionais ou afetivos. O contágio é uma comunicação pós-hermenêutica, que não dá verdadeiramente nada a ler ou a pensar. Ela não pressupõe nenhuma leitura, que se deixa acelerar apenas de maneira limitada. Uma informação ou um conteúdo, mesmo com significância muito pequena, se espalha rapidamente na *internet* como uma epidemia ou pandemia. Nenhuma outra mídia é capaz desse contágio viral. A mídia escrita é lenta demais para isso (Han, 2019c, p. 99).

É aqui que a diferença entre informação e conhecimento se torna mais clara: a informação é apenas uma parte, um fragmento que deve ser compreendido não por si só, mas em sua adequação ao todo já conhecido. Note-se que, mesmo o conjunto dos fragmentos de informação não forma conhecimento, pois, para que se constitua como tal, é necessária uma articulação dialética entre todos esses fragmentos, na busca por um significado único, revisitado e ressignificado a cada nova informação.

Em suma, a rapidez com que a informação é compartilhada, aliada à ausência do exercício autônomo de discernimento e de julgamento fomentam a propagação de notícias falsas. A expressiva contaminação de pessoas torna-se o crivo falacioso para o estabelecimento da veracidade da informação: trata-se do bom e velho sofisma da maioria, ou *argumentum ad populum*, como Aristóteles já havia advertido. Por exemplo, desde que se demonstrou sua eficácia em termos políticos e econômicos, a ciência gozava de relativa hegemonia discursiva sobre o que é a verdade e o que deveria servir como baliza para o senso comum. Atualmente, contudo, há desconfiança quanto à eficácia de vacinas e o retorno da crença no *terraplanismo* por uma pequena (mas expressiva) parcela da sociedade.

#### 1.4 Sobre o digital

Todas as tecnologias produzem transformações na configuração da vida humana. Por digital compreende-se qualquer sistema ou processo que utiliza números ou sinais discretos para representar e processar informações (por exemplo, uma fotografia digital, que é um



conjunto de *pixels*). O oposto de analógico, que utiliza números ou sinais contínuos (por exemplo, um disco de vinil). O termo digital vem de *digitus*, que significa dedo, em referência ao uso dos dedos para contar - um sistema discreto de números.

Nessa linha, comunicação digital refere-se à comunicação mediada por tecnologias digitais. Aqui, foco especialmente nas formas digitais de comunicação que surgiram após o estabelecimento e a massificação de acesso à *internet*, processos iniciados a partir da década de 1980. Não analiso especificamente aplicativos, plataformas ou tipos de aparelhos (*tablet*, *smartphone*, computador, *smartwatch*, etc.) pois essa abordagem, além de estar mais alinhada ao campo da Comunicação, parte de um pressuposto que entende a linguagem como instrumento – isto é, como um código. Isso se contrasta com a perspectiva hermenêutica da linguagem, que a compreende como um elemento dinâmico, constituído a partir de interações e trocas sociais mediadas pelo digital.

Segundo Hari Kunzru (2009, p. 123)<sup>16</sup>, para além da diferença técnica, o diferencial filosófico da tecnologia digital consiste na geração e manipulação de informação, baseada na teoria cibernética de Norbert Wiener<sup>17</sup>. Não é novidade histórica que quem detém informação e conhecimento detém poder. Assim, a obtenção e a manipulação de informações são fontes de poder, algo que não é privilégio exclusivo da técnica digital. O que é singular é que a técnica digital permite um controle sobre o controle, a manipulação, a infiltração, a obtenção e o cruzamento de dados, gerando informações em quantidades absurdas.

O pensamento hermenêutico de Gadamer, além de lançar as bases dos conceitos fundamentais da hermenêutica filosófica, investigou fenomenologicamente o fenômeno da comunicação humana. Por *hermenêutica*, entendo aqui o campo filosófico que examina como e em que medida a comunicação humana ocorre – ou seja, como atribuímos sentidos às palavras, ao discurso, à realidade e à própria existência humana. Essa análise inclui os aspectos linguísticos, semânticos, pragmáticos e ontológicos da linguagem. Note-se que o conceito de compreensão se refere à forma como atribuímos, retificamos e partilhamos projetos de significado. Nesse sentido, a compreensão é a própria forma de ser do ser humano em relação a si mesmo e ao mundo.

O tema da comunicação parece ser pressuposto pela hermenêutica e camufla o fato de que a linguagem visa a comunicação. Contudo, a comunicação aqui, não deve ser entendida

---

<sup>16</sup> *Genealogia do ciborgue*, originalmente publicado na revista *Wired*, 5.02, de fevereiro de 1997. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Organização e tradução de Tomaz Tadeu, 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica/Mimo, 2009, pp. 119-126.

<sup>17</sup> Vide « *Cybernetics, or control and communication in the anima machine* » (1948). Referência completa na bibliografia.

apenas como a transmissão e recepção de dados e informações (sentido da técnica digital<sup>18</sup>), mas também como uma compreensão mais profunda.

A comunicação pode ser compreendida de outra forma: como a compreensão que se traduz não apenas em um mútuo entendimento, mas também na comunhão de um mundo significativo compartilhado, de um horizonte significativo comum – ou, como diria Gadamer, uma fusão de horizontes. A figura mítica de Hermes, associada à origem etimológica da hermenêutica, remete à comunicação, revelação e tradução da mensagem dos deuses olímpicos (Heidegger, 2016, p. 15). É a comunhão entre o divino e a humanidade, realizada por meio da comunicação e a comunicação realizada na partilha de uma mensagem, um significado comum. Em outras palavras, a hermenêutica está intimamente relacionada com a comunicação, considerando suas origens no pensamento ocidental. Comunicar significa o que é partilhado e o que é tido em comum (Lawn, 2011, p. 117). “É assim entendido como o termo comunicação [...] o principal significado de “partilha”, “participação em algo” ou “pôr em comum” (Sodré, 2014, p. 02).

Em última análise, pode-se dizer que a comunicação, neste sentido, está intrinsecamente ligada ao diálogo, na medida em que o diálogo torna visível o modo de apreensão da realidade e, portanto, permite cocriar e coparticipar de um mundo significativo. A comunicação digital, em contrapartida, promove o movimento oposto ao da partilha: promove o isolamento, a fragmentação do horizonte do real.

Como já foi brevemente salientado, uma acepção mais contemporânea de comunicação digital compreende-a como a recolha, o armazenamento, a utilização e a transmissão de dados e informações. Este o conceito está relacionado com a informática, cibernética e teorias da informação (D'Amaral, 1977, p. 42). A facilidade de geração, manipulação e armazenamento de dados tornou a informação o paradigma do conhecimento na comunicação digital (Chauí, 2016, p. 15), caracterizada por sua fragmentação e acessibilidade. A informação deve ser acessível a todos, pois ela é simultaneamente um meio e uma mensagem.

Isto significa que a informação pode ser entendida em dois sentidos essencialmente ligados: como um conceito objetivo (por exemplo, uma série de *bits*) e como um conceito subjetivo, isto é, um sinal dependente da interpretação (Capurro, 2007, p. 193), após a sua tradução do sistema de *bits* para os sistemas das línguas naturais. Esses significados dão origem a um terceiro significado: a informação como forma de revelação do mundo, apresentando-a

---

<sup>18</sup> Vide, por exemplo, o pensamento de Flüsser (2014), que compreende comunicação já nos termos da técnica digital. Inclusive, Han critica seu entusiasmo religioso em relação ao digital: “O messianismo digital de Flüsser não faz justiça à topologia atual da conexão digital” (2019c, p. 83).

como um inventário acessível e disponível, cuja ordenação representa o real ou fragmentos dele (Capurro, 1981, p. 336).

Com base na investigação do conceito de informação e na análise dos sistemas operacionais, Capurro desenvolveu o conceito de “diálogo online” como forma de demonstrar como a hermenêutica sustenta os sistemas de pesquisa em bases de dados. Ao pesquisar bases de dados, os utilizadores se valem de palavras-chave que sintetizam sua compreensão prévia do assunto pesquisado, o qual também foi indexado segundo as concepções prévias dos arquivistas sobre o mesmo tema a arquivar (Capurro, 1986, pp. 167-172). Isto implica que a pesquisa em uma base de dados é bem-sucedida porque utilizadores e arquivistas compartilham um mundo significativo comum, porque tendem a escolher palavras-chave semelhantes para pesquisa e indexação. Embora esse processo possa ser visualizado formalmente como um mecanismo de perguntas e respostas, este tipo de “diálogo” difere profundamente da experiência de diálogo defendida por vários autores da tradição filosófica, como Gadamer, Buber<sup>19</sup> e Hagegé<sup>20</sup>.

Contudo, o valor desta descrição do “diálogo online” consiste em revelar não só uma perspectiva de análise hermenêutica, mas também que o mundo comum significativo é uma condição necessária para o mundo virtual estabelecido pela comunicação digital. Em resumo, nesse sentido técnico, a comunicação digital reduz a linguagem a um tipo de código binário, e a compreensão é limitada aos processos de recepção, armazenamento, envio, codificação e decodificação de dados recebidos pelos dispositivos eletrônicos.

Naturalmente, reconhece-se aqui que algumas interfaces proporcionam aos seus utilizadores uma experiência mais confortável – “mais humana” – de comunicação, ao se usar recursos variados, como imagens, sons, vídeos e palavras. O que é importante identificar, neste primeiro momento, é o fato de que este modelo instrumental de comunicação tem sido tomado como paradigma, mesmo que apareça apenas como uma metalinguagem para a maioria dos utilizadores.

O meio da técnica digital da linguagem, que estabelece um tipo específico e restrito de comunicação, tem governado predominantemente o mundo contemporâneo. Os impactos dessa forma de comunicação não apenas no diálogo, mas também nos objetos das demais áreas do conhecimento e, de maneira mais próxima, no próprio mundo da vida, ainda não estão claros a longo prazo.

---

<sup>19</sup> BUBER, M. *Eu e Tu*. São Paulo: Centauro, 2004. E não apenas Buber, mas os demais autores da Filosofia do Diálogo como Franz Rosenzweig e Ferdinand Ebner.

<sup>20</sup> HAGÈGE, C. *L’homme de paroles: contribution linguistique aux sciences humaines*. Paris: Folio Essais, 1985.

Minha intenção aqui não é constituir uma distopia futurista contra os avanços tecnológicos, nem pregar um amor cego pelos livros ou um passado idealizado, que, inclusive, já era alvo de desconfiança desde Platão, em *Fedro*. O que me proponho a fazer é compreender como a comunicação digital impacta os três aspectos do diálogo – ético, epistemológico e estético – a partir da perspectiva da hermenêutica filosófica. Temos um valioso legado da filosofia ocidental, que há séculos reflete sobre o que são a língua, a comunicação, o símbolo, a imaginação, a compreensão, a formação, a imagem, a ética, a relação com a alteridade e outros temas. A comunicação digital, como toda técnica, modifica a configuração da vida, bem como a forma de compreender e aplicar todos esses conceitos e questões.

Não que este tipo de transformação seja algo exclusivo destas novas tecnologias: o caráter de co-transformação entre a condição humana no mundo e a tecnologia já é amplamente reconhecido na sociologia e na filosofia da tecnologia. Talvez o exemplo mais conhecido seja o conjunto de teses contidas em *In the Gutenberg's Galaxy*, Marshall McLuhan, que, em termos gerais, mostram como a tecnologia da tipografia transformou inegavelmente a humanidade. Como afirma McLuhan (1977): “Cada nova tecnologia de transporte ou comunicação tende a criar o seu respectivo ambiente humano” (p. 15). Isto significa dizer que a técnica e a comunicação digitais transformam o espaço em uma forma distinta de organização do mundo humano, constituindo uma configuração que desafia conceitos fundamentais da hermenêutica.

Esclareço, por fim, que adicionei uma seção de considerações propedêuticas, considerando que, para melhor compreender o significado desta tese, é fundamental não ignorar o contexto sociopolítico e econômico contemporâneo subjacente ao estabelecimento da técnica e da comunicação digital. Esse contexto está alinhado com o estágio atual do modo capitalista de produção (capitalismo da vigilância<sup>21</sup>) e da correspondente sociedade de (auto)consumo.

Rapidez de transmissão, acessibilidade, disponibilidade, eficiência e redução de custos são características que possibilitam à comunicação digital uma infiltração capilar – e altamente rentável – em todos os aspectos da vida. O modo de produção capitalista contemporâneo, a sociedade de consumo de massa, o *aceleracionismo*<sup>22</sup> e o vertiginoso desenvolvimento da

---

<sup>21</sup> Vide ZUBOFF, S. *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*. New York: Public Affairs, 2019.

<sup>22</sup> Termo cunhado por Hartmut Rosa, em sua tese de doutoramento. Ref. ROSA, Hartmut. *Alienação e Aceleração – por uma teoria crítica da temporalidade tardo-moderna*. Petrópolis: Editora Vozes, 2022. “[...] uma forma de examinar a estrutura e a qualidade de nossas vidas é focalizar em padrões temporais. Pois não só é verdade que praticamente todos os aspectos da vida podem ser intimamente abordados desde uma perspectiva temporal, mas, além disso, as estruturas temporais se conectam a nível micro e macro da sociedade, ou seja, nossas ações e orientações são coordenadas e adaptadas a imperativos sistêmicos” das sociedades capitalistas modernas por meio de normas, prazos, e regulações temporais. Por isso, o argumento de que a vida social moderna é regulada, coordenada e dominada por um regime temporal apertado e rígido, que não é articulado em termos éticos [...]. Por

ciência e da tecnologia constituem o plano de fundo desta investigação. Por razões de delimitação temática, estes aspectos serão apresentados ao leitor por meio da seção das considerações propedêuticas, elaboradas a partir da perspectiva da crítica política e social de Gadamer. Essa seção propedêutica visa dissipar os preconceitos em relação à suposta falta de atualidade, ao caráter conservador e à alegada alienação política da hermenêutica gadameriana, por meio de uma abordagem didática das principais críticas políticas e sociais ao modo de vida técnico contemporâneo elaboradas por Gadamer, especialmente nas décadas de 1980 e 1990.

---

isso, sujeitos modernos podem ser descritos como minimamente constrangidos por regras e sanções éticas e, portanto, como livres, ao passo que são rigidamente regulados, dominados e suprimidos por um regime de tempo largamente invisível, despolitizado, não discutido, subteorizado e desarticulado. [...]. Tal regime temporal pode, com efeito, ser analisado sob um único conceito unificador: a lógica da aceleração social (Rosa, 2022, pp. 8-9).

## 2 CONSIDERAÇÕES PROPEDEÚTICAS

A filosofia de Hans-Georg Gadamer é usualmente compreendida ora como parte integrante da tradição hermenêutica, ora como parte do pensamento fenomenológico do século XX. Ambas as classificações são pertinentes e adequadas, embora se possa dizer que a abrangência da filosofia gadameriana tenha o potencial explicativo que ultrapassa as delimitações esquemáticas de qualquer classificação. Apesar de Gadamer ser mais conhecido a partir das ideias fundamentais contidas em *Verdade e Método* (VMI), sua obra principal, seus textos posteriores complementam e aprofundam as principais ideias e intuições nela contidas.

Em linhas gerais, VMI é dividido em três seções, que buscam, de maneira integrada explicar fenomenologicamente como a experiência da verdade não se restringe ao método científico. Assim, na primeira seção de VMI, Gadamer busca explicar a experiência de verdade pela arte; na segunda seção há a busca da legitimação da autoridade das ciências do espírito, por meio do reconhecimento produtivo da historicidade, como condição necessária para qualquer compreensão humana; por fim, na terceira seção, há o estabelecimento de sua tese acerca da linguagem (VMI: p. 612), que se relaciona com as demais seções na medida em que para Gadamer, a experiência humana de verdade é uma experiência relacionada à compreensão e, por isso, intrinsecamente linguística. O proferimento de uma palavra que nomeia e a presença do ser que se revela à *cognitio* humana é um acontecimento simultâneo (VMI: p. 428). Não é o caso de primeiro existir o pensamento e depois a linguagem; nem o contrário. A palavra adequada ao ser surge simultaneamente a ele (VMI: pp. 426-431).

A quantidade de críticas à tradição, teses, subteses e conceitos pode causar o esquecimento momentâneo de um dos objetivos gerais da obra: crítica da técnica e da ciência modernas. VM surge como uma crítica à pretensão ao monopólio da verdade da ciência moderna, que tem a seu favor a eficiência estonteante dos resultados produzidos pelo método científico. Apesar de intuitivamente o título da obra induzir à correlação entre ambos os termos, a obra tem como escopo geral a defesa da libertação do conceito da verdade do método científico: verdade apesar do método.

Sendo assim, o que eu gostaria de lembrar neste momento é o caráter de crítica à ciência e, portanto, da sociedade industrial técnico-científica que VMI tem como horizonte. As críticas feitas ao pensamento gadameriano como sendo alienado e apolítico – e, portanto, conservador – devem ser, no mínimo, relativizadas. Para além de VMI, Gadamer tem textos.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Vide as seguintes obras de Gadamer: *Razão na era da ciência*, *O mistério da saúde*, dentre outros. Referências completas na bibliografia.

sobre as questões da técnica, da ciência, da necessidade de preservação ambiental, da emergência e do perigo do desenvolvimento das armas nucleares, além de outros temas caros à humanidade no contexto do século XX. Nesse sentido, esta pesquisa de doutorado, ao se debruçar sobre a relação entre comunicação digital e diálogo, é não só pertinente ao pensamento gadameriano, como também leva as suas premissas filosóficas às últimas consequências.

Esta pesquisa visa compreender a comunicação digital – e seus efeitos – a partir da perspectiva da hermenêutica gadameriana, em articulação com o pensamento contemporâneo sobre a comunicação digital, fragmentado em diversos autores e áreas. A estrutura da tese é baseada nos fundamentos do pensamento de Gadamer, que reinterpreto à sua própria maneira a filosofia grega, a partir, especialmente, do caminho aberto por Heidegger, não apenas em relação à adoção do conceito central de *Dasein* – e suas consequências, mas, sobretudo, sobre o que se poderia fazer interpretativamente com a filosofia grega em geral e, em especial, com a filosofia platônica. Uma das maiores influências de Heidegger sobre Gadamer foi mostrar a liberdade em interpretar a filosofia grega com ousadia, isto é, à sua própria maneira (VMII: p. 484).

Para apresentar o lado de Gadamer enquanto um crítico da técnica e da sociedade moderna e contemporânea, eu escolhi apresentar algumas ideias e pressupostos contidos no livro *O mistério da saúde: o cuidado da saúde e da arte da medicina*, especialmente, no texto inaugural “Teoria, técnica, prática”, que esclarece a história das acepções e das relações entre esses conceitos. O livro apresenta um conjunto de treze artigos em que Gadamer apresenta seu pensamento político em relação a diversos temas importantes à contemporaneidade, com o intuito de analisar a evolução da compreensão da medicina.

Apesar de existirem outros textos esparsos em que ele apresenta suas considerações políticas, optei por apresentar esse livro, no que for apropriado ao meu problema de pesquisa, porque nele estão concentrados de maneira organizada e orgânica os aspectos centrais do tema da crítica à técnica moderna, que se relaciona a temas para além da medicina, como ele mesmo reconhece:

As considerações que formulei referem-se, no fundo, à total situação do mundo – e à tarefa da nossa civilização de nos reconduzir ao ajustamento em que se equilibra o decurso natural da vida física e orgânica, mas também a saúde mental. O que se pode transformar em objeto e objetivar encontra-se já fora do equilíbrio, inerente à natureza e ao natural, e ao qual é ínsita a conveniência, uma harmonia invisível que, segundo Heráclito, tudo penetra com a sua força (Gadamer, 2009, p. 150).

Depreende-se do texto que o que está em jogo em relação à crítica da técnica é, em última análise, a tensão produtiva entre cultura e natureza, e os limites entre ambos. Por exemplo, ao mesmo tempo em que a comunicação digital sublima a necessidade da sincronicidade e da fisicalidade da presença de pessoas para a ocorrência de um diálogo, são criadas outras necessidades físicas como acesso à *internet*, dispositivos digitais e de energia elétrica. Inevitavelmente, também há um custo emocional, mental, cognitivo, social, ambiental, geradas por essa forma de interação e de sociabilização digitais, que têm sido objeto de diversos estudos nos campos das ciências naturais, especialmente nas áreas de neurociência, psicologia e psiquiatria<sup>24</sup>, etc.

Possuímos, em todos os domínios, uma capacidade de ação que aumentou de forma admirável, mas também aterrorizante, e que importa integrar num todo politicamente ordenado. Basta lembrar a confiança na humanidade que animava o século XVI e compará-la com a atitude que os seres humanos manifestam perante a vida em finais do século XX, ou era das massas. Pensemos apenas no imenso desenvolvimento da técnica de armamento e no potencial destrutivo que tal implica [sic]. Pensemos na ameaça que paira sobre as condições de vida devido ao progresso técnico, de que todos usufruímos. Mas pensemos também no tráfico de armas, tão incontrolável como o da droga e, não em último lugar, na torrente de informação que ameaça afogar o nosso discernimento (Gadamer, 2009, p. VIII).

Para este momento propedêutico interessa-nos apresentar aspectos gerais de sua crítica à sociedade da técnica moderna, que revela a história da relação entre os conceitos de ciência, de teoria e de prática, objeto central do primeiro artigo do livro. Nele há a exposição da transformação da prática da medicina, a partir da história da ciência e da técnica, de forma a resgatar aspectos da vida humana que uma sociedade tecnicizada tende a abafar ou ignorar como o papel do acaso, a importância do trato humano e da experiência prática (associada à ideia de sabedoria). Nesse sentido, apresentar os elementos mínimos da perspectiva gadameriana sobre a sociedade da técnica moderna e suas consequências se mostra fundamental para explorar, posteriormente, os impactos da comunicação digital no diálogo e, assim, na experiência humana atrelada à configuração tecnicizada de mundo. “O enigma da saúde representa apenas um pequeno recorte de todas as tarefas que temos pela frente. Em todos os domínios, trata-se de estabelecer um equilíbrio entre o poder-fazer e a responsabilidade na vontade e na ação” (Gadamer, 2009, p. XIX).

---

<sup>24</sup> A relação entre filosofia e psiquiatria pode ser pensada a partir do texto de Carneiro Leão (1977, pp. 75-76), que ressalta a diferença entre ambos os domínios, mas permite à Filosofia interpretar os conhecimentos produzidos pela Psiquiatria.



Esses estudos sobre a medicina complementam a reflexão consolidada em VMI, na medida em que um dos objetivos gerais do livro, reitero, é a crítica à pretensão de monopólio da verdade, pelo método científico. Ainda há bastante resistência em se compreender Gadamer também como um filósofo da ciência ou, ao menos, como um crítico dela. Ainda assim, o horizonte maior de sua principal obra e de seus estudos posteriores depõe claramente em sentido contrário. Outro aspecto relevante deste momento propedêutico é trazer à tona como e em que medida a saúde e a medicina podem ser abordadas fora do âmbito da ciência<sup>25</sup>, como exercício e complemento à tese gadameriana acerca do monopólio epistemológico da ciência.

Em todo o caso, os domínios da ciência projetam-se sempre sobre a vida quotidiana e quando se trata de aplicar o conhecimento científico à nossa própria saúde, podemos ser objetos de diferentes abordagens, e não exclusivamente a partir dos pontos de vista científicos (Gadamer, 2009, p. VIII).

Essa ideia pode soar polêmica, inicialmente. É tarefa da filosofia desafiar o óbvio e Gadamer faz isso muito bem em *O mistério da saúde*, na medida em que ele aborda a historicidade da ciência moderna, de maneira a delimitar o que está em seu alcance e o que não está. Conceitos como os de saúde, de cura e de tratamento são discutidos, de maneira a retomar a ideia de que a saúde e a cura são estados naturais, que a ciência não consegue dominar inteiramente. E isso está muito claro na prática médica, por exemplo, como o fato de que pessoas com as mesmas doenças e mesmas condições objetivas podem responder ou não ao mesmo tipo de tratamento. Ou o fato de que a genialidade de um diagnóstico de um médico experiente envolve fatores não-objetivos, isto é, um repertório de experiências particulares que não estão computadas em um manual de medicina diagnóstica e, até mesmo, o acaso. Ou então o caso de descobertas e *insights* cuja origem não se sabe explicar.

A física deste século ensinou-nos que há limites para a mensurabilidade dos fenômenos. Reside aqui também, a meu ver, um grande interesse hermenêutico. Mas este verifica-se ainda mais quando não só nos ocupamos da natureza mensurável, como também dos seres humanos vivos. Assim, os limites da mensurabilidade e, em geral, do que se pode fazer condicionam profundamente o domínio dos cuidados da saúde (Gadamer, 2009, p. VII).

---

<sup>25</sup> Isso parece ser tarefa árdua, porque lida como um equilíbrio sutil sempre em xeque; não se trata de ignorar a ciência ou de desacreditá-la, mas simplesmente reconhecer que existem outras fontes de conhecimento igualmente válidas e adequadas a determinadas situações. Existem outros valores a serem considerados fora o da eficiência. Nesse sentido, para Han (2019e, p. 45), a saúde se tornou deusa na medida em que a saúde é condição para se ser produtivo - e não por causa de uma ode à vida.

Este é o caráter oculto da saúde a que Gadamer se refere e que envolve, certamente, as obras do acaso e o que não pode ser mensurado. Aliás, a pandemia de 2020 do vírus da *covid-19* colocou a impotência da ciência e a imprevisibilidade da doença em evidência. Claro que após alguns anos, foram feitos alguns avanços e a referida doença tem sido desnudada. Ainda assim, a diversidade de reações possíveis à doença demonstra que a saúde e a cura dependem de fatores que superam em muito os fatores que podem ser quantificados por exames laboratoriais. A crítica do monopólio do discurso da saúde pela ciência se mostra conveniente para amortecer o choque em se ter um texto filosófico que utiliza de pesquisas científicas. A ciência foi colocada num altar invisível que tem seu melhor símbolo pragmático na utilização de branco, traço distintivo, pelos profissionais da medicina: puros, neutros e sagrados. Intocáveis, assim como a ciência. Tendo sido feitas essas justificativas, que aclaram a importância destas considerações propedêuticas e que colocam em relevo o pensamento de Gadamer enquanto crítico da sociedade da técnica e da ciência modernas, passa-se aos esclarecimentos dos conceitos de ciência, teoria, prática e técnica, que serão utilizados sem maiores ressalvas no desenvolvimento dos capítulos da tese.

Em *O mistério da saúde*, Gadamer começa a reflexão acerca da retomada da constatação epistemológica kantiana acerca de que todo conhecimento começa com a experiência. A partir desse pressuposto, o conhecimento pode ser classificado em dois tipos. O *primeiro* é o conhecimento objetivo, que se refere à totalidade das ciências naturais e à utilização do método científico. Para Gadamer, este é o significado de ciência: “De um lado, a totalidade dos resultados da investigação científica em permanente desenvolvimento, que denominamos *a ciência*” (2009, p. 11). A *segunda* forma de conhecimento, de caráter subjetivo, advém da experiência *prática*, e se refere aos conhecimentos da experiência pessoal e da cultura, que temos enquanto seres históricos e humanos, que vivem em comunidade:

[...] [são conhecimentos que], na sua vida, permanentemente colecionam: o médico, o sacerdote, o educador, o juiz, o soldado, o político, o comerciante, o operário, o empregado, o funcionário. E não apenas na esfera profissional de cada um, mas também na existência privada e pessoal, cresce continuamente a experiência que o homem vai tendo de si mesmo e do seu próximo. Mas o homem também está mergulhado numa enorme riqueza de conhecimentos provenientes da tradição cultural, da literatura, das artes em geral, da filosofia, da historiografia e das outras (Gadamer, 2009, p. 11).

Se por um lado o conhecimento subjetivo pode ser considerado mais instável e incontrolável, o conhecimento objetivo, a ciência, não difere essencialmente desse modelo de conhecimento gerado pela experiência. Ainda que a ciência tenha um pouco mais de controle

pelo método científico, não se pode esquecer que a ciência se desenvolve e avança pela capacidade de um paradigma suportar contradições, o que torna o erro um mecanismo vital para seu desenvolvimento. O conhecimento científico é um conhecimento objetivo sim, mas de *caráter processual e provisório*, porque deve estar sempre sujeito à revisão e à falseabilidade<sup>26</sup>. O erro é elemento essencial no desenvolvimento da ciência. “O progresso da ciência alimenta-se da sua permanente autocorreção e exige, assim, uma prática apoiada na aplicação da ciência, esperando que esta corresponda às expectativas nela depositadas, gerando um progresso contínuo graças à autocorreção” (Gadamer, 2009, p. 14).

Se não estiver sujeito à constante revisão não é conhecimento científico, mas sim dogmático. Experimentar, concluir, reiterar, retificar ou revogar determinada compreensão é o modelo processual comum a ambos os conhecimentos subjetivo e objetivo. O conceito de experiência é então colocado em destaque: para qualquer tipo de conhecimento a experiência é sempre um acontecimento negativo, no sentido de que mostra uma realidade que desconhecíamos, anteriormente. É isso o que Gadamer chama de experiência verdadeira (VMI: p. 358). A experiência verdadeira é imediata e nos coloca à prova. Por meio da observação, da elaboração de hipótese, do experimento, todos feitos a partir de um recorte limitado, controlado e fragmentado da realidade, a ciência consegue fazer o experimento, um pôr à prova. O experimento é uma forma de controle da experiência. Assim, o que a ciência faz é capturar as variáveis possíveis de terem concorrido para tal evento e isolá-las, a fim de testarem a adequação à teoria subjacente e a possibilidade de sua reprodutibilidade, como experimento. Ocorre que isso não é mais experiência verdadeira, mas sim experimento. A experiência verdadeira tem caráter inaugural e não é privilégio da prática científica. Tendo em vista esse aspecto comum entre a ciência e a prática (experiência verdadeira), é preciso apontar como e em que medida se diferenciam entre si.

A objetividade do conhecimento científico decorre do recorte e do isolamento da experiência da realidade; uma vez mapeada e mensurada torna-se experimento, como já foi mencionado. Em realidade, a objetividade da ciência não decorre da experiência propriamente dita, mas sim de sua transformação artificial em experimento – controlado – e, portanto, artificial. Em última análise, mesmo a ciência é um objeto cultural, ainda que seu manto de neutralidade e seu alto grau de certeza, nos iludam em direção ao sentido contrário.

---

<sup>26</sup> Vide POPPER, K. *Lógica da Pesquisa Científica*. Tradução de Leônidas Hegenberg & Octanny Silveira da Mota. São Paulo, Cultrix, 1974 e KUHN, T. *The structure of scientific revolutions*. 2. ed. Chicago: The University of Chicago Press, 1970. Trad. em português: *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

Tudo o que se pode considerar *experiência garantida pelo método* científico caracteriza-se pela sua independência fundamental de qualquer situação prática e de qualquer integração num contexto de ação. Esta ‘objetividade’ significa, simultaneamente, que pode estar ao serviço de qualquer contexto de ação. Foi esta precisamente a característica que alcançou a sua expressão máxima, de maneira específica, na ciência moderna e transformou amplos sectores da Terra num mundo humano artificial (Gadamer, 2009, p. 12) (destaque meu).

A “experiência garantida pelo método” é, como Gadamer se refere, o experimento. Experiência está sempre fora de nosso controle e tem caráter de acontecimento. Assim como um diálogo, é imprevisível. Não se sabe o que uma experiência nos mostrará, o que a realidade mostrará. Daí o porquê de o método científico estipular, previamente, o problema, a hipótese, a hipótese zero. Uma pesquisa científica não se torna menos científica porque a realidade observada nos mostra uma conclusão diferente da hipótese prevista. Tanto a confirmação provisória da hipótese, quanto a sua refutação, igualmente provisória, fazem parte do caráter negativo, isto é, da constatação da limitação da cognição humana. O momento inaugural do fazer científico é sempre imprevisível; do contrário, não é ciência. A certeza e a objetividade da ciência decorrem do rastro da realidade, em outras palavras, da transformação de experiência em experimento.

O poder da manipulação da realidade, advinda da objetividade do experimento não se restringe apenas ao fato de as hipóteses científicas poderem ser comprovadas e de deverem estar *sub judice* de todos. O discurso científico, e aqui reside o fundamento da crítica gadameriana à ciência, se autoproclama como a única forma legítima, certa e confiável de se chegar ao conhecimento verdadeiro (Gadamer, 2009, p. 12). Ainda assim, os conhecimentos não-científicos não podem ser ignorados porque abarcam a compreensão humana sobre os diversos aspectos de sua existência: experiência significativa individual, pessoal e profissional, experiência significativa em um campo de interesse, como o das ciências históricas (ou “do espírito” ou “humanas”), das doutrinas religiosas, dentre outras.

[...] desde os dias da filosofia prática de Aristóteles até às épocas romântica e pós-romântica das chamadas ciências do espírito, foi-se transmitindo uma rica herança de conhecimentos acerca do homem. Mas ao contrário das ciências naturais, todas estas outras fontes de experiência têm uma faceta comum que as caracteriza. O seu conhecimento apenas se torna experiência quando é novamente integrado na consciência prática de quem age (Gadamer, 2009, p. 12).

A experiência compreendida como fenômeno originário, e não como experimento científico, é o modo pelo qual quotidianamente experimentamos o mundo. O repertório de

conhecimentos relacionados à experiência prática e à tradição, apesar de ser bem mais antigo que a ciência, fruto da modernidade, atualmente está subordinado à validação científica para ser considerado legítimo. A reivindicação do monopólio da verdade da ciência não se reduz a uma pretensão exclusiva de verdade e de relação com a experiência. A ciência se transformou no crivo, para a autoridade e a credibilidade, das demais formas de conhecimento, inclusive do oriundo da filosofia e das ciências humanas. “Não há nada que, em princípio, não esteja subordinado deste modo à competência da ciência.” (Gadamer, 2009, p. 13).

Por exemplo, na filosofia do século XIX, a “era da ciência positiva” se impôs como o paradigma de conhecimento que teria simplesmente superado a filosofia, enquanto metafísica, e a tradição religiosa. O desenvolvimento filosófico deveria ter sua cientificidade reconhecida pela reprodução do paradigma do método científico na filosofia. “Nada do que seja experimentável pode ficar fora da competência da ciência” (Gadamer, 2009, p. 14). Essa tendência de centralização, compilação e sistematização das informações a serem extraídas da experiência consegue, ainda, abarcar os casos em que a experiência do real se mostra contrária às expectativas: além de servir como mecanismo de autocorreção, a frustração de determinado aspecto da realidade em relação ao paradigma científico atesta sua credibilidade ao revelar situações limites ou marginais (Gadamer, 2009, p. 14).

Se o conhecimento científico organiza, fragmenta<sup>27</sup> e depura a experiência, a relação dos conhecimentos não-científicos com a experiência deve conseguir abarcar toda a riqueza da experiência, sem exclusão de qualquer de seus aspectos, especialmente, os relacionados ao acaso e à irracionalidade. O sujeito que experimenta a realidade deve conseguir significá-la e compreendê-la de maneira a obter a harmonia entre a unidade de seus projetos prévios de significado e o que foi revelado pela experiência. “O seu conhecimento apenas se torna experiência quando é novamente integrado na consciência prática de quem age.” (Gadamer, 2009, p. 12). Isso quer dizer que a experiência, quando verdadeira, é capaz de transformar o sujeito que a experimenta, de maneira a obrigá-lo a refazer seus projetos de sentido.

Sendo assim, a tarefa do conhecimento não-científico é mais complexa porque tem de abarcar aspectos que a ciência simplesmente ignora como fenômenos marginais ou que ela suspende como fenômenos limítrofes, como já foi sublinhado. Por exemplo, podemos citar o

---

<sup>27</sup> “Ninguém imagina, atualmente, que se possa levar a cabo a integração que o nosso conhecimento do homem exige. Os nossos progressos no campo do conhecimento estão submetidos à lei da progressiva especialização, ou seja, a cada vez maior dificuldade de alcançar a sua síntese” (Gadamer, 2009, p. 21). Se pode pensar aqui que a fragmentação e constante especialização promovidas pela ciência obstam um princípio hermenêutico clássico: o da primazia da perfeição de sentido, que significa a harmonia e correlação entre o sentido da parte e do todo. O todo deve fazer sentido em relação aos sentidos das partes e vice-versa. A ciência prejudica a visão do todo, de maneira a isolar as partes entre si.

desprezo pela força oriunda do atrito nos cálculos vetoriais da mecânica newtoniana. A objetividade da ciência e a transformação da experiência em experimento passa por essa depuração que torna os conhecimentos não-científicos heurísticamente mais ricos, complexos e mais instáveis: a unidade, a pluralidade, e as contradições fazem parte do real.

É preciso esclarecer desde já que isso não significa que a ciência compreendida em todo o seu processo de produção de conhecimento – e não apenas na parte do método – seja neutra ou completamente objetiva. Um erro comum de compreensão é a contaminação da objetividade alcançada pelo experimento às demais etapas de produção do conhecimento científico. O caráter político da ciência deve ser aqui colocado em relevo, especialmente, para a melhor compreensão do tópico a seguir.

A relação entre como os conhecimentos científicos e não-científicos lidam com a experiência, leva-nos a pensar na relação entre essas formas de conhecimento e a ideia de prática (aplicação): “Pois prática não significa apenas fazer tudo o que se pode fazer. A prática é sempre, também, escolha e decisão entre possibilidades” (Gadamer, 2009, p. 14). Prática para Gadamer não significa mera subsunção do caso à norma. Trata-se, antes, de se escolher qual norma aplicar, a partir de suas consequências éticas, políticas e sociais.

A prática, portanto, se relaciona inexoravelmente a uma decisão ética e política. Sendo a ciência um saber reconhecidamente provisório, que fragmenta a realidade, como pode pautar unicamente uma decisão política e eticamente correta exigida pela prática? Essa tensão ficou bastante evidente no início da pandemia da *covid-19*, com o agravante de que a ciência ainda não tinha tido tempo nem condições para sequer contribuir para as tomadas de decisões necessárias ao momento. Diversas foram as decisões políticas tomadas para lidar com a pandemia. Mesmo com o posterior desenvolvimento da pesquisa científica, o discurso de convencimento para a prática, pautado unicamente na ciência, não se mostrou capaz de convencer a todos.

As reivindicações resistentes à imposição da vacina, por exemplo, se pautaram não apenas na suspeita da eficiência da vacina e de possíveis intenções sub-reptícias de sua promoção, mas também, nos aspectos éticos e políticos implícitos na produção do conhecimento científico. Há de se convir que a chamada defesa da vida não é a prioridade no sistema capitalista contemporâneo. A partir do reconhecimento da historicidade da ciência e de sua sujeição ao poder político-econômico, Gadamer estabelece os limites da ciência moderna, a fim de reabilitar a legitimidade dos conhecimentos não-científicos. “A prática exige conhecimentos, mas isto significa que se vê obrigada a tratar o conhecimento disponível em dado momento como algo de concluído e certo” (2009, p. 14). A ciência não pode ser o único

critério para a prática, isto é, para a tomada da decisão correta, que é mais bem guiada por esse “saber geral mais antigo demanda que, antes do início da ‘Idade Moderna’, reunia sob o nome de ‘filosofia’ todo o saber da humanidade” (Gadamer, 2009, p. 14). Em outras palavras, a eficiência enquanto valor promovido pela ciência, não necessariamente é o mais adequado à situação concreta porque as pessoas não se resumem a meros processos produtivos. A ciência, assim, se relaciona intimamente com a prática e especialmente às suas aplicações lucrativas.

E claro que sempre se aplicou o conhecimento à prática. Falava-se de ‘ciências e artes’ (*epistemai* e *technai*). A ‘ciência’ era apenas o desenvolvimento máximo do saber, que guiava a prática. Mas entendia-se a si mesma como pura *theoria*, quer dizer, como um saber procurado por si mesmo e não pela sua importância prática (Gadamer, 2009, p. 14).

A instauração da ciência moderna e sua vinculação à prática em um sentido de alcançar uma finalidade prática, com objetivos imediatos e eficiência representou uma ruptura na história do conceito de ciência que, para os gregos, consistia em teoria unitária sobre as causas do mundo natural e do mundo humano, tipo de conhecimento sobre a condição humana no mundo, para o qual a questão de sua utilidade prática se mostrou irrelevante.

Assim se separaram, pela primeira vez, a ciência e a sua aplicação, a teoria e a prática. A moderna relação entre a teoria e a prática, resultante do conceito de ciência próprio do século XVII, não tem comparação com as precedentes, porque a ciência deixou de ser a síntese do conhecimento sobre o mundo e sobre o homem, tal como a concebera e articulava na forma comunicativa da linguagem a filosofia grega, nas suas duas vertentes: a filosofia da natureza e a filosofia prática [...] (Gadamer, 2009, p. 15).

O conhecimento científico e os conhecimentos não-científicos diferem entre si não apenas no que concerne à sua relação com a prática, mas como isso se reflete nos objetivos da ação do mundo do homem. Por mais que exista uma prática científica, controlada e pautada no método científico, que busca objetivos esperados, o sentido de prática que Gadamer evoca para diferenciar ciências das outras formas de conhecimento se refere à prática enquanto um conhecimento acumulado na vivência humana, que permite o discernimento e, portanto, o julgamento para a decisão ética e política correta a ser tomada. Nas palavras de Gadamer:

Eu consideraria mais acertado afirmar que a ciência possibilita um conhecimento orientado para o poder-fazer, um domínio da natureza fundado no seu conhecimento, quer dizer, uma técnica, e esta não é exatamente uma prática, porque não é um saber que se obtenha através de uma soma de experiências surgidas da prática de uma situação da vida e das circunstâncias

da ação, é antes um saber que tem uma relação específica e nova com a prática, a saber, a da aplicação construtiva, e que apenas se torna possível graças a ela (Gadamer, 2009, p. 16).

É importante esclarecer aqui o conceito gadameriano de técnica. “A essência do que denominamos técnica tem esta característica: é uma ciência aplicada” (2009, p.16). Em outras palavras, a técnica passou a ser a essência da ciência moderna, na medida em que a ciência deixou de ser apenas teórica e desinteressada em relação à utilidade, para se tornar um saber-fazer útil. Daí uma nova nomenclatura que evoca essas duas acepções de ciência (a antiga e a moderna): ciência teórica e ciência prática. Enquanto a primeira remonta à concepção grega de ciência, a segunda se refere à acepção moderna. Inclusive, seja sob o signo de técnica, de ciência aplicada ou de ciência moderna, o caráter político e ético da ciência se fez ainda mais evidenciado. Ao mesmo tempo em que ela se reveste do manto da neutralidade e da objetividade de seu método, ela camufla o fato de que ainda que se trate de fins imediatos, úteis, práticos, há um direcionamento ético e político em seu horizonte de ação. Esse poder-fazer fragmentado que vela a sua relação com o todo, compreendido como os horizontes de vida em comunidade é uma característica velada do discurso da ciência. Em contrapartida, os conhecimentos não-científicos têm o movimento contrário: refletem sobre a condição do ser humano no mundo e sobre o próprio mundo, de maneira a tentar formar um todo orgânico de conhecimentos não necessariamente úteis, a partir de uma relação significativa que visa a unidade do conjunto de experiências humanas.

Diante de todo o exposto, em síntese, a transformação do conceito de ciência, da acepção grega para a acepção moderna e a desqualificação epistemológica do conhecimento não-científico, decorrente da pretensão de universalidade da ciência moderna que se compreende como a única fonte e crivo confiável de conhecimento. Isso decorre de sua peculiar relação com a experiência, o que acarreta as seguintes análises críticas sociais de Gadamer, no que tange à compreensão da prática enquanto a tomada de decisões éticas e políticas corretas :

## 2.1 Decaimento da capacidade de juízo

[...] quanto mais se racionaliza o terreno da aplicação tanto mais decai o real exercício da capacidade de juízo. E, com isso, a experiência técnica no seu verdadeiro sentido. Este processo tem uma dupla face porque se trata da relação entre produtor e consumidor. A espontaneidade de quem faz uso da técnica vê-se eliminada, cada vez mais, precisamente, pela própria técnica. O utilizador tem de assemelhar-se às suas leis e renunciar, nessa medida, à



‘liberdade’. Passa a depender do correto funcionamento da técnica (Gadamer, 2009, p. 29).

A autoridade da qual o conhecimento científico se imbuíu a si mesmo, tendo em vista a credibilidade galgada por suas obras, se espalhou para áreas em que este tipo de conhecimento deve ser ponderado com as demais formas de conhecimento. Como já foi visto, de acordo com Gadamer, a fragmentação e a depuração da realidade (objeto da ciência moderna) e a provisoriade desse tipo de conhecimento não permitem uma tomada de decisão ética e política adequada. Ainda assim, o conhecimento científico tem sido o discurso decisivo para a prática. Como uma das consequências da adoção, quase que cega, dessa autoridade científica está o fomento da passividade epistemológica do sujeito contemporâneo, na medida em que se tem plena confiança na ciência moderna e, conseqüentemente, na técnica e na tecnologia.

Da passividade epistemológica decorre a atrofia da faculdade de discernimento e de julgamento, porque o movimento dialético do pensamento e da racionalidade é prejudicado. Somos poupados do esforço de pensar por que temos o atalho da técnica. O pensamento, enquanto diálogo da alma consigo mesma<sup>28</sup> demanda esse jogo linguístico de perguntas e respostas. É necessária a oposição produtiva a uma ideia, por meio da pergunta, para que o fio da meada do pensamento comece a ser tecido. O conhecimento científico se impõe com tamanha autoridade que aqueles poucos que ousam questioná-lo são desclassificados enquanto interlocutores, sob o argumento de que são leigos (falácia *ad hominem*). Outra questão correlata à temática da passividade é a acentuação de uma determinada configuração da relação entre sujeito e conhecimento: a relação consumerista. Para Gadamer, o discurso científico tendia a ocupar a função de único produtor legitimado do conhecimento e a colocar a sociedade como consumidor, um tanto quanto acrítico. Esse esquema se pode manter em relação ao estabelecimento da comunicação digital, com algumas ressalvas. No *medium* da comunicação digital todos somos, potencialmente, não apenas consumidores, mas também produtores de conteúdo.

Hoje não somos mais destinatários e consumidores passivos de informação, mas sim remetentes e produtores ativos. Não nos contentamos mais em consumir informações passivamente, mas sim queremos produzi-las e comunicá-las ativamente nós mesmos. [...] A mídia digital dissolve toda classe sacerdotal (Han, 2019c, pp. 36-37).

---

<sup>28</sup> Vide *O Sofista*, de Platão.

Nesse sentido, ao mesmo tempo em que a comunicação digital democratizou o lugar de produção de conhecimento, isso não se traduz na qualidade do que é dissipadamente produzido e consumido como conhecimento. Aliás, a maior parte do conteúdo produzido visa mais ao entretenimento que ao conhecimento. Isso se traduz, em termos práticos, no fenômeno pernicioso das *fake news*, por exemplo. Em outras palavras, a relação de consumo delineada por Gadamer se mantém, com a peculiaridade de que o monopólio narrativo ocupado pela ciência tem sido enfraquecido, pela possibilidade de todos com acesso à *internet* serem produtores de conteúdo de igual autoridade, indistintamente. Melhor dizendo, a autoridade aqui se relaciona com a capacidade de divulgação do conteúdo (números de seguidores e engajamento). O monopólio da verdade da ciência tem mais mecanismos para ser contestado, ainda que por motivos equivocados.

Decorrente da atrofia da capacidade de discernimento e de julgamento está a perda do exercício de se estabelecer consensualmente a visão do todo, em função da proeminência da visão especializada e da fragmentação da realidade que a comunicação digital promove. A ponderação necessária para a correta tomada de decisão envolve o amadurecimento da harmonização entre as partes e o todo (novamente, do princípio hermenêutico da antecipação da perfeição). Se é preciso conhecer todas as variáveis para a tomada de uma decisão – ou pelo menos todas as possíveis, dada uma determinada situação, isto é, se o conhecimento especializado se mostra relevante, igualmente o é a sua conjugação com o estabelecimento da visão do todo – e a implicação ética do que se compreende por “todo”. Em relação especificamente à comunicação digital e a decorrente criação paulatina do *medium* digital, cujo ápice já fora anunciado – a criação do metaverso<sup>29</sup>, se pode dizer que se trata de um fenômeno que se revela como uma agudização desta crítica gadameriana. No mesmo sentido, Byung-Chul Han diz o seguinte: “O excesso de informação faz com [sic] que o pensamento defínhe. [...] Ela

---

<sup>29</sup> “O que é o metaverso?” Luli Radfahrer, professor do curso de publicidade e propaganda da USP, afirma que a ideia do metaverso não é algo novo. “É um termo que surge na década de 1980 da literatura cyberpunk, com o livro ‘Snow Crash’”, diz. A ideia representa a possibilidade de acessar uma espécie de realidade paralela, em alguns casos ficcional, em que uma pessoa pode ter uma experiência de imersão. Tecnicamente, o metaverso não é algo real, mas busca passar uma sensação de realidade, e possui toda uma estrutura no mundo real para isso. A partir dessa ideia de imersão, diversos metaversos surgiram com os videogames. “A tecnologia só dá certo se tem uma aplicação essencial, e para o metaverso, é o jogo, pois faz sentido uma imersão em outro mundo, interagir com as pessoas. Já existe há muito tempo, uma espécie de metaverso”, afirma o professor. Desse modo, o grau de “metaverso” dos jogos varia pelo nível de imersão e, também, pela capacidade de passar um certo realismo para o usuário. A tecnologia, porém, é um grande fator que limita essa capacidade. “Quando a *internet* se popularizou na década de 1990, existiam várias tecnologias que, em teoria, permitiriam o metaverso, em especial voltado para realidade virtual, criação de espaços 3D, mas não deu certo. No começo do século 21, teve o [jogo] *Second Life*, muitas empresas gastaram fortunas para estar nele, e era um metaverso, se vendia como. Mas não emplacou”, afirma Radfahrer”. Entrevista completa disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-ele-pode-nao-estar-tao-distante-de-voce/>.

[a faculdade analítica] é, em última instância, a capacidade de distinguir o essencial do não essencial” (2019c, p. 105).

A partir do cotejamento do trecho acima com essa primeira crítica gadameriana, fica claro que ambos os autores se alinham em relação à preocupação com a tendência à atrofia das faculdades de discernimento e de julgamento, e as consequências para a vida pessoal e comunitária – como se verá no capítulo 2, isso não é só uma suspeita filosófica. A crítica da capacidade de julgamento e de discernimento afeta não apenas o campo epistemológico do sujeito cognoscente, mas sobretudo, o campo ético, relacionado com a convivência humana. Para Gadamer, a humanidade do ser humano se relaciona intimamente com uma tarefa de aquisição paulatina da faculdade de abstração, isto é, de distanciamento dos impulsos reativos, egoístas e agressivos, relativo à animalidade humana, a partir da compreensão de valores éticos (VMI: pp. 19-20). O processo de humanização mobiliza e desenvolve um conjunto de valores opostos às características mais proeminentes da comunicação digital: impaciente, agressiva, veloz, reativa e emocional.

É uma questão de discernimento (e não de ensino e aprendizagem) reconhecer a conveniência da aplicação de uma regra geral a uma situação dada. Esta decisão deve tomar-se de cada vez que um conhecimento geral é levado à prática e é, em si mesmo, irrevogável (Gadamer, 2009, p. 28).

Sendo assim, o discernimento (entre o que é certo e errado; adequado e inadequado; conveniente e não-conveniente a determinada situação) é atributo essencial para a tomada de decisão política e ética, na vida em sociedade. Ilustrativamente, o mote dessa pesquisa aqui fica bastante evidente: mostrar como o pensamento gadameriano é estofo robusto para a crítica contemporânea do meio da comunicação digital e suas consequências para o diálogo, compreendido em um sentido amplo, conforme seus aspectos ético, epistemológico e estético (arte).

## **2.2 Organização empresarial da vida e alienação**

[...] A institucionalização da ciência como empresa faz parte do amplo contexto da vida social e econômica na era industrial. Não só a ciência é uma empresa, como todos os processos de trabalho da vida moderna estão organizados de maneira empresarial. O indivíduo é incorporado, com uma determinada função, num todo empresarial maior. Tem uma função bem prevista dentro da organização – altamente especializada – do trabalho moderno, mas, simultaneamente, carece de uma orientação própria a respeito

desse todo. Em geral, cultivam-se as virtudes da acomodação e do ajuste às formas racionais e organização e deixa-se de lado a independência de juízo (Gadamer, 2009, p. 28).

Essa citação é essencial para afastar as críticas de que a filosofia gadameriana seria alienada das questões políticas e, por isso, conservadora. Não por isso a perspectiva gadameriana pode ser considerada de caráter mais conservador. Ainda assim, a citação apresenta três pontos essenciais para o estabelecimento da relação do pensamento gadameriano com as críticas modernas e contemporâneas presentes na filosofia da tecnologia e na filosofia política.

A primeira consiste no reconhecimento de que o estabelecimento da revolução industrial e do sistema de produção capitalista (em suas diversas manifestações históricas) conformaram não apenas o modo de produção, mas também o modo de vida das pessoas submetidas a esse sistema. A necessidade de organização, especialização e controle para a eficiência e produtividade são pilares que passaram a reger a vida humana para além do momento de trabalho e produção, tendo em vista que o tempo de vida humana dos trabalhadores se tornou fator de produção. Em outras palavras, o tempo de ócio também foi cooptado pela lógica de produção industrial e capitalista. Nesse sentido, o indivíduo foi “incorporado”: se tornou meio para um fim. Por mais que, atualmente, o capitalismo contemporâneo esteja muito mais relacionado à especulação financeira, à hipercomunicação, ao aceleração e à vigilância<sup>30</sup> que à sua forma de produção industrial, é inegável que essas características são elementos originários da conformação atual da organização capitalista.

---

<sup>30</sup> “*Surveillance Capitalism (Def.): 1. A new economic order that claims human experience as free raw material for forbidden commercial practices of extraction, prediction, and sales; 2. A parasitic economic logic in which the production of goods and services is subordinated to a new global architecture of behavioral modification; 3. A rogue mutation of capitalism marked by concentrations of wealth, knowledge, and power unprecedented in human history; 4. The foundational framework of a surveillance economy; 5. As significant a threat to human nature in the twenty first century as industrial capitalism was to the natural world in the nineteenth and twentieth; 6. The origin of a new instrumentarium power that asserts dominance over society and presents startling challenges to market democracy; 7. A movement that aims to impose a new collective order based on total certainty; 8. An expropriation of critical human rights that is best understood as a coup from above: an overthrow of the people’s sovereignty*” [Capitalismo de Vigilância (Def.): 1. Uma nova ordem econômica que reivindica a experiência humana como matéria-prima livre para práticas comerciais de extração, previsão e venda; 2. Uma lógica econômica parasitária em que a produção de bens e serviços está subordinada a uma nova arquitetura global de modificação comportamental; 3. Uma mutação desonesta do capitalismo marcada por concentrações de riqueza, conhecimento e poder sem precedentes na história humana; 4. O quadro fundacional de uma economia de vigilância; 5. Uma ameaça tão significativa à natureza humana no século XXI como o capitalismo industrial foi para o mundo natural no século XIX e XX; 6. A origem de um novo poder instrumental que afirma o domínio sobre a sociedade e apresenta desafios surpreendentes à democracia de mercado; 7. Um movimento que visa impor uma nova ordem coletiva baseada na certeza total; 8. Uma expropriação de direitos humanos críticos que é melhor entendida como um golpe de Estado de cima: um derrube da soberania do povo]” (Zuboff, 2019, p. I).

Também o aceleração de hoje tem muito a ver com a carência do ser. A sociedade do trabalho e a sociedade do desempenho não são uma sociedade livre. Elas geram coerções. A dialética do senhor e do escravo está, não em última instância, para aquela sociedade na qual cada um é livre e que seria capaz também de ter tempo livre e para o lazer. Leva ao contrário a uma sociedade do trabalho, na qual o próprio senhor se transformou num escravo do trabalho. Nessa sociedade coercitiva, cada um carrega consigo um campo de trabalho. A especificidade deste trabalho é que somos ao mesmo tempo prisioneiro e vigia, vítima e agressor (Han, 2019e, p. 47).

Por isso, sujeitos modernos podem ser descritos como minimamente constrangidos por regras e sanções éticas e, portanto, como livres, ao passo que são rigidamente regulados, dominados e suprimidos por um regime de tempo largamente invisível, despolitizado, não discutido, subteorizado e desarticulado. *Tal regime temporal pode, com efeito, ser analisado sob um conceito unificador: a lógica da aceleração social* (Rosa, 2022, pp. 8-9) (destaque meu).

O segundo aspecto referente à segunda citação que eu gostaria de ressaltar se relaciona à alienação gerada por esse modo acelerado de organização da produção e da vida em sociedade. Por mais que Gadamer não use expressamente o termo “alienação”, o trecho em destaque: “Tem uma função bem prevista dentro da organização – altamente especializada – do trabalho moderno, mas, simultaneamente, carece de uma orientação própria a respeito desse todo”, dentro da citação se refere ao processo de alienação dos não-detentores dos meios de produção, que perdem a visão do todo da realidade política e dos valores subjacentes a ela e dela regentes, “[...] a aceleração social leva a formas severas e empiricamente observável de alienação social, que podem ser vistas como o principal obstáculo para a realização moderna de ‘boa-vida’ nas sociedades da Modernidade tardia” (Rosa, 2022, p. 10).<sup>31</sup>.

A organização “altamente especializada” não só do trabalho, mas da vida social acarreta a alienação não só da pessoa enquanto trabalhador, mas também enquanto sujeito provido de humanidade, enquanto um fim em si mesmo, na fórmula kantiana. Por fim, Gadamer constata o círculo vicioso entre a alienação, o decaimento da capacidade de discernimento e a falta de reflexão e de pensamento crítico.

### 2.3 Sociedade da técnica e tomada de decisões

Uma das constatações mais profícuas na esteira dessas duas críticas, relacionadas entre si, está a seguinte conclusão: “[...] quanto mais racionais são as formas de organização da vida,

---

<sup>31</sup> Para maior aprofundamento do tema recomendo o capítulo 14 da mesma obra (“Por que a aceleração social leva à *Entfremdung*?”).

tanto menos se pratica e ensina o uso individual do senso comum” (Gadamer, 2009, p. 29)<sup>32</sup>. Atento para o fato de que nesta citação, e em relação ao sentido do texto, por “racionais” se deve compreender *eficientes*, no sentido de que o modo de produção capitalista – e sua meta constante de acumular capital com o menor esforço possível, se utiliza do controle e da organização da vida laboral e não-laboral para atingir seus objetivos.

Essa frase é a síntese dessas das críticas 1, 2, e 3 e um dos pontos mais relevantes acerca da explicação entre as relações entre os conceitos de conhecimentos científico e não-científico e as suas relações com experiência e com a prática, que serviram como momento necessário para a compreensão de que o conhecimento científico e seu estabelecimento como critério de verdade tem alcance muito além do âmbito epistemológico. A autoridade do método científico e da ciência ainda que uma vez tenham sido revolucionários em face da autoridade dogmática da tradição religiosa, no fim da Idade Medieval, acabou por se constituir como o discurso legitimador de determinado modo de organização da vida laboral e social. O escopo de *Verdade e Método* vol. I, para além de suas contribuições à hermenêutica e à fenomenologia, é a constituição de uma perspectiva para a crítica do modo de organização da vida estabelecido pela autoridade do parâmetro científico e pelo modo de produção capitalista. A libertação do conceito de verdade e de experiência do monopólio autoproclamado da ciência moderna, e a legitimação dos saberes não-científicos são elementos essenciais para a autocrítica da ciência e para o desfazimento da alienação e da passividade intelectual fomentadas pelo corrente modo de vida. Este tipo de racionalidade engendra a progressiva perda de humanidade dos sujeitos ocidentais. Gadamer cita o exemplo ilustrativo da delegação das decisões no trânsito de veículos para a automatização (uso de semáforos):

A psicologia moderna aplicada ao trânsito, por exemplo, conhece os perigos que a automatização das regras estabelecidas encerra, pelo que o condutor tem cada vez menos oportunidades de adoptar decisões independentes, livres a respeito do seu comportamento e, desta maneira, esquece-se de como tomar decisões razoáveis (Gadamer, 2009, p. 29).

É engraçado pensar que a mesma crítica se pode aplicar aos aplicativos de localização e mobilidade digitais, como o *Waze* ou *Google maps*. A experiência de confiar mais no aplicativo do que no próprio conhecimento prático do trânsito e da cidade pode levar a situações de risco como a passagem por caminhos perigosos, ou estradas danificadas, ou mal iluminadas,

---

<sup>32</sup> Hannah Arendt (2009, pp. 230-231) também reconhece a tendência à extinção do senso comum, em decorrência da alienação laboral e da perda do espaço público.

por exemplo. A comunicação e a técnica digital, que se revelam como um desdobramento do desenvolvimento da ciência, são caracterizadas não apenas pelo seu potencial alcance, mas sobretudo pela capacidade de gerar e coletar informação. Fato é que Gadamer aponta a tendência perniciosa da delegação de decisões pessoais, práticas, éticas e políticas para uma instância racional e técnica externa que, alicerçada na ciência moderna, se apresenta como a fonte das decisões corretas a serem tomadas – como quando um aplicativo te sugere o melhor caminho para se chegar em determinado destino. Oferecem comodidade e em troca coletam dados. Ainda assim, é preciso escolher, justificadamente, e se responsabilizar. A delegação da decisão para a tecnologia é, na verdade, uma delegação para uma responsabilidade anônima. Parece-me uma renúncia à liberdade e à responsabilização.

## 2.4 Dependência dos meios de comunicação e de informação

A tendência ao não exercício da autonomia e da liberdade de julgamento, e a dependência dos julgamentos advindos de instâncias externas que se fiam na eficiência da técnica e da ciência moderna acarretam a exploração comercial oriunda da criação artificial de necessidades, por meio da publicidade e do *marketing*.

A isto acrescenta-se uma falta de liberdade muito diferente para quem se encontra nessa situação de dependência. Há uma criação artificial de necessidades, sobretudo provocada pela publicidade moderna. Trata-se, fundamentalmente, de uma dependência a respeito dos meios de informação [...] (Gadamer, 2009, p. 29).

A técnica e a comunicação digitais atualizaram as ideias de publicidade e *marketing*. Não se trata mais de anunciar para tornar pública a existência de um produto. A publicidade e o *marketing* têm uma história e, também, se tornaram digitais. Ainda que se trate de um fenômeno recente, pessoas se tornaram a personificação de marcas de publicidade. Refiro-me aqui ao fenômeno dos *digital influencers* (influenciadores digitais)<sup>33</sup>, pessoas que se tornam

---

<sup>33</sup> “Mas, por incrível que pareça, a lógica do *marketing* de influência não é tão recente quanto imaginamos. Apesar de influencers e blogueiros serem ainda uma profissão relativamente nova, associar produtos a nomes que possuem uma boa reputação com o público que a marca pretende atingir é uma técnica que se iniciou lá em 1760. É isso mesmo: o primeiro caso de sucesso foi quando a Rainha Charlotte promoveu a marca de porcelanas inglesas Wedgwood, que inclusive está em atividade até hoje. [...] Não há como negar, a criação da “social media” trouxe um novo status: o influenciador digital. Apenas uma palavra a mais, mas que faz toda a diferença. Com a conexão das redes, qualquer um pode influenciar um grupo de pessoas, os seus seguidores. Basta se dedicar a criar um conteúdo relacionável e bem-feito, que chame atenção da audiência e engaje – ou seja, receba muitas interações como curtidas, comentários e compartilhamentos”. Disponível em:

vitrines humanas ao darem visibilidade a marcas e produtos em seus canais pessoais de comunicação da *internet*, na medida em que contam com um grande número de pessoas registradas como recebedores dos conteúdos produzidos. O *influencer digital* apenas precisa ter um grande número de seguidores; o critério é puramente formal: a quantidade. Os fatos e os elementos que concorrem para uma pessoa se tornar um influenciador são os mais variados possíveis, apesar de que atualmente essa autenticidade de conseguir esse objetivo já seja mitigada pelo fenômeno que tem sido chamado de *fazenda de likes*<sup>34</sup>: pessoas que são infimamente remuneradas para interagirem em canais e *posts*, em determinadas plataformas, de maneira a exibir a popularidade social. Se antes o critério era algum tipo de carisma frente às câmeras, atualmente há empresas que vendem “seguidores”. Seja como for, fato é que a técnica e a comunicação digitais potencializaram a importância e atualizaram a função da propaganda e do *marketing*, porque o meio digital permite o alcance e o engajamento de um número absurdo de pessoas. A ideia de um “capital digital”<sup>35</sup> que se traduz na capacidade de influenciar e de captar a atenção do público já começa a aparecer em estudos especialmente no campo da sociologia.

Em última análise, trata-se da “dependência dos meios de informação” e – eu acrescento – dos meios de comunicação digital como fonte para a tomada de decisão apoiada<sup>36</sup>. Ao mesmo tempo que os meios de comunicação e de informação digitais promovem, potencialmente, maior acesso às fontes tradicionais de conhecimento como livros, artigos, bancos de dados, eventos científicos online, o meio digital fomenta uma cultura de a-criticismo coletiva, tendo em vista que o único critério para se tornar um influenciador digital são os números de seguidores; não é necessário ter nenhuma distinção ética, moral, intelectual.

É possível dirigir uma opinião pública planificadamente em determinada direção ou nela influir para que adote determinadas decisões. A propriedade dos meios de comunicação é, pois, decisiva. Por esta razão, em toda democracia se empreendem esforços mais ou menos impotentes para

---

<https://blog.betway.com/pt/cassino/influenciadores-digitais-n%C3%A3o-s%C3%A3o-a-profiss%C3%A3o-do-futuro-s%C3%A3o-a-profiss%C3%A3o-do-agora/>.

<sup>34</sup> “Recorrendo a empresas especializadas, artistas, políticos e empresas podem comprar seguidores e curtidas nas redes sociais. Engajamento vem de trabalhadores ganhando menos de um centavo por tarefa”. Disponível em: <https://pp.nexojornal.com.br/ponto-de-vista/2021/O-que-s%C3%A3o-plataformas-de-fazendas-de-clique-e-por-que-elas-importam>.

<sup>35</sup> Em referência aos tipos de capital (econômico, social, cultural, simbólico) do pensamento de Pierre Bourdieu (1984, p. 114; 1992, p. 72).

<sup>36</sup> A dependência não parece ser apenas relacionada ao caráter ético da tomada de decisões, mas também a aspectos financeiros e emocionais, tendo em vista que há a monetização de alguns conteúdos tanto para quem produz, quanto para quem consome conteúdo. Em relação à dependência emocional, refiro-me especialmente ao mecanismo behaviorista que está na arquitetura das redes sociais e que se espalharam para os demais ambientes digitais, como aplicativos e sites (Lanier, 2018, pp. 23-24).



estabelecer um certo equilíbrio e controle na administração e organização dos meios públicos de informação. O que não se consegue - numa medida tal, que o consumidor de notícias possa estar seguro de uma autêntica satisfação de suas necessidades de informação se avalia pela crescente apatia da sociedade de massas no que diz respeito às coisas públicas. O aumento do grau de informação, portanto, não significa, necessariamente, fortalecimento da razão social. Parece mais correto que aí resida precisamente, o verdadeiro problema a verdadeira perda de identidade do homem atual (Gadamer, 1983, pp. 44-45).

Em outras palavras, na época da quebra do monopólio dos emissores legitimados de informação e de comunicação, e com a consequente democratização da produção de informação, a competição pela atenção dos consumidores se torna acirrada, o que leva a um aumento desenfreado na produção de conteúdo. A sociedade de massas não se refere apenas ao polo dos consumidores, mas também ao polo dos produtores. Todas as pessoas com acesso à *internet* se tornam potencialmente emissores e consumidores de informações.

O decaimento do exercício de julgamento e discernimento, aliado com uma cultura de consumo imagética, manipulada pela publicidade e pelo *marketing* acarreta a dissociação da realidade almejada daquela que é possível de ser vivida, além da introjeção de desejos e de necessidades artificiais e o fomento de uma cultura narcisista. “Levantam-se à ciência problemas evidentes, de importância crescente, e tem de defendê-los *perante a consciência pública, pois a população já se tornou consciente dos efeitos da civilização técnica*. Isto conduz, por um lado, à *cegueira emocional*” (Gadamer, 2009, p. 17, destaques meus). O próprio discurso científico foi esvaziado de sua importância na comunicação digital. Em busca da pretensa objetividade e neutralidade, o discurso científico acabou por ser equiparado a mera opinião. A ciência tem sido mais reconhecida como uma narrativa, ao lado de tantas outras, que como o único crivo de verdade, cujo critério tende a ser menos o do método científico e mais o do reconhecimento social (*argumentum ad populum*). A atribuição de verdade está deixando o âmbito do *lógos* e passando a pertencer ao âmbito do *pathos* (Han, 2019c, p. 15).

## 2.5 Necessidade de autocrítica da ciência – e da técnica

Importa evitar a tempo o iconoclasmo que nos ameaça. Por outro lado, existe uma crença supersticiosa na ciência, estimulada pela irresponsabilidade tecnocrática com que se difunde, sem cerimônia, o poder da técnica. A ciência deve empreender, em ambas as direções, uma espécie de tarefa de desmitificação de si mesma, e deve fazê-lo com os seus próprios meios: a informação crítica e a disciplina metódica. [...] A bomba atômica revela-se, cada vez mais, um mero caso especial dentro dos perigos para a humanidade e para a sua vida neste planeta a que a própria ciência conduziu e que deve contribuir para resolver (Gadamer, 2009, p. 18).

Ainda que Gadamer se refira aqui à ciência moderna, esta acepção de ciência é o fundamento da técnica moderna cujo desdobramento ora em análise é a técnica digital. Ainda que a técnica moderna seja uma técnica cientificamente determinada, e a teoria científica ou a ciência teórica seja desde o início algo impostado numa perspectiva técnica de domínio do real, com o desenvolvimento da tecnologia, se pode perceber uma tendência à dissociação entre a necessidade de um discurso científico subjacente a uma determinada técnica, na medida em que os resultados estatísticos de correlação dos dados parecem ser suficientes. Esse é um ponto controverso que desde já chamo atenção, mas que será mais bem abordado no capítulo 02 dessa tese. De todo modo, as críticas que Gadamer faz à ciência moderna se aplicam às ciências teóricas e práticas. O que Gadamer salienta nesse trecho é a necessidade do discurso científico – e, eu diria, também do tecnocrático – da autocrítica e de sua desmistificação.

Finalmente, também é necessário ao leigo, que não deseja obter informações tendenciosas e dirigidas a influir na sua ação política, formar o seu próprio juízo sobre os fatos. No meio desta maré de informação, o leigo vê-se obrigado a receber os dados provenientes de determinado setor da informação, que são por isso parciais (Gadamer, 2009, p. 19).

Assim, se torna essencial a crítica política e ética do discurso da ciência e do uso da tecnologia digital. É preciso que os usuários das tecnologias digitais saibam manejá-las e tenham ciência de suas potencialidades e de seus aspectos perniciosos. Em outras palavras, é preciso uma cultura de literacia digital.

## **2.6 Ameaça da informação**

A especialização da investigação superou, há muito, a orientação geral que possibilitou o saber enciclopédico do século XVIII. No entanto, ainda no início do nosso século havia suficientes canais de informação bem-organizados, que permitiam ao leigo participar dos conhecimentos da ciência e ao investigador intervir no campo de outras ciências. Entretanto, a expansão mundial e a crescente especialização das investigações produziram uma inundação de informação que se voltou contra si própria. A maior preocupação do bibliotecário atual consiste em imaginar como armazenar e administrar – e administrar significa, neste caso, transmitir – as massas de informação que crescem ameaçadoramente ano após ano (Gadamer, 2009, pp. 18-19).

SFI (Síndrome da Fatica da Informação), o cansaço da informação, é a enfermidade psíquica que é causada por um excesso de informação. Os

afligidos reclamam do estupor crescente das capacidades analíticas, de déficits de atenção, de inquietude generalizada ou de incapacidade de tomar responsabilidades. [...] Um dos principais sintomas da SFI é o estupor das capacidades analíticas (Han, 2019c, pp. 104-105).

Talvez essa seja a crítica gadameriana mais atual, para o debate corrente da filosofia da tecnologia - apesar de ter sido escrita em 1993. Muito do entusiasmo advindo da técnica digital advém da possibilidade do amplo acesso a informações disponíveis online – desde que se tenha acesso à *internet* e algum dispositivo eletrônico, diga-se de passagem - e da democratização da produção de conteúdos. Essa defesa é ingênua por alguns motivos: 1) quantidade de informação não significa qualidade da informação; 2) ter potencialmente acesso à informação de qualidade não significa ter de fato acesso a ela e 3) informação não significa conhecimento: “A massa de informação, por si mesma, não produz nenhuma verdade” (Han, 2019c, p. 106). Atualmente, o entusiasmo referente a ideia de um acesso à informação e ao conhecimento tem sido substituído pelo cansaço de se desfazer as incontáveis *fake news* que assolam o meio digital.

É preciso o constante uso das faculdades analíticas do discernimento e da faculdade sintética do julgamento para nos beneficiarmos das possibilidades oferecidas pelo meio digital. É preciso saber pesquisar e é preciso filtrar e avaliar o que se encontrou, ainda que com mais pesquisa em outras fontes. Para isso, é necessário antes uma formação robusta. Se o decaimento dessas faculdades racionais é sintoma da especialização e da planificação da vida, as maravilhas prometidas nas ideias de democratização e de acesso à informação e ao conhecimento mediados pelo desenvolvimento tecnológico são ilusões que mantêm a alienação do uso quanto a esses meios. “O investigador especializado vê-se num estado de desorientação semelhante ao do leigo” (Gadamer, 2009, pp. 18-19).

## 2.7 Criação da realidade artificial e autoaniquilamento da espécie humana

Não se trata apenas de a ciência se ter transformado hoje no primeiro fator produtivo da economia humana. Acontece também que a sua aplicação prática criou uma situação fundamentalmente nova. Ela já não se limita, como sempre aconteceu, no sentido de *techne*, a preencher as possibilidades de maior aperfeiçoamento que a natureza permitia (Aristóteles). Ascendeu ao plano de uma contra-realidade artificial. [...] Hoje, pelo contrário, a exploração técnica das riquezas naturais e a modificação artificial do ambiente são tão planificadas e tão extensas que as suas consequências põem em perigo os ciclos naturais e desencadeiam processos irreversíveis em grande escala. O problema da defesa do ambiente é a expressão visível da totalização da civilização técnica. [...] Mas também no seio da ciência existe a ameaça de um perigo semelhante de autodestruição, surgido diretamente do aperfeiçoamento da investigação moderna (Gadamer, 2009, p. 17).

Dois pontos são essenciais a se pensar, a partir dessa citação. O primeiro se refere ao fato de que se em dado momento a técnica foi usada para auxiliar a vida humana dentro de uma lógica de aprimorar as possibilidades dadas pela natureza, como, por exemplo, a utilização de óculos para corrigir problemas de visão, o seu desenvolvimento a que Gadamer chama de “totalização da civilização técnica” modificou essa relação de submissão entre ser humano e natureza. Em outras palavras, a técnica deixou de estar submetida às possibilidades oferecidas pela natureza, para dar lugar à pretensão de criação, de controle e de manipulação da natureza. O ser humano tornou-se criador de realidades artificiais, como é o caso do metaverso, para se ater ao objeto desta pesquisa – mas se poderia citar a engenharia genética, as pretensões de colonização de outros planetas, por exemplo. A técnica, enquanto cooperação e integração com a natureza, dá lugar à técnica como o desafio, a exploração e a dominação da natureza (Heidegger, 1997, pp. 40-93).

Para Gadamer, isso fica muito claro em relação à evolução da (auto)compreensão e da prática da medicina: se antes era uma atividade curativa que visava o reestabelecimento da saúde, fato da natureza, atualmente há diversos ramos da medicina que atuam na criação artificial da natureza, como é o caso do mercado de cirurgia plásticas com finalidades meramente estéticas que, em geral, não visam curar uma doença biológica ou física, mas algum tipo de insatisfação com relação à autoimagem corporal oriunda de parâmetros culturais e sociais.

Outro ponto a ser pensado a partir desse trecho é o fato de que a totalização da sociedade da técnica implica o controle e a manipulação da natureza, ao mesmo tempo em que ignora o fato de que dependemos de um meio ambiente sadio para vivermos enquanto espécie. Gadamer (2009, p. 80) nota que no mito de Prometeu, associado ao desenvolvimento da técnica, Prometeu se orgulha menos do presente dado, o fogo (representação simbólica da técnica) e mais de um outro presente dado aos seres humanos: a ilusão da imortalidade.

[...] Vemos assim, hoje, de que modo a própria ciência entra em conflito com a nossa consciência do valor humano. Penso, por exemplo, nas terríveis perspectivas da genética moderna no que toca à introdução de mudanças no patrimônio genético e na manipulação da reprodução. Com efeito, considerado em toda a sua naturalidade, o homem surge como algo de extraordinário, e a evidência de que nenhum ser vivo além dele converteu o seu próprio meio ambiente num meio cultural, transformando-se assim em “senhor da Criação”, adquire uma força reveladora nova e extrabíblica (Gadamer, 2009, p. 20).

A perda da reverência à natureza concorreu mais para o desenvolvimento da técnica que o próprio fogo roubado. A crença na imortalidade e na capacidade da razão foram as condições de possibilidade para o desenvolvimento da ciência e da técnica. Aliás, a crença na imortalidade nunca foi tão esperada e realmente vista como uma possibilidade por meio do desenvolvimento científico e tecnológico. Refiro-me aqui às pretensões dos transumanistas que confiam na biotecnologia como caminho para a imortalidade senão do corpo, certamente, da mente. Assustadoramente, para alguns, envelhecer já é considerado como uma doença<sup>37</sup>.

A manutenção do meio digital demanda cada vez mais energia elétrica e outros recursos naturais, que correspondem ao crescimento da necessidade humana. Ao mesmo tempo, o incremento da técnica a fim de explorar e esgotar a natureza cresce arrebatadamente enquanto iniciativas em prol da causa ambiental continuam concretamente marginais. O desenvolvimento da técnica moderna pode levar à extinção da espécie humana na Terra.

## 2.8 O freio da tradição e dos conhecimentos não-científicos

Baseando-se no estado da civilização técnica atual, a ciência também se considera atualmente autorizada a colocar a vida social num plano racional e a fazer desaparecer os tabus fundados na indiscutível autoridade da tradição. *A forma mais efetiva, uma vez que a todos atinge, é o silencioso avanço do domínio técnico e do automatismo racional, que substituem a decisão pessoal do indivíduo e do grupo em áreas cada vez mais vastas da vida humana.* Trata-se de uma transformação fundamental da nossa vida e ela é tanto mais importante quanto não se trata do progresso científico e técnico enquanto tal, mas de *uma decidida racionalidade na aplicação da ciência, que transcende, com renovada despreocupação, a força de obstinação do hábito e todas as inibições de tipo 'ideológico'.* Outrora, os efeitos que as novas possibilidades do progresso podiam produzir em nós eram limitados pelas normas válidas na nossa tradição cultural e religiosa, normas essas inquestionáveis e naturais (Gadamer, 2009, p. 19, destaques meus).

Acerca do primeiro bloco de texto em destaque, a utilização de inteligência artificial para a tomada de decisões já é uma realidade a nível pessoal, como quando confiamos na *Alexa* para nos dizer o melhor caminho até determinado local, como a nível governamental, em muitos países, especialmente em se tratando da área militar e de segurança nacional, além da esfera policial e, até mesmo, judicial, como é o caso da China (Ford, 2022, p. 250).

---

<sup>37</sup> A OMS em 2022 quase elencou a velhice como uma doença, mas recuou mediante pressão internacional. <https://jornal.usp.br/atualidades/apos-pressao-oms-recua-em-classificar-a-velhice-como-doenca/>. Ver também: <https://www.technologyreview.com/2022/10/19/1061070/is-old-age-a-disease/>

Acerca do segundo bloco de texto grifado, esta crítica de Gadamer talvez seja a que cause mais controvérsia – aqui, inclusive, reside seu caráter conservador. Se por um lado é certo que o desfazimento de alguns tabus tenha sido necessário - e ainda seja uma luta diária, para muitos grupos vulneráveis, por outro lado, é uma ilusão acreditar que a ciência nos propiciou uma vida ausente de valores, preconceitos e ideologias. Tomamos decisões cotidianamente que implicam a tomada de julgamentos entre o certo e o errado. A pretensa neutralidade objetiva da ciência torna a discussão dos valores e da ideologia um tabu, isto é, algo a ser evitado e escondido. A própria escolha e defesa de valores se torna algo cafona, *démodé*, atrasado, especialmente se por trás estiver algum paradigma religioso.

Lembremos que a – pretensa – neutralidade da ciência e da técnica é um dogma cuja finalidade é a legitimação epistemológica e, também, social desse tipo de saber. Isso significa dizer que tanto a confiança cega na autoridade fundada na racionalidade técnica, quanto na autoridade da tradição religiosa podem ser perniciosas para a liberdade, para o exercício da razão e de julgamento em decisões políticas e éticas. É preciso sempre um mínimo de deliberação própria, racional, crítica – a emancipação é antes um exercício contínuo e atento que um estado estático, para trazer Kant à discussão. Em última análise, trata-se da questão da autoridade. A querela<sup>38</sup> entre Gadamer e Habermas traz esclarecimentos sobre assunto e, especialmente, mete em relevo a posição gadameriana sobre o assunto. Para Gadamer, o reconhecimento da autoridade é antes um ato racional.

[...]. Não vive do poder dogmático, mas do reconhecimento dogmático. E o reconhecimento dogmático não é nada mais que atribuir à autoridade uma superioridade no conhecimento, acreditando, por conseguinte que ela tenha razão. É seu único ‘fundamento’. Ela domina, portanto, porque é ‘livremente’ reconhecida. A obediência que se lhe tributa não é cega (VMII: p. 244).

Tendo sido esclarecido como e em que medida Gadamer considera o que é uma autoridade, quando saudável, é preciso apontar as críticas gadamerianas no que se refere ao papel pernicioso, de cunho *autoritário*, que a técnica e a ciência têm ocupado, como sendo a única instância externa crivo da verdade para as tomadas de decisões. Aqui está o fundamento correto do conservadorismo acerca do qual Gadamer é acusado. Ainda assim, o que se leva dessa crítica gadameriana é o fato de que o exercício da razão de cada sujeito deve ser o crivo

---

<sup>38</sup> Para maiores esclarecimentos recomendo a leitura do capítulo VI (“Hermenêutica e a crítica das ideologias”), da obra “Hermenêutica”, de Jean Grondin, assim como o esclarecimento da querela e seu ponto de vista, sobre os quais Gadamer escreveu nos artigos “Retórica, hermenêutica e crítica da ideologia - Comentários metacríticos a *Verdade e Método I*” (1967) e “Réplica a Hermenêutica e crítica da ideologia” (1971), ambos presentes em *Verdade e Método*, vol. II.

para se tomar decisões. Em outras palavras, a emancipação para Gadamer implica inclusive o reconhecimento de quando uma autoridade é legítima ou não – quando é cega ou não. O que ele está a apontar é a cegueira idólatra em relação à ciência, e à tecnologia. Além disso, a perspectiva gadameriana especialmente a partir do reconhecimento da historicidade autoriza outra conclusão importante: se continuamente devemos tomar decisões que implicam julgamentos e, portanto, discernimento entre o que é certo e errado, estamos continuamente escolhendo entre valores. A crítica de Gadamer é importante para sublinhar, mais uma vez, que por sermos seres históricos e políticos é preciso termos ciência de quais são os valores que regem as nossas decisões e ações, e quais desejamos defender. E isso não significa dizer que, de fato, estaremos livres de nosso condicionamento histórico uma vez que eles venham à consciência – como Habermas extrapolou (eufemismo) em sua interpretação acerca da filosofia de Gadamer (Grondin, 2012, p. 85).

A confiança cega na autoridade, seja ela oriunda da religião, seja da ciência, prejudica a autonomia individual e, assim, o exercício da razão. Se por um lado a religião tem claro, ao menos no âmbito deontológico, quais os valores que por ela são defendidos, a ciência esconde sob o manto da objetividade e da neutralidade do experimento e do método científico os valores que estão em jogo em sua prática política. Quando defendemos determinada prática científica não sabemos ao certo o que se está a endossar; esta é a perda da visão do todo a médio e longo prazo.

Daí a importância para a perspectiva gadameriana dos conhecimentos não-científicos que tendem a ser conhecimentos que, em última análise, prezam e refletem sobre a difícil tarefa de assumir-se humano e de conviver em sociedade. Ainda, de acordo com Gadamer, esses conhecimentos não-científicos até então teriam atuado como freios éticos ao desenvolvimento da técnica. Sobre esse ponto não é possível concordar integralmente com o afirmado sob o risco de se cair no mesmo obscurantismo de se ter de renunciar às descobertas e avanços científicos. Além disso, não se pode dizer que os conhecimentos não-científicos deixaram totalmente de serem uma espécie de freios. Ainda que ele esteja se referindo à religião especificamente, os demais saberes não-científicos, como a filosofia, não estão atrofiados frente aos fenômenos da contemporaneidade que colocam os limites da condição humana em xeque.

Com o tempo, é possível que vocês descubram tudo o que haja por descobrir, e ainda assim o seu avanço há de ser apenas um avanço para longe da humanidade. O precipício entre vocês e a humanidade pode crescer tanto, que ao grito alegre de vocês, grito de quem descobriu alguma coisa nova, responda um grito universal de horror (Brecht, 2015, p. 120).

Ainda sobre a religião importa também dizer que, ao mesmo tempo que ela possa ser um entrave aos progressos da ciência e da técnica, por seu conservadorismo, a religião também pode ser considerada como que um filtro, uma instância que perceba que os avanços do progresso científico-tecnológicos são conseguidos com um custo muito alto para a condição humana, no sentido de que, para eles serem conseguidos, o ser humano deva privar-se de uma orientação existencial no todo da realidade e, com isso, se tornar cada vez mais frágil do ponto de vista de uma relação espiritual ou, simplesmente, significativa, com este todo.

## 2.9 Cultura como limitação à inteligência artificial

[...] Plessner denominou-a a sua ‘excentricidade’. O homem caracteriza-se pela sua vontade de transcender o próprio corpo e em geral, por certas formações naturais da vida, por exemplo, na sua conduta a respeito dos seus congêneres e sobretudo na ‘invenção’ da guerra. [...]. Da constituição excêntrica da vitalidade humana surgem a seguir as formas diferenciadas nas quais o homem aperfeiçoa a sua excentricidade e que denominamos a sua cultura. Os grandes temas da economia, do direito, da linguagem e da religião, da ciência e da filosofia, não se limitam a testemunhar do homem enquanto seus vestígios objetivos. Junto a eles, está a informação que o homem adquire por si mesmo e que a si mesmo transmite. Plessner resume tudo isto dizendo que o homem ‘toma corpo’. A partir daqui surge e difunde-se outra fonte de conhecimento da humanidade, com a qual já contam as ciências naturais, que deu ao investigador diversas contribuições para o conhecimento do homem e neles deixou a sua marca. Graças ao conhecimento que o homem tem de si mesmo é que a ‘ciência’ - a qual procura reconhecer tudo o que está ao alcance dos seus meios metodológicos se vê confrontada, de uma maneira especial, com o tema ‘homem’. A sua tarefa de conhecer apresenta-se-lhe, constantemente, como uma tarefa aberta ao infinito (Gadamer, 2009, p. 20).

Para Gadamer, a partir da perspectiva antropológica de Helmuth Plessner, a cultura é o elemento que caracteriza o ser humano e, talvez – o que limite o desenvolvimento da inteligência artificial. É possível que uma comunidade de inteligências artificiais tenha cultura? E, para além disso, supondo que o desenvolvimento de modelos que expliquem e que possam reproduzir a consciência humana logre êxito em seus objetivos, caberá a seguinte pergunta: “‘Pode’ uma máquina também querer? Significará isto que pode não querer fazer o que consegue fazer? Por outras palavras, representará o autômato perfeito o ideal de um homem utilizável?” (Gadamer, 2009, p. 25). O que ele visa sublinhar é a suspeita de que *o desenvolvimento de tecnologias deslumbrantes como a inteligência artificial (ainda que em sentido estrito, isto é, voltada para tarefas pontuais) e a engenharia genética sirvam a um projeto tecnocrático de expurgar toda a humanidade do ser humano, tendo em vista que*



promovem a criação de modelos pretensamente humanos completamente alinhados à lógica de exploração: especialização, fragmentação e eficiência, enfim, à lógica da objetificação total do ser humano.

[...] Até o homem mais utilizável continua a ser o próximo de quem o usa e tem um conhecimento de si próprio, que não é apenas autoconsciência da sua própria capacidade – como a que pode ter a máquina ideal, que a si mesma se controla –, mas uma consciência social, que determina tanto aquele que o utiliza como a si mesmo (Gadamer, 2009, p. 26).

Tendo em vista a explicação e o enlace dos principais conceitos propedêuticos para esta tese (conhecimento científico, não-científico, experiência, prática, técnica), assim como a identificação de nove principais críticas à técnica, por mim organizadas, que conformam a crítica social gadameriana sobre a tecnicização no modo de vida humana foi possível reconhecer no pensamento gadameriano que a crítica ao monopólio de verdade da ciência, horizonte de *Verdade e Método*, vol. I, faz parte de uma crítica mais ampla, de caráter político, ético e social da técnica moderna. Mesmo que Gadamer (1901-2002) não tenha vivido o suficiente para ter visto o desenvolvimento exponencial do meio digital, que ocorreu nos últimos 20 anos, seu arcabouço teórico e suas críticas político-sociais servem de base para a sua análise, na medida em que o meio digital, ainda que apresente particularidades, é mais um desdobramento do desenvolvimento e do monopólio do discurso de verdade da ciência e da tecnicização da vida.

Encontramo-nos no meio desta evolução. A consciência de estar sempre diante de transformações radicais levou a uma forma de consciência que deve se definir de uma maneira sempre nova: a energia nuclear e, mais particularmente, a ameaça de guerra nuclear estavam na vanguarda das preocupações da humanidade. Hoje, começamos a falar da "*Era do Computador*", partindo da convicção, que não é de forma alguma infundada, de que com esses novos meios de comunicação, todas as relações entre os seres humanos e seus modos de vida serão fundamentalmente transformados. Se basta apertar um botão para que o próximo se torne atingível, é verdade que ele fica relegado a uma estranheza inatingível (Gadamer, 2004, p. 50, tradução minha, destaques também).<sup>39</sup>

Tendo sido mostrada a pertinência e a adequação do pensamento gadameriano para se fazer crítica política social da técnica, passa-se ao primeiro capítulo da tese propriamente dito.

---

<sup>39</sup> Citação retirada do texto "Humanisme et révolution industrielle" [Humanismo e revolução industrial], de 1988. Traduzido por Jean Grondin. In: *Konstanten für Wirtschaft und Gesellschaft* [Constantes para a economia e a sociedade]. Festschrift für Walter Witzgenmann, Konstanz, Labhard Verlag, 1988, pp. 196-207.

## **CAPÍTULO 01**

### 3 O BEM: OS IMPACTOS DO DIGITAL NO ASPECTO ÉTICO DO DIÁLOGO

Este capítulo visa apresentar os impactos da comunicação digital no aspecto ético do diálogo, de acordo com a hermenêutica gadameriana. Para tanto, este capítulo apresentará os conceitos gadamerianos de alteridade, formação, mito, bem, solidariedade e amizade, analisados em relação à comunicação digital. Antes, no entanto, se faz necessário esclarecer o conceito de diálogo, em seu sentido amplo, a partir do pensamento filosófico de Gadamer, motivo pelo qual o subtópico 3.1 versa sobre o conceito, as características e as dimensões ética, epistemológica e estética do diálogo. Já o subtópico seguinte, o 3.2, versa sobre o conceito ético de formação, enquanto o 3.3 versa sobre os conceitos de mito, ritual e retórica. Por fim, o subtópico 3.4 versa sobre a amizade e solidariedade, havendo em todos os subtópicos a articulação com a comunicação digital.

#### 3.1 Por um conceito mais amplo de diálogo: o pressuposto ontológico da linguagem

O pressuposto teórico em que se baseia esta pesquisa hermenêutica consiste no caráter ontológico da linguagem e, portanto, do diálogo. A virada ontológica da linguagem presente na terceira e última seção de *Verdade e Método*, vol. I (VMI) tem fundamentação filosófica a partir de três pontos, que consistem respectivamente nas seguintes três subseções: “1. A linguagem como *medium* da experiência hermenêutica”; “2. A cunhagem do conceito de linguagem ao longo da história do pensamento do mundo ocidental” e “3. A linguagem como horizonte de uma ontologia hermenêutica”.

O caráter ontológico será apresentado a partir, especialmente, da terceira parte da terceira seção de VMI, a mais relevante para esta pesquisa. Ademais, neste momento inaugural, a apresentação da relação entre linguagem e diálogo, assim como a sua constituição de elemento (*medium*), ou seja, o seu caráter ontológico que se manifesta como mundo significativo, constituído progressiva e socialmente, à medida que o ser vem à fala, é fundamental para a compreensão argumentativa da estrutura da tese.

A reflexão de Gadamer no que concerne ao meio da linguagem como experiência de mundo, como o que constitui e como o que é constituído por meio das trocas sociais que ocorrem por meio do diálogo começa com a análise do pensamento moderno acerca da linguagem. O estado da pesquisa que Gadamer reconhece como tendência da filosofia da

linguagem na época foi o de pensar a linguagem a partir da língua natural (VMI: pp. 442-443). Em outras palavras, nesse contexto técnico, a linguagem foi reduzida ao código subjacente, no caso, a língua natural, o que deu origem aos estudos de linguística, gramática comparativa, por exemplo. A separação artificial do fenômeno da linguagem em seus diversos aspectos é sinal da utilização da lente da técnica para a explicação do mundo. Falar em língua natural como código já uma fala técnica.

Um dos nomes mais importantes nesse momento é o de Friedrich Wilhelm Christian Karl Ferdinand, mais conhecido como “Wilhelm von Humboldt”. Gadamer endossa algumas de suas ideias e se apropria interpretativamente de outras, no que se refere ao pensamento de Humboldt sobre linguagem, para quem as línguas naturais seriam produto da potência do espírito humano. Revelariam uma concepção própria de mundo e cuja universalidade acarretaria um sistema linguístico universal, subjacente a todas as línguas naturais, a ser descoberto pela razão. Nesse sentido, é possível pensar na importância que os estudos comparativos tomaram, assim como numa das consequências da adoção desse pressuposto teórico: a de que haveria uma hierarquia de perfeição entre as línguas naturais (VMI: p. 443). A consequência mediata é a de que a universalidade do nexo entre linguagem e pensamento se restringiria ao formalismo do poder de nomear (VMI: p. 444).

Como se vê, ele [Humboldt] compartilha, portanto, do mesmo pressuposto metafísico da *Aufklärung*, a saber, considerar o princípio de individuação na aproximação ao verdadeiro e ao perfeito. É no universo monadológico de Leibniz que se imprime agora a diversidade da estrutura humana da linguagem. O caminho seguido pela investigação de Humboldt é determinado pela abstração rumo à forma (VMI: p. 444).

Dessa compreensão da linguagem, Gadamer tira algumas conclusões. Um dos grandes méritos de Humboldt foi o reconhecimento da força criativa, poética da linguagem que consiste no poder de nomear, por meio do “uso infinito de meios finitos”, que é “a verdadeira essência da força que é consciente de si mesma. Essa força abrange tudo aquilo em que pode atuar” (VMI: p. 444). Nesse sentido, de acordo com Humboldt e Gadamer, a linguagem possui uma *energeia* instaurada na realização do dizer, do nomear, que se realiza no diálogo. Isso seria o fundamento de uma antropologia filosófica para ambos: o poder de fala e o comportamento no mundo que ele engendra, nos diferenciariam dos outros seres vivos (VMI: pp. 446-447). É preciso ressaltar que o poder de dizer, do deixar vir à fala não se restringe ao exercício racional de uma faculdade subjetiva, mas, sobretudo, que alcança e constitui o mundo ao redor do ser humano. “A linguagem não é somente um dentre muitos dotes atribuídos ao homem que está

no mundo, mas serve de base absoluta para que os homens tenham *mundo*, nela se representa *mundo*” (VMI: p. 446).

Contudo, Gadamer compreende a famosa frase “línguas são concepções de mundo”, que Humboldt exprimiu com um sentido bem diferente. Se para Humboldt cada língua natural exprime um mundo diferente, tendo em vistas as particularidades de cada língua (baseadas numa língua universal), isso significa dizer que haveria uma visão de mundo universal e fundante das demais visões de mundo. A postura de Humboldt então seria a do sujeito epistêmico que se coloca fora de sua língua natural para descobrir as bases universais da língua perfeita e da visão de mundo igualmente perfeita, por ela instaurado - ambas a serem descobertas e sistematizadas pelo sujeito racional.

Distintamente, para Gadamer, não é possível separar linguagem da tradição (VMI: p. 445), isto é, não é possível separar a língua natural da concepção de mundo que ela engendra: são processos que se co-constituem. Disso decorre a tese gadameriana de que a linguagem é como uma concepção de mundo (VMI: p. 446). Em oposição a Humboldt, para Gadamer não é possível sair da língua natural nem da visão de mundo por ela instaurada, a partir do jogo da linguagem. Por que não é possível? Porque não existe mundo sem linguagem, nem linguagem sem comunidade. Comunidade, linguagem e mundo estão em uma relação de codependência constitutiva e de mesma hierarquia. “Frente ao indivíduo que pertence a uma comunidade de linguagem, a linguagem instaura uma espécie de existência autônoma, e quando este se desenvolve em seu âmbito, ela o introduz numa determinada relação e num determinado comportamento para com o mundo” (VMI: p. 447).

Note-se que neste momento já há a libertação do conceito linguagem em relação à sua redução moderna ao conceito de língua natural. A linguagem não é seu código subjacente, condição necessária, porém não suficiente, para a instauração de uma linguagem. O jogo da linguagem comporta qualquer tipo de código: nesse sentido sua reflexão não pode ser objetada pela linguagem não verbal. A compreensão gadameriana de linguagem como elemento tem poder de explicar inclusive as linguagens musical e artística (me refiro às artes sem signo linguístico). Para Gadamer, a linguagem enquanto visão de mundo já corresponde à linguagem como elemento, como meio constituído a partir das trocas sociais e, especialmente, do diálogo em uma comunidade linguística.

Ademais, a linguagem aqui também não se reduz ao mundo significativo instaurado pelas línguas naturais. “Ter mundo significa comportar-se para com o mundo” (VMI: p. 447). Do poder poiético da linguagem surge a questão acerca do caráter ontológico do que é representado como mundo na linguagem. O que é representado na linguagem não existe fora

dela. A representação que ocorre na linguagem não significa que seja uma cópia de algo que existe no mundo e, também, não torna o mundo seu objeto. O que é representado pela linguagem tem sua existência autônoma que, por mais que não subsista fora da linguagem, opera a constituição de um mundo linguístico e significativo, que acarreta a formação de uma postura para como esse próprio mundo.

Mas mais importante que isso é o que está em sua base, a saber que frente ao mundo que vem à fala nela, a linguagem não instaura nela mesma nenhuma existência autônoma. Não só o mundo é mundo apenas quando vem à linguagem, como a própria linguagem só tem sua verdadeira existência no fato de que nela se representa o mundo. A originária humanidade da linguagem significa, portanto, ao mesmo tempo, o originário caráter de linguagem do estar-no-mundo do homem (VMI: p. 447).

O ser humano tem o poder de nomear, o que se traduz numa relação de liberdade para com o mundo que o circunda. A liberdade humana se revela no modo de ser da linguagem e no seu poder de criação de mundos. É essa mesma liberdade que, para Gadamer, fundamenta a multiplicidade das línguas. Nesse sentido não haveria uma língua perfeita, mas sim línguas naturais simplesmente diferentes entre si, que engendram linguagens e visões de mundo diferentes, reveladores de diferentes posturas para com o mundo circundante.

Gadamer, então, chama a atenção para outra compreensão do conceito de objetividade (*Sachlichkeit*) (VMI: p. 449), que foi apropriado e restringido pela Modernidade com uma acepção própria (*Objektivität*), que tem como pressuposto a divisão cartesiana entre sujeito e objeto. Para Gadamer, o conceito de objetividade tem que se libertar da acepção moderna, a fim de que possa ser usado para compreender a linguagem como elemento. Objetividade (*Sachlichkeit*) se refere simplesmente à relação que o mundo significativo constituído pela linguagem tem como o mundo físico que nos circunda, isto é, dos estados das alteridades autônomas – tema que será retomado na defesa de que Gadamer é epistemologicamente dogmático.

Da relação que a linguagem mantém com o mundo surge a sua objetividade (*Sachlichkeit*). Uma coisa que se comporta desse modo ou de outro, isso se constitui o reconhecimento de sua alteridade autônoma, que pressupõe por parte do falante uma distância própria em relação à coisa. Essa distância serve de base de que algo possa destacar-se como um estado de coisas próprio e converter-se em conteúdo de um enunciado, passível de ser compreendido também pelos outros (VMI: p. 449).

A distância entre o mundo autônomo instaurado pela linguagem e o mundo que ela reconhece é mediado pela liberdade do ser humano, que nomeia e que se comporta para com esse mundo objetivo a partir do mundo instaurado pela linguagem, fomentada por meio da comunicação e das trocas sociais, em dada comunidade linguística. Em outras palavras, o mundo instaurado pela linguagem parte sempre do jogo entre determinatividade do nome e todo o resto de como ele não foi nomeado. Ao se dizer que *algo é* se está se dizendo, também, tudo o que esse *algo não é*.<sup>40</sup> A determinatividade do poder de nomear, isto é, o jogo entre a potência (como o ente poderia vir à fala) e o ato (como de fato o ente é determinado pela nomeação), entre o positivo e o negativo, é o que torna o elemento da linguagem atualizável e, portanto, significativamente aberto. O mundo instaurado pela linguagem não apenas tem existência autônoma, mas tem caráter atualizável: trata-se de um projeto em processo contínuo de constituição.

Tendo em vista que o pensamento se constitui no encontro entre o ente e a palavra correta não existiria nenhum lugar fora da experiência de mundo dada pela linguagem, a partir donde fosse possível ao ser humano convertê-la em objeto (VMI: p. 456). Assim, o ente que se mostra é o ente que vem à fala e não seu referente no mundo material: “o ente não é o objeto do enunciado, mas o que vem à fala no enunciado” (VMI: p. 449). O diálogo é um momento ontológico porque permite a abertura e a irrupção da determinatividade do ente, que pode se mostrar como o que vem à fala.

[...] é só no diálogo que a linguagem possui o seu autêntico ser, no exercício do entendimento mútuo” [...] Entendimento não é um mero fazer, não é uma atividade que se persegue objetivos. [...] Entendimento enquanto tal não precisa de nenhum instrumento no sentido autêntico da palavra. É um processo de vida onde se representa uma comunidade de vida (VMI: p. 449).

O sucesso de uma comunicação que ocorre por meio do diálogo fomenta a constituição do mundo significativo em comum, partilhado por quem vive em dada comunidade linguística. “No entendimento da linguagem, pelo diálogo, se manifesta o mundo” (VMI: p. 450). O mundo constituído pelo movimento, pelo jogo da língua natural é um mundo significativo, uma concepção de mundo, que é estabelecido coletivamente, por meio da vida humana em comunidade. “O mundo é solo comum, não é palmilhado por ninguém e reconhecido por todos e que une a todos os que falam entre si.” (VMI: p. 450). O caráter ontológico da linguagem

---

<sup>40</sup> Gadamer tem em vista aqui o pensamento grego: “O pensamento grego estava impregnado da objetividade da linguagem. Ele pensa o mundo como ser: tudo que pensa como ente destaca-se como *lógos*, como estado de coisas enunciável” (VMI: p. 575; p. 449).

passa pela abertura e pela constituição do mundo feito pela linguagem e pela vida humana em comunidade. É pela oposição e crítica ao pensamento de Humboldt que Gadamer inaugura a fundamentação do caráter ontológico da linguagem, por meio do diálogo (VMI: p. 449). Em outras palavras, Gadamer sustenta as seguintes teses (e suas implicações): 1) “Aquilo que o próprio mundo é não é nada diferente das visões em que ele se apresenta (VMI: p. 451); 2) A linguagem (enquanto elemento) é o próprio mundo que se representa (VMI: p. 453); 3) “Aquilo que é objeto de conhecimento e do enunciado já se encontra sempre contido no horizonte global da linguagem”, o que significa dizer que o mundo não é objeto da linguagem (VMI: p. 454).

Tendo sido delineado o caráter ontológico da linguagem e, portanto, do diálogo, passa-se para a análise do diálogo propriamente dito. Após a abertura ontológica do diálogo, se pode começar a compreender as razões que levaram Gadamer a propor uma pesquisa mais ampla e aprofundada acerca do conceito de diálogo (VMII: p. 208)”<sup>41</sup>, o que o levou à sua reflexão sobre a relação entre diálogo e telefone, à título de ilustração:

Tornou-se tão comum mantermos longas conversas por telefone que quase já não nos damos conta do empobrecimento comunicativo que se dá na convivência com as pessoas que se encontram ao nosso lado, restringindo-se ao elemento acústico. [...] *A questão da incapacidade para o diálogo refere-se antes à possibilidade de alguém abrir-se para o outro e encontrar nesse outro uma abertura para que o fio da conversa possa fluir livremente. [...].* Ao telefone quase não é possível ouvir a disposição de abertura do outro para entrar em diálogo. Também não é possível a experiência da aproximação mútua, onde cada um vai adentrando, passo a passo, o diálogo, chegando a ficar de tal modo imbuídos do diálogo que a comunhão surgida já não pode ser rompida. [...] a aproximação artificial criada pelo fio telefônico quebra imperceptivelmente justamente a esfera do tato e da escuta, em que as pessoas podem aproximar-se. Toda chamada telefônica traz consigo algo da brutalidade do molestar e do ser molestado, mesmo quando se assegura que a chamada foi motivo de alegria (VMII: p. 208, destaques meus).

Em outras palavras, Gadamer anuncia, brevemente, os possíveis impactos da utilização das tecnologias da comunicação no diálogo, no caso, o telefone. A presente pesquisa buscou dar continuidade a essa suspeita, tendo em vista que visa analisar os impactos da comunicação digital, no diálogo (sentido amplo).

A arte do diálogo está desaparecendo? Na vida social de nossa época não estamos assistindo a uma monologização crescente do comportamento humano? [...] Será um fenômeno típico de nossa civilização que acompanha o modo de pensar técnico científico? [...] Ou será ainda que o que se tem chamado de incapacidade para o diálogo não é propriamente a decisão de

<sup>41</sup> Vide o texto “A incapacidade para o diálogo” (1972).



recusar a vontade de entendimento e uma mordaz rebelião contra o pseudoentendimento dominante na vida pública? (VMII: p. 207).

As alternativas pensadas por Gadamer, que não são excludentes entre si, levantam a questão sobre se as dificuldades para o exercício do diálogo (e a consequente monologização da vida) decorreria não apenas do tipo do meio de comunicação utilizado, mas também do tipo de comportamento a que eles ensejam. As formas de comunicação não são apenas instrumentos, elas estimulam e conformam um tipo de postura. O espanto com os efeitos do uso do telefone coloca em evidência a necessidade de uma melhor compreensão do conceito de diálogo e, assim, da discriminação mais detalhada de sua relação com a linguagem. As características a seguir enumeradas não esgotam a temática do diálogo, mas direcionam os rumos da discussão.

A primeira característica é que o diálogo é um atributo humano e se relaciona intimamente com a linguagem, como já foi anteriormente explicado, tendo em vista o caráter ontológico do diálogo:

Aristóteles definiu o homem como o ser que possui linguagem e linguagem apenas se dá no diálogo. Mesmo que a linguagem possa ser codificada e encontrar uma relativa fixação no dicionário, na gramática e na literatura, sua vitalidade própria, seu amadurecimento e renovação, sua deterioração e depuramento até as elevadas formas estilísticas da arte literária, tudo isso vive no intercâmbio vivo entre seus interlocutores. *A linguagem apenas se dá no diálogo.* (VMI: p. 207, destaque meu).

Diálogo é linguagem ao se constituir enquanto elemento, meio (*medium*), na comunicação, isto é, nas trocas sociais em seu sentido mais amplo e rico da experiência humana de comunhão. Esse trecho é esclarecedor e deve ser analisado com cuidado, a fim de percebermos as premissas teóricas implícitas sustentadoras dessa ideia. A primeira é o fato de que Gadamer compreende o *lógos* aristotélico, não como razão, mas sim como linguagem. Isso já marca a posição crítica de Gadamer em relação à tradição iluminista, assim como a filiação ao pensamento heideggeriano, no que tange a esse aspecto. Em segundo lugar, Gadamer é bastante claro quanto ao fato de que língua natural é um tipo de código utilizado na comunicação humana, seja oral, seja escrita. Reitero que língua natural não se confunde com linguagem. Para Gadamer, a linguagem que ocorre por meio da utilização social do código da língua natural só ocorre no diálogo, na conversação, na vida em comunidade. Em terceiro, é ressaltada a relação intrínseca entre linguagem e diálogo. A linguagem, enquanto *medium*, vive na vitalidade do diálogo. Contudo, o que significa a compreensão da linguagem enquanto *medium* e o que isso acarreta para a caracterização do diálogo?

A linguagem não é um conjunto de instrumentos, uma ferramenta, que aplicamos, mas o elemento em que vivemos e que nunca podemos objetivar ao ponto de deixar de nos rodear. Este elemento que nos rodeia não é, no entanto, nada como um lugar do qual alguma vez nós poderíamos esforçar para escapar. O elemento da linguagem não é um mero meio vazio no qual uma coisa ou outra pode ser encontrada. É a quintessência de tudo o que nos pode encontrar. O que nos rodeia é a linguagem como aquilo que foi falado, os universos do discurso [...]. Habitar na linguagem significa ser movido ao falar sobre algo e ao falar a alguém (Gadamer, 1982, p. 50, tradução minha).

Apesar de Gadamer não definir um conceito de linguagem, ele aponta algumas de suas características, que também podem ser aplicadas ao diálogo. A primeira característica consiste no “esquecimento essencial de si próprio” do qual deriva a linguagem; a segunda consiste na necessidade de ao menos uma alteridade, para que a linguagem possa ocorrer enquanto diálogo; e, finalmente, a terceira refere-se à universalidade da linguagem (VMII: p. 150).

Quanto ao primeiro aspecto, é importante dizer que a linguagem, quando está viva, ou seja, enquanto é uma língua fluentemente falada, não nos permite ver as regras da língua natural subjacente. Se há a necessidade de a língua natural entrar em evidência, isso significa que não a dominamos satisfatoriamente a ponto de deixar a linguagem fluir. Em outras palavras, quando isto acontece, o diálogo tem dificuldade em desenvolver-se livremente. Outro exemplo disso é quando lemos um texto numa língua que não conhecemos muito bem. Ou quando falamos com um estrangeiro e temos dificuldade em compreendê-lo. Nestes casos, há ruído na comunicação devido à falta de domínio das regras da linguagem natural, ou seja, do código subjacente. Por outro lado, quando numa situação de diálogo os sujeitos têm um domínio perfeito de uma língua, utilizam-na automaticamente, ou seja, inconscientemente, sem pensar na acuidade do uso de cada nova palavra ou estrutura. É nestas situações que a linguagem se pode desenvolver mais livremente e se constituir enquanto elemento. Nesse sentido, a vitalidade da linguagem nos leva à constatação de que nunca sabemos como terminará uma conversa, ou o que exatamente será dito, se a linguagem nos trairá e revelará algo que não pretendíamos revelar.

A concretização real da linguagem faz com que ela desapareça por trás do que é dito nela. Quanto mais o ato da linguagem está vivo, menos estamos cientes disso. Assim, o autoesquecimento da linguagem nos mostra que seu verdadeiro significado é o que se diz nela, o que constitui o mundo comum em que vivemos [...] (VMII: p. 151).

O segundo aspecto essencial do ser de linguagem consiste na necessidade de ter mais de uma alteridade para que ela exista. A linguagem que diz algo, diz algo a alguém “aquele que fala uma língua que ninguém mais entende simplesmente não fala. Falar significa dirigir-se a

alguém. A língua quer ser uma língua que vai para alguém” (VMII: p. 151). Estar perante a um outro, isto é, a uma alteridade é um momento essencial na constituição da linguagem como elemento. A dimensão ética da linguagem se revela na necessidade de uma alteridade para a sua constituição. A alteridade é o elemento com quem o "eu" é jogado durante o diálogo. Isso significa dizer que a linguagem pertence à esfera do “nós”, ou seja, depende do jogo dialético entre as alteridades. Note que para Gadamer, diálogo é linguagem, porque a linguagem só existe em trocas simbólicas e sociais, só existe como uma ação dialógica entre as pessoas. Não existe uma linguagem autônoma ou autossuficiente; a linguagem é, acima de tudo, um conceito relacional. Neste sentido, podemos dizer que a linguagem depende do diálogo para emergir e que o diálogo depende da linguagem para ter a possibilidade de existir, em convivência. Não há a ideia de uma primeira palavra inaugural (Gadamer, 1997, p. 74): o que existe de forma inaugural é uma relação entre "eu-tu", dentro da qual a linguagem e a hermenêutica podem prosperar.

Em resumo, a alteridade é condição necessária – ainda que não suficiente – para a linguagem nos colocar em jogo, por meio do encadeamento e da correspondência dialética e linguística. Deve-se notar que esta característica não diminui o caráter discursivo da reflexão, do pensamento, que pode ser entendido como o diálogo da alma consigo mesma – a segunda alteridade aqui é um dobramento de si mesmo. De fato, a origem grega da palavra diálogo reitera esta ideia, porque *dia-lógos*, significa algo como “por meio do *lógos*”. Diálogo então seria o que ocorre por meio da linguagem.

A terceira característica da linguagem consiste em sua universalidade, que se desdobra em dois aspectos. Sobre o primeiro aspecto da universalidade: a linguagem pode ser definida como uma força gerativa e criativa (VMII: p. 206). Isso corrobora com a característica da imprevisibilidade do diálogo: o ser se manifesta no encontro pela palavra, durante o diálogo. Neste sentido, o francês diz “*l'appétit vient en mangeant*” [o apetite vem ao se comer], e este ditado permanece verdadeiro se o parafraseamos e dizemos “*l'idée vient en parlant*” [a ideia vem ao se falar] (Kleist, 2008, p. 75). Em outras palavras, as ideias nascem na fala, a partir da força criativa da linguagem, que se constitui e se renova como um meio, como um elemento pelo qual constituímos nossa experiência histórica e significativa. Esta dimensão da linguagem corresponde à ideia de que a comunicação estabelece horizontes comuns significativos, que dependem essencialmente da comunicação.

O diálogo é o que está em jogo, tendo em vista a transformação dos modos de vida humana acarretada pela utilização massiva da comunicação digital. Para além de suas características, a retrospectiva histórica do diálogo, proposta por Gadamer, apresenta certo

saudosismo de uma cultura em que a presença física detinha maior importância que a atual. Se é inegável que a presença física humana tem sido cada vez mais substituída ou, em um certo sentido, ampliada pelo desenvolvimento tecnológico (se se tomar técnica como extensão do corpo), para Gadamer é inegável que a história humana, até então, foi transformada por líderes políticos, mestres na arte de dialogar presencialmente, tais como Confúcio, Buda, Jesus e Sócrates:

As técnicas modernas de informação, que podem estar apenas nos inícios de sua perfeição, e que, a crer-se nos profetas da técnica, logo tornarão obsoletos tanto o livro e o jornal, quanto mais os ensinamentos que procedem dos encontros humanos, fazem-nos lembrar aqueles que são o seu oposto mais radical. Refiro-me aos carismáticos do diálogo que mudaram o mundo: Confúcio, Buda, Jesus e Sócrates. Lemos os seus diálogos. Mas esses textos são transcrições feitas por outros, que não conseguem conservar e reproduzir *o verdadeiro carisma do diálogo, apenas presente na espontaneidade viva da pergunta e da resposta, no dizer e no deixar-se dizer* (VMI: pp. 208-209, destaques meus).

O que Gadamer aponta na retrospectiva histórica do exercício do diálogo é ressaltar a natureza de evento, de acontecimento do diálogo. O poder dialógico dessas personalidades foi tão intenso que até hoje as transcrições de suas falas carregam em si potência de transformação pessoal. “[...] essas transcrições possuem uma transparência singular, deixando entrever ao fundo a verdadeira realidade, o autêntico acontecer” (VMI: p. 209). O desenvolver diálogo, assim como a experiência verdadeira (aquela que nos mostra algo novo) é um acontecimento, tendo em vista seu caráter imprevisível, e o fato de que nos mostra algo de que antes não sabíamos. Irrompe no horizonte outra realidade que nos obriga a ressignificar nossos projetos anteriores. Já na retrospectiva do conceito de diálogo no pensamento filosófico, Para Gadamer, o romantismo permitiu ao diálogo ser compreendido como categoria crítica de análise à tendência ao exagero solipsista de Descartes, símbolo da Modernidade. Deve-se apontar, também, os pensadores da chamada “Filosofia do Diálogo”, como Ebner, Rosenweig e Buber cujos pensamentos de matiz judaico fomentaram a defesa de uma cultura dialógica (VMII: p. 209). Contudo, antes, o que Gadamer chama de diálogo?

“O que é um diálogo? De certo que, com isso, pensamos num (a) *processo entre pessoas*, que, apesar de toda sua amplitude e infinitude potencial, possui uma (b) *unidade própria e um âmbito fechado*. Um diálogo é, para nós, aquilo que (c) *deixou uma marca*. O que perfaz um verdadeiro diálogo não é termos experimentado algo de novo, mas termos encontrado no outro algo que ainda não havíamos encontrado em nossa própria experiência de mundo. [...]. (c) *O diálogo possui uma força transformadora*. [...]. O diálogo possui assim uma

grande proximidade com a amizade. É só no diálogo (e no “rir juntos”, que funciona como um entendimento tácito transbordante) que os amigos podem encontrar-se e construir aquela (d) *espécie de comunhão onde cada qual continua sendo o mesmo para o outro porque ambos encontram o outro e encontram a si mesmos no outro* (VMII: p. 211, destaques meus e enumerações minhas).

Cada um dos aspectos em destaque no trecho acima caracteriza a estrutura de jogo do diálogo. Sinteticamente, então, o diálogo pode ser compreendido como um processo linguístico que ocorre entre pessoas, que se constitui enquanto um acontecimento que tem sua própria lógica e coerência internas e que, se verdadeiro, tem a capacidade de transformar cada um dos interlocutores. O diálogo, assim, é um momento em que alteridade e ipseidade entram em contato e, possivelmente, em acordo (fusão de horizontes).

### 3.1.1 A primazia do diálogo e do princípio de verdade do diálogo

Antes de adentrar na temática do jogo como estrutura do diálogo, cabem ainda algumas considerações sobre o que Gadamer chama de primazia do diálogo e do princípio de verdade do diálogo. A primazia do diálogo se refere à transformação decorrente do momento de comunhão entre as pessoas que dialogam, quando ocorre um verdadeiro acontecer, que é o encontro de dois mundos, de duas visões e de duas imagens de mundos (VMII: p. 210). É o encontro da identidade em duas alteridades que se transformam nesse encontro. Já o princípio de verdade do diálogo se refere à perspectiva epistemológica de experiência de verdade que só é possível pelo encontro com a alteridade. Epistemologia e ética estão imbricadas no acontecimento de verdade pela palavra. Como já foi sublinhado, quem dialoga diz algo para alguém. O diálogo é uma estrutura que conjuga epistemologia e ética simultaneamente. A pretensão de verdade do que é enunciado pela palavra busca aceitação e consentimento de seu destinatário:

[...] a palavra só encontra confirmação pela recepção e aprovação do outro e que o pensamento que não viesse acompanhado do pensamento do outro seria inconsequente e sem força vinculante. Cabe afirmar que todo ponto de vista humano tem algo de aleatório. O modo como alguém experimenta o mundo pela visão, pelo ouvido e sobretudo pelo gosto permanece um mistério pessoal intransponível (VMII: p. 210).

A constituição de um mundo significativo mínimo comum, que permite a comunicação passa pela constituição de pré-conceitos, que surgem por meio do estabelecimento de horizontes

de entendimento entre os interlocutores. A constituição de um mundo comum por meio do encontro de alteridades pelo diálogo, para Gadamer acarreta uma expansão do mundo conhecido e conhecível.

Assim, o diálogo com os outros, suas objeções ou sua aprovação, sua compreensão ou seus mal-entendidos, representam uma espécie de expansão de nossa individualidade e um experimento da possível comunidade que nos convida à razão. Poderíamos imaginar toda uma filosofia do diálogo partindo dessas experiências: o ponto de vista intransferível do indivíduo, onde se espelha toda a totalidade do mundo, e a totalidade do mundo que se apresenta nos pontos de vista individuais de todos os outros como um e o mesmo [“multiplicidade de espelhos do universo”] (VMII: p. 210).

O conhecimento, científico ou não, depende de uma relação ética com a alteridade. “Homens como Franz Rosenzweig e Martin Buber e Friedrich Gogarten e Ferdinand Ebner [...], uniram-se na convicção de que o caminho da verdade passa pelo diálogo”. (VMII: p. 211). A primazia do diálogo e o princípio da verdade do diálogo se referem assim à possibilidade de experiência da verdade por meio do encontro com a alteridade. Tema conexo é a temática da “primazia da pergunta”: na estrutura dialógica, que culmina com a análise gadameriana da pergunta e da resposta, Gadamer aponta para a capacidade disruptiva da pergunta em rasgar, em furar o tecido do horizonte significativo comum constituído no elemento da linguagem.

### 3.1.2 Incapacidade para o diálogo

Para Gadamer, o fomento de uma incapacidade subjetiva para dialogar interfere não apenas na relação ética com alteridade, mas também com a nossa capacidade de conhecer, de julgar, ou seja, de experimentar a verdade e de, enfim, aumentar o nosso horizonte de compreensão. Importante notar que a incapacidade para o diálogo pode ser subjetiva ou objetiva; a primeira se refere à incapacidade para ouvir e a segunda se refere à inexistência de uma língua natural ou um código em comum (VMI: p. 213). Saliento também que a incapacidade para o diálogo, nesses dois aspectos, é algo corriqueiro, faz parte do rol de experiências básicas de comunicação.

Experimentamo-la em nós mesmos, sempre que fazemos ouvidos de mercador ou ouvimos erroneamente. Só pode fazer ouvidos de mercador e ouvir erroneamente quem está constantemente apenas ouvindo a si mesmo, quem possui ouvidos tão cheios de si mesmo, buscando seus impulsos e interesses, que já não consegue ouvir o outro. Insisto que, em maior ou menor grau, esse é um traço essencial de todos nós. Apesar disso, a capacidade constante de

voltar ao diálogo, isto é, de ouvir o outro, parece-me ser a verdadeira elevação do homem a sua humanidade (VMII: p. 214, grifos meus).

A incapacidade subjetiva para o diálogo, isto é, a incapacidade de ouvir e a abertura para a alteridade é a dificuldade que vem sendo acentuada especialmente na comunicação digital, tendo em vista que esse tipo de meio fomenta o exercício do monólogo em detrimento do diálogo. Gadamer estava a pensar no telefone, mas sua crítica se aplica à comunicação digital, porque em ambas a potência da reverência à presença é mitigada pela técnica, pela sensação de irresponsabilidade e pelo desprezo pela alteridade, ambos corroborados pela ausência da presença encarnada no corpo biológico. Ainda que os aparatos tecnológicos possam ser considerados como extensões do corpo, estes não ensinam o mesmo comportamento dos interlocutores: estar – à presença de – não é algo trivial e ensina por si só um específico modo de ser de quem está em companhia.

No entanto, pode haver também um motivo objetivo para que a linguagem comum entre as pessoas venha se degradando de maneira crescente à medida que nos acostumamos cada vez mais à situação de monólogo que caracteriza a civilização científica de nossos dias com a tecnologia informacional, de tipo anônimo (VMII: p. 214).

É bastante curioso notar a precisão e a adequação das críticas gadameriana em relação à evolução da perda da capacidade de dialogar, em razão da perda da capacidade de escuta e a tendência ao monólogo, fomentados pela ampliação e intensificação da comunicação digital

*É só pensar no diálogo à mesa, por exemplo, em nítida extinção, sobretudo em certas residências luxuosas de americanos deploravelmente ricos, pelo conforto técnico e sua utilização irracional. Ali existem salas de jantar tão equipadas que cada comensal, à medida que olha para seu prato, pode confortavelmente assistir a um aparelho de televisão instalado especialmente para ele* (VMII: p. 214, destaques meus).

Podemos imaginar um progresso técnico que vá muito além disso, onde, por assim dizer possamos nos *equipar com óculos que já não nos permitem ver além deles, onde vejamos só televisão*; como vemos às vezes pessoas passando pelo *Odenwald* escutando músicas conhecidas e canções da moda num aparelho transitor que carregam consigo. *O exemplo serve para mostrar que existem situações sociais objetivas em que desaprendemos a falar, esse falar que é falar para alguém, responder a alguém e que chamamos de conversa* (VMII: p. 215, destaques meus).

Os caçadores digitais de informação estarão sempre andando com seus Google Glass. Esses óculos de dados substituem as lanças, os arcos e as flechas dos caçadores paleolíticos. *O Google Glass liga o olho humano diretamente à internet*. Seus usuários, por assim dizer, veem tudo. Eles introduzem a era da

informação total. O Google Glass não é um instrumento, não é uma ferramenta [Zeug], não é um à mão [Zuhandenes] no sentido heideggeriano, pois não se o toma à mão. O celular seria ainda instrumento. *O Google Glass se aproxima tanto do nosso corpo que ele é percebido como parte do corpo. Ele completa a sociedade da informação ao fazer com que o ser coincida inteiramente com a informação* (Han, 2019c, p. 127, destaques meus).

Em relação ao primeiro trecho, agora à mesa de jantar as pessoas são equipadas não apenas com televisões, mas cada pessoa em geral tem potencialmente seus aparatos tecnológicos pessoais (como os assistentes por comando por voz, como a *Alexa*). Em outras palavras, os momentos em que estávamos à presença de outras pessoas eram potencialmente momentos em que as trocas sociais pela linguagem, verbal ou não-verbal, poderiam ocorrer. A linguagem enquanto *medium* só vive nas trocas sociais. Os momentos de comunhão são, antes, momentos de comunhão da presença, isto é, de se estar na presença de outros seres humanos e da criação de horizontes comuns de compreensão e do sentido de comunidade.

Desse estar presente decorre a possibilidade do surgimento de conflitos e, também, de suas resoluções; a criação, o reforço e o enfraquecimento de vínculos sociais e emocionais. É claro que isso tudo é possível no meio e na comunicação digital. A sutileza do argumento consiste no fato de que a comunicação digital fragmenta o jogo dialético do diálogo e, assim, do momento de encontro com a alteridade tanto pela assincronia, quanto pela alteridade incorpórea. Em outras palavras, a comunicação digital tende a fragmentar momentos decisivos na estruturação de vínculos sociais, proporcionados pelos encontros interpessoais. A dinâmica do jogo é enfraquecida. É claro que se pode fazer um uso consciente o mais próximo possível de uma conversa presencial, mas ainda assim há a falta de corporalidade e da tatilidade. Em relação às videochamadas, por exemplo, Han vai dizer que:

A comunicação digital é uma comunicação *pobre de olhar*. [...]. Isso porque não é possível, no Skype, olhar um ao outro. Quando se vê nos olhos o rosto na tela, o outro crê que se olhe levemente para baixo, pois a câmera está instalada na extremidade superior do computador. A essa bela característica própria ao encontro imediato, de que ver a alguém é sempre também sinônimo de ser visto, se contrapõe uma assimetria do olhar. *Graças ao Skype podemos estar próximos 24 horas por dia, mas olhamos continuamente um através do outro* (Han, 2019c, p. 47, destaques meus).

A prática dialógica implica o exercício de se saber lidar com outras pessoas e de se saber lidar com situações conflituosas no sentido de que sempre é possível, pela pergunta, marcar uma oposição; colocar em xeque ou um suspender da questão e dar abertura para a alteridade expor o seu ponto de vista e os seus pressupostos muitas vezes ocultos. Falar a mesma língua



não significa ter a mesma linguagem: o papel do diálogo consiste em costurar uma linguagem em comum, um pequeno mundo de familiaridade em comum, tenhamos ou não o domínio da mesma língua natural (VMII: p. 215). Nesse sentido, a beleza do diálogo consiste na disposição de dois seres humanos constituírem um mundo em comum pela linguagem “verdade que o entendimento se torna difícil onde falta uma linguagem comum. Mas o diálogo pode tornar-se belo quando se procura e acaba encontrando essa linguagem” (VMII: p. 215). O que se vê na cultura da comunicação digital é justamente o oposto: pessoas que partilham da mesma língua natural com dificuldades de estabelecer uma linguagem em comum, tendo em vista o formato das possibilidades comunicativas oferecidas pelo meio digital. A incapacidade para o diálogo fomentada pela cultura da comunicação digital reside no fato de que as pessoas não se colocam em jogo, no jogo da pergunta e da resposta. Primeiro porque não se tem de fato a presença do outro, mas sim seu simulacro, o que enseja um outro comportamento. Segundo porque o diálogo é reduzido a mero contato, o que há são trocas de informações; não há a comunhão instaurada. Antes de entrar em alguns pontos do tema da lógica da pergunta e da resposta, cabe esclarecer o que significa o diálogo ter a estrutura de jogo.

### 3.1.3 Jogo enquanto o que se expressa na forma medial

A temática do jogo tem sido objeto de profícua investigação filosófica<sup>42</sup>. Para cada autor da tradição há um conceito de jogo correspondente e implicações próprias, a depender de cada proposta de filosofia. Poderíamos aqui citar nomes emblemáticos: Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Eugen Fink, Immanuel Kant, Friedrich Schiller, Johan Huizinga. A estrutura de jogo que aqui se quer explicar é um elemento fundamental para a plena compreensão da hermenêutica filosófica, na medida em que é a estrutura da experiência de verdade da obra de arte, de compreensão e, especialmente, no que no agora interessa, do diálogo. A exposição a seguir não abarcará diretamente a primeira parte da temática de jogo em Gadamer (VMI: pp. 48-106), na qual há a apresentação da forma pela qual a filosofia moderna alemã vinha tratando este tema, especialmente no que tange à predominância da subjetividade e da vivência para o significado do sentido de jogo. Essa parte da exposição em Gadamer é preparatória para a reabilitação do conceito de jogo a partir de seu caráter objetivo, isto é, como fenômeno autônomo, como acontecimento, frente à consciência estética (VMI: p. 107). Por fim, esclareço

---

<sup>42</sup> Aliás, não ignoro que se trata de uma temática abordada em inúmeros artigos nacionais e internacionais. Proponho-me aqui a fazer uma análise menos abrangente e enciclopédica, e sim mais pontual e mais profunda dentro do pensamento gadameriano, especialmente em relação à sistemática de *Verdade e Método I e II*.

que apesar de estar a par das possíveis relações entre o conceito de jogo em Gadamer e o pensamento de Heidegger (especialmente a partir das obras *A origem da obra de arte*<sup>43</sup> e *Introdução à Filosofia*), e o pensamento de Fink (*Play as Symbol of the World*), opto por fazer uma apresentação mais exegética do pensamento gadameriano, a fim de salientar as suas próprias contribuições, com especial atenção à relação entre jogo e diálogo. Ainda assim, me parece interessante relacionar nesta exposição alguns aspectos do pensamento de Huizinga (*Homo ludens*) sobre a questão, com a única finalidade de colocar em evidência a questão da objetividade do jogo, aspecto verdadeiramente essencial da compreensão da hermenêutica gadameriana, que marca sua posição frente à tradição romântica, idealista e neokantiana alemãs.

A caracterização do conceito do jogo (*Spiel*) aparece em *Verdade e Método I*, especialmente, na primeira seção, entre as páginas 107 e 116. Gadamer começa a sua exposição sobre o tema, de forma a expressamente se afastar do pensamento de autores consagrados da tradição filosófica alemã. “Mas o que importa de fato é libertar esse conceito do significado subjetivo que apresenta em Kant<sup>44</sup> e Schiller e que domina toda a nova estética e antropologia” (VMI: p. 107). Tendo sido marcado esse ponto de partida, Gadamer passa à análise fenomenológica de seu conceito de jogo, a partir do foco no caráter de acontecimento, para a conformação do significado de jogo. Note que para justificar a retirada do jogo da lógica dicotômica entre sujeito (consciência estética) e objeto (jogo), Gadamer esclarece de antemão, que pretende defender a tese inicial de que o jogo é o modo de ser da obra de arte:

[...] Quando falamos de jogo no contexto da experiência da arte não nos referimos ao comportamento, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo e muito menos à liberdade da subjetividade que atua no jogo, mas ao modo de ser da própria arte (VMI: p. 107).

Isso é feito detalhadamente nos parágrafos seguintes até o fim (VMI: p. 174) da primeira seção de VMI. Começo, então, a caracterizar o conceito gadameriano de jogo, a fim de que se possa compreender como essa caracterização se relaciona com a pretensão de verdade da experiência da obra de arte e com seu próprio modo de ser, aspectos que serão abordados no próximo tópico. A reflexão é inaugurada com o caráter da seriedade do jogo e da consciência lúdica. Para Gadamer, não há contradição entre esses aspectos. O fato de que para se jogar um jogo se deve observar as suas prescrições e se deve estar na disposição adequada para se permitir

<sup>43</sup> Todas as referências das obras mencionadas estão na bibliografia.

<sup>44</sup> Na interpretação de Lawn (2011, p. 122), contudo, é possível enxergar a influência kantiana no conceito de jogo, mesmo reconhecendo a grande influência de Huizinga e o peso das próprias palavras de Gadamer, em *Verdade e Método I*, que consta na primeira citação desta página.

atuar como a performance do jogador exige não excluem e não se opõem ao fato de que o jogador sabe que se trata de uma atividade lúdica, isto é, fora da realidade governada pela necessidade e seriedade dos fins. O jogo permite a criação de um ambiente que coexiste com a realidade da vida cotidiana. Sabemos que se trata de um jogo e não deveríamos confundir a realidade lúdica com a realidade atual. Posteriormente, Gadamer apresenta a reivindicação de que o jogo não é um objeto da consciência estética. Cuidado: a objetividade do jogo não se relaciona com a defesa da ideia de que o jogo é um objeto. Essa lógica dicotômica (sujeito x objeto) típica do pensamento moderno é o que permite a subjetivação do conceito de jogo: se o jogo é o objeto, a consciência estética é o sujeito que o apreende enquanto objeto. A objetificação que Gadamer propõe se refere, antes, à libertação do jogo dessa forma de organização epistêmica da filosofia moderna alemã. Para Gadamer, jogo é outra coisa, nem objeto, nem sujeito: é um fenômeno, um acontecimento dotado de autonomia e realidade própria.

O jogo não é um objeto e, em última análise, a arte não pode ser um objeto porque ambos transformam aqueles que os experimentam. O que permanece o mesmo é o jogo, e não os jogadores, que saem da experiência lúdica com um acréscimo de realidade. Em outras palavras, quem sofre a ação da experiência do jogo são os jogadores. Note que isso não faz dos jogadores nem objetos, nem sujeitos. Os jogadores são parte essencial para o jogo ocorrer: o jogo só ganha representação por meio da atuação dos jogadores. Contudo, isso não significa compreender o jogo como uma espécie de atividade. É claro que há um movimento<sup>45</sup> no jogo, mas isso não deve ser elemento para considerar o jogo, simplesmente, como uma atividade. Não se trata de pessoas-jogadoras desempenhando uma ação porque se estaria a retomar a lógica entre sujeito e objeto.

Jogar é o que se expressa na forma medial (VMI: p. 109). O jogo, então, pode ser compreendido como *medium*: como o que é expresso de maneira a conformar um meio, um ambiente, um *medium*. Por isso, jogo não pode ser considerado nem objeto, nem sujeito; é uma condição anterior, pressuposta e essencial para a constituição histórica de sujeitos que recortam objetos da realidade. O jogo é tão simplesmente um outro ambiente que ganha representação e atualidade quando os jogadores jogam o jogo. O jogo torna possível que a linguagem se torne *medium*, por meio do diálogo. Esse ponto é fundamental para a compreensão da principal tese

---

<sup>45</sup> O seu movimento consiste num “movimento de-e-para” (Lawn, 2011, p. 122) ou de “vai-vem” (Kahlmeyer-Mertens, 2017, p. 73). O que importa aqui ressaltar é que essa descrição apresenta duas características do movimento: a) “de-e-para” remete à revelação da ideia de interlocutores, isto é, alteridades e b) “vai-vem” remete à ideia de ida e retorno, de reflexão.

gadameriana sobre a linguagem: “O ser que pode ser compreendido é linguagem” (VMI: p. 478), presente na terceira seção de *Verdade e Método I*.

Para embasar o caráter de acontecimento do jogo, Gadamer faz uma referência expressa à Huizinga, para quem o jogo é um acontecimento anterior à cultura. O ponto comum central entre ambos é o fato de compreenderem o jogo como um acontecimento, com realidade própria, que não se confunde com a experiência de jogo subjetiva vivida por quem joga. Vejamos a caracterização de jogo em Huizinga, para quem o jogo pode ser compreendido, formalmente como:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma *atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total*. É uma atividade *desligada de todo e qualquer interesse material*, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada *dentro de limites espaciais e temporais próprios*, segundo uma *certa ordem e certas regras* (Huizinga, 2005, p. 16, destaques meus).

Note-se que também para Huizinga a seriedade e a consciência lúdica não se opõem uma à outra. A expressão “não-séria e exterior à vida habitual” se refere, justamente, à presença da consciência lúdica. A característica da seriedade está subentendida, quando ele diz: “[...], mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. O jogador só se permite jogar e ser absorvido dessa forma pelo jogo se tiver por ele seriedade. Para Huizinga, o jogo ainda tem três aspectos materiais a serem considerados: 1) o jogo tem a capacidade de excitar e de divertir: “E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo [...]” (2005, p. 05); 2) o jogo é um acontecimento com realidade autônoma, que não se limita a aspectos racionais (2005, p. 05)<sup>46</sup>; 3) o jogo tem uma função significativa, simbólica e poética, o que não significa dizer que o jogo tenha um objetivo imediato propriamente dito. Em outras palavras, o jogo promove a criação simbólica e imagética, portanto, uma criação de sentido (2005, p. 29). E como ocorre essa criação simbólica? Por meio da luta (competição) e/ou por meio da representação (2005, pp. 16-17)<sup>47</sup>. O aspecto poiético da estrutura jogo se revela na experiência

<sup>46</sup> Importa dizer que para Huizinga animais e crianças jogam. Gadamer tem o cuidado de usar a expressão ‘jogo humano’ o que implicitamente significa o reconhecimento de que animais também jogam (VMI: p. 113). Ainda assim, ele também afirma que animais não jogam (2014, p. 110). Acredito que esse conjunto de ideias, aparentemente contraditórias pode significar simplesmente que animais não jogam *como* humanos.

<sup>47</sup> O que Huizinga compreende por ‘representação’? “Representar significa mostrar [...]. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é imaginação no sentido original do termo” (2005, p. 17). Isso reforça a aproximação de seu pensamento com a hermenêutica gadameriana.

de verdade, na medida em que o jogo engendra criação de sentido. Acerca desses aspectos materiais de jogo, há semelhanças e diferenças entre a proposta gadameriana. Ainda assim, se pode dizer que ambos os pensamentos confluem para a mesma direção, o que ficará mais evidente ao longo deste texto.

Ainda assim, saliento os aspectos materiais 2) e 3), além da questão da representação, conceito que será vital para Gadamer. Nesse sentido, importa esclarecer que ‘representação’ para Huizinga tem uma abrangência muito mais restrita (algo como simulação, fingimento) que para Gadamer; basta ver que o primeiro a coloca ao lado da “luta”, se se dar conta que ambos se fundam na “representação” em um sentido ontológico. Outra coisa importante é a crítica que Gadamer tece à Huizinga. Uma das questões levantadas por Huizinga em *Homo Ludens* se refere à dúvida sobre se pessoas de outras culturas teriam ou não uma tal consciência lúdica, quando jogam (especialmente quando performam rituais e etc.) ou se para elas o âmbito do jogo é revestido de realidade tal qual a experimentamos, a partir das necessidades da vida quotidiana. A proposta de caracterização do conceito de jogo em Gadamer evita essa questão, porque não se propõe a pensar a subjetividade daqueles que jogam, além do fato de que os jogadores são modificados pela experiência de jogo. Isso significa dizer que não importa se se considere jogo como uma fantasia, uma simulação ou se se crê que é de fato a realidade divina se fazendo presente: de qualquer modo os jogadores sairão da experiência transformados. O jogo causa efeitos na realidade porque modifica aqueles que o jogam. É nesse sentido que todo o jogar é um ser jogado. O jogo representa assim uma ordem de movimento que se produz por si mesma, mas a partir da atuação dos jogadores que, em última análise, acarreta o abandono de si mesmo: “o jogo se assenhora do jogador” (VMI: p. 112). Pode-se dizer que, de acordo com o pensamento de Gadamer, a essência do jogo, em termos formais, seria o preenchimento do espaço lúdico por regras e disposições encarnadas pelos jogadores. Aqui a ideia de um espaço lúdico nos remete a Huizinga: para ambos, trata-se de um espaço limitado, reservado, ordenado, sagrado, isto é, um ambiente peculiar. Isso só reitera a definição anteriormente mencionada de jogar: o jogo é o que se expressa de maneira medial, o jogo é a constituição de um *medium*.

#### 3.1.4 Jogo e representação

Isso revela outro aspecto concernente a essa temática: a relação entre o jogo e a representação. O modo de ser do jogo consiste em sua autorrepresentação (VMI: pp. 113-114). O jogo se encarna a partir da ação dos jogadores, que jogam o jogo. Aliás, para Gadamer, estar

no jogo permite aos jogadores a possibilidade de alcançarem também a sua autorrepresentação, porque o jogar lhes impõe determinada atividade. Além disso, todo representar é, no fundo, um representar para alguém e para si mesmo. Note que a natureza do jogo de autorrepresentar-se e de propiciar o mesmo aos jogadores acarreta o fato de que a presença real do destinatário não é necessária: a representação é endereçada a alguém mesmo quando não há ninguém, que ouça ou assista (VMI: p. 115).

Antes de começar as considerações sobre a experiência de verdade a partir do jogo da obra de arte, em resumo, sobre um conceito inicial de jogo, se pode dizer o seguinte: para Gadamer, o jogo é o que pode se expressar na forma medial, é um processo medial, de modo que não apenas o jogo ganha autorrepresentação, mas também os próprios jogadores a ganham, de maneira que, a cada vez, saem dessa experiência lúdica transformados. Isso decorre da virtualidade desse ambiente lúdico criado pelo jogar, que se estabelece como um lugar limitado, ordenado e sagrado, no sentido de ser o espaço próprio para a atividade lúdica se desenvolver, a partir de regras pré-estabelecidas e obedecidas, com seriedade, pelos jogadores. Lembra-se aqui que seriedade se refere ao fato de os jogadores se permitirem abarcar pela realidade do jogo e desempenharem seus papéis adequadamente. Inclusive, Gadamer indica que a figura do “desmancha-prazeres” (*Spielverderber*) (VMI: p. 108) se refere justamente àquele jogador que quebra a realidade lúdica, que nega a sua existência, seja ao não observar as regras do jogo, seja por interromper a ludicidade da representação por algum motivo que arranhe a vigência do ambiente instaurado pelo jogo.

#### 3.1.4.1 O jogo da obra de arte: mediação, configuração e transformação<sup>48</sup>

Após essas considerações iniciais sobre a estrutura e o modo de ser do jogo, passa-se à análise de como Gadamer se apropria desse conceito para explicar não apenas o modo de ser da obra de arte e em que reside a sua pretensão de verdade. Note-se que nem todo jogo será uma experiência de verdade advinda da obra de arte. Para o jogo se transformar em um jogo da obra de arte e propiciar um momento de revelação é necessário que irrompa um fenômeno a que Gadamer chama de configuração.

A configuração não é uma simples modificação, o que acarreta a alteração de apenas aspectos accidentais. A configuração implica um processo de transformação total, em relação à própria essência. Pela transformação algo se torna completamente outro, de uma vez. A

---

<sup>48</sup> O tema da arte será abordado no terceiro capítulo desta tese, ainda assim adianto em linhas gerais a estrutura de jogo da experiência de verdade da obra de arte, a fim de apresentar o argumento de maneira íntegra.

transformação de um jogo em configuração revela o que agora é; o que se representa no jogo da arte é o verdadeiro que subsiste; é genuíno o ser do jogo, a cada vez. A instauração dessa verdade medial, em que participamos, acarreta o desaparecimento do mundo em que vivemos da nossa atenção. A participação no jogo da obra de arte é uma maneira de escapar da realidade, de transcendê-la, de estar nela sem se ater a ela. A partir da autorrepresentação do jogo da obra de arte é possível a sua transformação na manifestação da verdade e do verdadeiro: na representação do jogo surge o que é, isto é, surge o que a nossa realidade quotidiana encobre.

Note que a alteridade no jogo da arte é a própria obra de arte; não se trata de se estar jogando com o que o artista quis dizer ou quis representar; cada pessoa se relaciona e joga o jogo da arte de maneira própria e, assim, experimenta uma verdade própria, em diálogo com uma tradição. O jogo da arte, por sua própria natureza dialética, que demanda um encadeamento ordenado e relacional de ações dos jogadores, é endereçado a alguém, ainda que essa pessoa não exista ou não esteja presente. Trata-se da exigência de um destinatário. A arte está sempre disposta a jogar com o espectador. A universalidade da experiência da obra de arte reside em seu poder relacional de a cada vez e com cada pessoa poder revelar algo de verdadeiro de si mesma e do próprio espectador, por meio da configuração, que nada mais é do que um aprofundamento e entrelaçamento da experiência de representação do jogo e dos jogadores. A configuração ocorre pela fusão de horizontes entre a representação do jogo e a do jogador, de tal forma que há um co-pertencimento, uma coparticipação na experiência de verdade revelada pelo jogo e pelo jogador. Após as considerações sobre o conceito de jogo e sobre o jogo e a verdade da arte, passa-se ao jogo da compreensão que também tem estrutura de jogo e que também tem uma verdade a ser experienciada.

#### *3.1.4.2 O jogo do diálogo e da compreensão: experiência verdadeira, abertura à alteridade e a lógica da pergunta e da resposta*

A segunda parte de *Verdade e Método I*, apesar de tratar da legitimidade da pretensão de verdade das ciências do espírito e da historicidade se encerra com o conceito de experiência verdadeira, com o conceito de experiência hermenêutica e com a lógica da pergunta e da resposta que, em última análise, é a estrutura do diálogo, momento em que a linguagem surge enquanto *medium*, tema da terceira parte do mesmo livro. Seja a partir da obra de arte, seja a partir das ciências do espírito, seja a partir de um diálogo, a compreensão tem a estrutura de jogo e a sua verdade se funda na experiência hermenêutica. Nesses três momentos a estrutura de jogo permanece essencialmente a mesma, em cada um deles se pode falar em jogo da obra

de arte, jogo hermenêutico e jogo da linguagem (diálogo) em função da qualidade da alteridade com a qual jogamos em cada um desses jogos. Se está claro que na experiência da arte é a obra de arte a alteridade com quem jogamos, e que tem uma linguagem própria na medida em que seu código subjacente vai muito além das palavras (cores, sons, luminosidade etc.), a experiência hermenêutica e a experiência do diálogo em verdade se fundam no mesmo desempenho da linguagem, que tem como código subjacente a língua natural.

Nesse sentido, apesar de no texto de Gadamer a experiência hermenêutica e a experiência do diálogo serem tomadas como sinônimas, chamo atenção para o fato de que se poderia compreender a experiência hermenêutica como gênero que abarcaria as experiências hermenêuticas que ocorrem a partir das línguas naturais, dos códigos das artes etc. Assim, é possível compreender a experiência de verdade da música clássica como uma experiência hermenêutica, ainda que não tenha uma palavra sequer. O sentido mais amplo do diálogo e, assim da própria compreensão da hermenêutica, passa por sua desvinculação não-necessária em relação às línguas naturais. Nesse sentido, a comunicação digital consegue transmitir os códigos, sejam eles quais forem (língua natural, imagem, som) – o que ela não consegue é transmitir o invisível que vem à tona a partir dos códigos visíveis.

Fato é que, tradicionalmente, a hermenêutica é pensada a partir das línguas naturais. Na segunda seção de *Verdade e Método I*, trata-se da palavra escrita, o fundamento das ciências do espírito; na terceira seção da mesma obra, trata-se da palavra falada, o fundamento do diálogo (sentido estrito: como uma conversa presencial entre duas ou mais pessoas), momento em que a linguagem enquanto *medium* pode aflorar e viver. Não há diferença estrutural entre o jogo da palavra escrita e o jogo da palavra dita, porque ambas se fundam na linguagem que deriva do movimento da língua natural, ou melhor, dizendo, do jogo da língua natural. Note que a diferença se funda não no tipo de alteridade; nos dois casos temos a palavra e com ela nos relacionamos para primordial compreensão de significado. No caso do diálogo, contudo, a experiência é mais rica porque existem outros fatores que influenciam a conformação do significado compreendido: linguagem corporal, tom de voz, contexto etc.

Feitas essas ressalvas, a divisão agora proposta, entre a parte que trata da verdade da experiência hermenêutica e o tema do diálogo, será feita apenas para fins didáticos, porque, dessa forma, me será possível dar ênfase em aspectos distintos, porém, complementares. Ainda assim, ressalto que são fenômenos que ocorrem de maneira concomitante. Assim, neste momento será necessário retomar e aprofundar o conceito de experiência verdadeira, a questão da abertura para a alteridade e a lógica da pergunta e da resposta, e como isso se relaciona com a estrutura de jogo. Após as considerações sobre a relação entre ciência e experiência, assim



como a relação entre experiência e dialética (VMI: pp. 352-363), Gadamer passa a apresentar as suas próprias conclusões sobre o conceito de experiência verdadeira e a sua relação com a experiência hermenêutica<sup>49</sup>.

É interessante notar que é pela comparação entre o significado do conceito de experiência para as ciências naturais que Gadamer coloca em relevo a historicidade da experiência, em um sentido mais primordial. O modo de ser do conhecimento científico não comporta a historicidade intrínseca a toda experiência (VMI: pp. 352-353), nem mesmo em suas pretensões científicas oriundas das ciências humanas. Para Gadamer, a ciência moderna não fez mais do que continuar, com seus próprios métodos e terminologias, o que, de um modo ou de outro, é sempre o objetivo de qualquer experiência: conhecer. Note-se que Gadamer afirma que as ciências naturais incidiram em erro em caracterizar a experiência como experiência científica, isto é, no sentido de experimento, de poder ser reproduzida. O que faz questão de apontar é que toda e qualquer experiência é válida enquanto for não contraditada por uma nova experiência, e não apenas as experiências científicas. E é isso o que caracteriza a essência geral do conceito de experiência. Não há restrição dessa característica às experiências ditas empíricas ou científicas (VMI: p. 356).

O sequestro desse caráter é pretender o monopólio de um momento da estrutura da experiência, que, em verdade, é comum tanto para a experiência científica, no sentido moderno, quanto para a experiência da vida cotidiana, isto é, das vivências individuais, assim como para qualquer tipo de experiência. Nesse sentido, para Gadamer, a vivência de um evento se confunde com o conceito de experiência, que significa aquilo que é vivenciado em determinado momento, por determinado sujeito.

A experiência só se atualiza nas observações individuais. Não se pode conhecê-la numa universalidade prévia. É nesse sentido que a experiência permanece fundamentalmente aberta para toda e qualquer nova experiência – não só no sentido geral da correção dos erros, mas porque a experiência está essencialmente dependente de constante confirmação, e na ausência dessa confirmação ela se converte necessariamente noutra experiência diferente” (VMI: p. 357).

Em outras palavras, a experiência tem uma universalidade que consiste na abertura para as suas sucessivas confirmações. A certeza de uma experiência é sempre provisória, seja científica, seja da vida. A narrativa pode viver justamente nessa possibilidade de uma nova

---

<sup>49</sup> Os parágrafos a seguir são adaptações de algumas partes do texto de minha dissertação de mestrado “A temporalidade e a simultaneidade na hermenêutica filosófica de Gadamer” (2019). Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/35027>.

experiência vindoura. Assim, a experiência em seu processo de constante formação e refutação e atualização tem caráter negativo, embora produtivo (VMI: p. 359). A estrutura da experiência tem a mesma estrutura da compreensão, no sentido de que, assim como os projetos de significado, está sujeita à confirmação ou retificação. Na linguagem isso se reflete pela ambiguidade do termo experiência. De um lado, há as experiências que correspondem às nossas expectativas e que as confirmam. De outro, há aquelas que nos frustram, ao nos mostrarem outra realidade. Para Gadamer, esta última é o que ele chama de *verdadeira* experiência, como já havia brevemente mencionado na introdução.

Sinteticamente, experiências verdadeiras são aquelas que nos mostram outra realidade, ao frustrarem as expectativas que eram esperadas. Elas são sempre negativas, pois refletem a nossa falta de conhecimento acerca do objeto da experiência, a partir do momento em que permite que o objeto se mostre como realmente é. A negatividade da experiência acarreta, simultaneamente, o seu caráter produtivo (VMI: p. 359) por abrir espaço para um novo projeto de significado. O seu caráter produtivo se refere não só à descoberta de um novo conhecimento, como também ao fato de que se sabe, também, o que não mais é. Assim, a experiência verdadeira não só mostra o que é, como também mostra o que não é – isto é, o esperado que fosse, inicialmente. “A verdadeira experiência é aquela na qual o homem se torna consciente de sua finitude. Nela, a capacidade de fazer e a autoconsciência de uma razão planificadora encontram seu limite. A verdadeira experiência é assim a experiência da própria historicidade” (VMI: p. 363).

Note-se que o jogo da obra de arte nos permite ter acesso, à sua maneira, às experiências verdadeiras. Também este é o caso da compreensão e do diálogo. A verdade da compreensão e a da obra de arte compartilham da estrutura de jogo, ainda que sejam fundadas em linguagens distintas, cada uma com seu código subjacente.

A compreensão, portanto, é um jogo, não no sentido de que aquele que compreende se coloque como jogador na reserva, abstendo-se de tomar uma posição que o ligue às pretensões que lhe são colocadas. Isso porque aqui de modo algum se dá a liberdade de possuir a si mesmo, inerente ao poder colocar-se na reserva, e é isso o que pretende expressar a aplicação do conceito de jogo à compreensão. Aquele que compreende já está sempre incluído num acontecimento, em virtude do qual aquilo que possui sentido acaba se impondo. Assim, é com razão que se emprega o mesmo conceito de jogo tanto para o fenômeno hermenêutico quanto para a experiência do belo (VMI: p. 494).

A estrutura da compreensão proposta por Heidegger (VMI: p. 355) apropriada por Gadamer é uma parte do processo do jogo hermenêutico. Contudo, é a abertura à alteridade

pressuposta na possibilidade de retificação de projetos de significado que permite o movimento ao jogo hermenêutico, pela linguagem e, assim, o desvelamento da verdade. É necessário esclarecer, ainda, o que Gadamer chama de “experiência hermenêutica”, em última análise, abarca todas as relações de jogo com os mais diversos tipos de alteridade. Por exemplo, a transformação da estrutura de jogo em configuração na obra de arte só é possível pela abertura ao que a alteridade do ser da obra de arte nos permite ver em conjunto.

No que diz respeito à experiência hermenêutica propriamente dita, enquanto experiência, tem a mesma estrutura acima descrita. Tem, contudo, a ênfase na transformação do jogador, isto é, no fato de o jogador se deixar ser jogado pelo jogo da alteridade.<sup>50</sup> A marca da experiência hermenêutica é uma espécie de relacionamento profícuo com a alteridade e com a constituição de um significado comum.

Em relação ao jogo, ou melhor dizendo, à lógica da pergunta e da resposta<sup>51</sup>, note-se que esse conceito não se reduz às experiências de verdade decorrente da linguagem que tem como código subjacente a língua natural. O jogo da pergunta e da resposta descreve, inclusive, aspectos da experiência de verdade da obra de arte. Importa esclarecer aqui que *Verdade e Método I* cresce em sua potência relacional e significativa em espiral. A experiência da verdade da obra de arte é uma experiência verdadeira. A verdade presente nas experiências é o critério que as torna uma experiência hermenêutica, o que significa dizer que é um tipo de jogo que permite uma abertura e uma escuta à alteridade, a qual por meio da autorrepresentação da dinâmica do jogo, nos permite ser jogado, isto é, sofrer alguma alteração, transformar-nos, o que se reflete na perspectiva da estrutura da compreensão como a possibilidade de fazer e de retificar projetos de sentido.

---

<sup>50</sup> A relação com uma alteridade pode ser feita de três formas. A primeira relação a trata como um objeto de conhecimento, assim como qualquer outro, de cujo conhecimento serve como determinado meio para determinado fim. Para Gadamer, esta posição é típica da postura científica (VMI: p. 364). A segunda maneira de se relacionar com a alteridade consiste em se reconhecer a sua pessoalidade, embora a compreensão desta continue a ter como ponto de partida a referência de si mesmo. Assim, se tem a expectativa de conhecer a alteridade melhor que ela mesma se compreende e se mostra (VMI: p. 365). A terceira relação com a alteridade é uma relação verdadeiramente hermenêutica: aquela que permite que a alteridade tenha voz e que o intérprete esteja aberto para compreendê-la, a partir do ponto de vista dela. Não se pretende, assim como ocorreu com a segunda relação com a alteridade, se assenhorar da voz alheia. Esta terceira relação tem um caráter ético embutido porque permite à alteridade influenciar a constituição da compreensão e a ampliação de horizontes.

<sup>51</sup> Note que o termo “lógica da pergunta e da resposta” adveio do pensamento de Robin George Collingwood (1889-1943) historiador e filósofo, cujo pensamento é criticado por Gadamer, por não ter conseguido reconhecer a historicidade do historiador (Lawn, 2011, p. 101). A importância e a contribuição de Collingwood residem no fato de ele ressaltar a necessidade de identificar na recuperação do texto antigo as deformações de significado contemporâneas. Ainda assim, ele não foi capaz de perceber que a historicidade não está apenas no passado, mas também no intérprete do presente, como portador da tradição, da história e de seu próprio conjunto de vivências. Trecho retirado e adaptado da minha dissertação de mestrado.

Apesar de o tema da lógica da pergunta e da resposta (VMI: p. 375) começar com referência ao texto e às ciências do espírito, isto é, à palavra escrita, rapidamente essa esfera é ultrapassada e essa dinâmica ganha estatuto ontológico universal – isso se confirma, inclusive, na terceira parte de *Verdade e Método I*, com a tese gadameriana: o ser que pode ser compreendido é linguagem (VMI: p. 478). Em outras palavras, se tudo o que é se faz compreensível por meio da linguagem, tudo o que é só pode ser compreendido na medida em que é jogado e, assim, que se pode exprimir na forma medial. A lógica da pergunta e da resposta faz parte desse processo de verdade do jogo, seja ele oriundo de qualquer tipo de alteridade, na medida em que a compreensão da verdade só se dá linguisticamente. A lógica da pergunta e da resposta é a descrição fenomenológica da maneira pela qual podemos significar. Vejamos:

O que é transmitido e nos fala – o texto, a obra, o vestígio – impõe, ele próprio, uma pergunta, colocando nossa opinião no aberto. Para poder responder a essa pergunta que nos é colocada, nós, os interrogados, temos que começar, por nossa vez, a perguntar. Procuramos reconstruir a pergunta a que responderia aquilo que é transmitido. Todavia, não podemos fazê-lo se não superamos, com nossas perguntas o horizonte histórico assim caracterizado. A reconstrução da pergunta a que o texto deve responder está, ela mesma, situada dentro de uma interrogação com o qual procuramos responder à pergunta que a tradição nos coloca. Uma pergunta reconstruída não pode nunca permanecer em seu horizonte originário. [...] a verdadeira compreensão implica a reconquista dos conceitos de um passado histórico de tal modo que esses contenham também o nosso próprio conceber. Acima, chamamos isso de fusão de horizontes (VMI: pp. 379-380).

Reitero: ainda que se possa dizer que a verdade enquanto revelação prescindia da língua natural e da constituição da linguagem correspondente, se quisermos compreendê-la significativamente haverá a conformação de um significado linguisticamente, o que é feito a partir da historicidade e da lógica da pergunta e da resposta, que nada mais é do que uma forma de jogo da linguagem. Esclareço ainda que a historicidade dos jogadores é pressuposta nos tópicos sobre o conceito do jogo, o que só será elucidado especialmente a partir da metade da segunda seção de *Verdade e Método I* (VMI: p. 270 e SS). Em resumo, tendo em vista a relação entre a estrutura do jogo, a verdade da obra de arte e a verdade da compreensão, por meio dos conceitos de experiência verdadeira, de experiência hermenêutica e da lógica da pergunta e da resposta, passa-se para o diálogo enquanto jogo da linguagem. A presença da estrutura de jogo no diálogo decorre da assunção da linguagem enquanto *medium*. Pode-se dizer que o diálogo ocorre entre duas alteridades, em uma relação dialética de perguntas e respostas, por meio da linguagem (e, especialmente, aquela que ocorre por meio da língua natural), de maneira que tal interação além de constituir um âmbito próprio e fechado, transforma aqueles que dialogam.

Nesse tipo de jogo da linguagem, a correspondência estrutural com o jogo é evidente: os interlocutores são os jogadores, as regras são essencialmente dadas pela língua natural (sem excluir aquelas pragmáticas, culturais etc.), o lugar do jogo é a própria mediação feita pela linguagem.

Relembra-se aqui o conceito de jogar: aquilo que pode ser expresso de forma medial. Isso significa que o diálogo é a linguagem enquanto *medium*: o colocar em movimento da língua natural no momento do diálogo é um jogo que constitui a linguagem enquanto um *medium*. A criação de um *medium* é verdadeiramente o ponto fulcral na experiência da obra de arte, na compreensão (experiência hermenêutica) e no diálogo. O que diferencia a obra de arte, em um primeiro momento, são os códigos artísticos (som, imagem, cor, forma etc.). Contudo, para essa experiência de verdade artística se tornar compreensível é necessário que ela se torne palavra escrita ou dita. A diferença entre a experiência do diálogo e a experiência de compreensão hermenêutica é simplesmente aparente porque o diálogo não se restringe ao momento presencial em que duas ou mais pessoas conversam. Sendo o diálogo um movimento dialético de reflexão da alma sobre si mesma, a alteridade em diálogo pode ser simplesmente outro de si mesmo, isto é, mero pensamento. A estrutura do pensamento e do diálogo são intimamente próximas: daí a ideia de que o pensamento é uma espécie de diálogo, segundo a acepção platônica, reiterada por Gadamer. É possível também se pensar no diálogo entre a obra de arte e seu espectador ou no diálogo entre o leitor e o texto. A unidade do pensamento gadameriano se torna evidente a partir do conceito de jogo.

Em suma, a estrutura de jogo pode se manifestar de infinitas maneiras. No caso da perspectiva de Gadamer, a manifestação se diferencia nos três casos citados (jogo da obra de arte, estrutura da compreensão e diálogo) em função das formas de alteridade em jogo e do código (regras) subjacente utilizado. No primeiro caso, a alteridade é a própria obra de arte e o código subjacente ao jogo diz respeito às qualidades distintivas de cada tipo de obra de arte (forma, cor, harmonia, ritmo, textura etc.). No segundo caso (estrutura da compreensão), a alteridade que se coloca em jogo imediatamente é o texto; mediatamente é a tradição. O código subjacente aqui utilizado é a língua natural. No terceiro caso (diálogo em sentido restrito: conversa entre pessoas), a alteridade imediata em jogo é a presença. De forma mediata, a consciência histórica. Também aqui a língua natural predomina, ainda que existam outras formas de comunicação (linguagem corporal, tom de voz etc.) em um diálogo presencial<sup>52</sup>.

---

<sup>52</sup> Não se ignora que a historicidade está impregnada em todas essas manifestações de jogo. Apenas se quis colocar alguns de seus aspectos em maior evidência.

A estrutura de jogo, conforme foi brilhantemente capturada por Gadamer, possibilita experienciar o diálogo (sentido amplo) como acesso à experiência verdadeira porque permite mostrar algo aos interlocutores, sobre o que desconheciam. A marca que o diálogo deixa se refere à experiência de verdade que um diálogo promove. É por meio do diálogo que é possível o confronto com a historicidade diversa; por meio do diálogo que o fenômeno da fusão de horizontes pode ocorrer, de maneira a modificar os projetos de sentido e os preconceitos dos interlocutores. A marca que um diálogo deixa é o próprio movimento de revisão e modificação da forma pela qual o mundo é compreendido:

[...] a fascinação do jogo para com a consciência que joga repousa justamente nessa saída extática de si próprio para um nexos dinâmico que desenvolve sua própria dinâmica. Dá-se jogo quando o jogador individual leva a sério o jogo, sem considerar-se apenas jogador. [...] Penso que a estrutura fundamental do jogo de estar impregnado de seu espírito [...] e nisso impregnar o jogador é aparentada com a estrutura do diálogo, onde se dá a linguagem real (VMII: p. 152).

As dinâmicas de jogo da obra de arte e do jogo da linguagem (diálogo) são semelhantes não só porque precisam de mais de um sujeito para ocorrer, mas, sobretudo porque a partir de regras comuns – seja a língua, seja as regras do jogo da arte – é possível aos jogadores viverem a realidade do jogo, sem se ater às regras, a cada jogada, conscientemente e, assim, saírem de si. O fenômeno do jogo permite a transição entre o âmbito do ôntico ao ontológico.

O jogo da linguagem enquanto *medium* ou do diálogo também pode ser especificamente pensado a partir da estrutura de jogo, que se reflete no tema lógica da pergunta e da resposta, cuja passagem mais importante<sup>53</sup> está no final da seção 02 da obra, com a análise da dialética platônica, da primazia da pergunta e da “lógica da pergunta e da resposta”, esta última expressão

---

<sup>53</sup> A título de curiosidade, em *Verdade e Método* (vol. II), em que há ao final o índice analítico a entrada “diálogo” remete aos termos “conversação” e “pensar”. No verbete “conversação” há três referências em VMI, as três na segunda seção (p. 189; p. 192; p. 383). As páginas 189 e 192 estão dentro do contexto da análise e crítica do pensamento de Schleiermacher, enquanto a página 383 se refere ao tema da “lógica da pergunta e da resposta”, como transição da segunda seção, que versa sobre a legitimidade e historicidade da pretensão de verdade das ciências do espírito, para a terceira seção de VMI que versa sobre a perspectiva ontológica da linguagem. No verbete “pensar” são referenciados em VMI as páginas 267 e seguintes, e 335 e seguintes, ambos na segunda seção de VMI que tratam respectivamente da análise do projeto hermenêutico e fenomenológico de Heidegger e da hermenêutica jurídica. Curioso notar que em VMI a temática do diálogo foi referenciada na seção 02, e não uma seção 03, contra intuitivamente, na medida em que a linguagem, intrinsecamente relacionada ao diálogo, é o foco na terceira seção. Um dos objetivos específicos dessa pesquisa consiste em mostrar como o conceito de diálogo se faz presente nas três seções de *Verdade e Método* (vol. 1), por meio da articulação da referida obra com os demais textos que formam o pensamento gadameriano, especialmente os contidos em *Verdade e Método* (vol. 2, GW 02). A análise da remissão do termo “diálogo” para os termos “conversação” e “pensar” é bastante reveladora, como perceberemos ao longo do texto. Também não existe entrada no índice analítico do termo “lógica da pergunta e da resposta”, apesar de Collingwood aparecer no índice onomástico.

cunhada pelo historiador Collingwood, que foi retomada e ressignificada por Gadamer. “Apesar de Platão, estamos pouco preparados para ela [lógica da pergunta e da resposta]. Praticamente o único testemunho em que posso me apoiar nesse ponto é R. G. Collingwood. [...], mas lamentavelmente não chega a um desenvolvimento sistemático” (VMI: pp. 375-376).

[...] [Collingwood] criou o termo a ‘lógica da pergunta e da resposta’ para combater a posição de seus oponentes de que os textos filosóficos deveriam ser julgados de acordo com uma lógica universalmente válida. Ele opôs isso com uma lógica alternativa de diálogo onde todos os textos filosóficos são considerados respostas tentativas [sic] às questões previamente formuladas nos textos anteriores. [...] Seu erro fundamental é negligenciar a natureza essencialmente histórica dos textos anteriores (Lawn, 2011, p. 99).

Gadamer lamenta não apenas a falta de sistematização de Collingwood, mas, sobretudo, a ingenuidade - cuja origem remete ao pensamento de Schleiermacher - porque, para o segundo, ao se contextualizar historicamente o texto, seria possível compreender o seu sentido *original* (como se fosse possível ter acesso a um sentido original):

Apesar de admitir a importância de Collingwood, ele critica sua lógica da pergunta e da resposta por não conseguir reconhecer a historicidade do historiador. Apesar de Collingwood reconhecer a importância da recuperação do texto antigo das deformações contemporâneas, ele não consegue perceber que o intérprete é também um efeito da história e da tradição, e nunca interpreta a partir de um ponto fixo. [...] Enquanto para Collingwood é sempre possível usar a lógica da questão e da resposta para obter a fidelidade *na recuperação* e na revelação do significado original do texto histórico, para Gadamer o significado do texto está mudando constantemente; a interpretação e a reinterpretação são tarefas incessantes (Lawn, 2011, pp. 101-102, destaques meus).

A lógica da questão e da resposta é não apenas um método historiográfico que mitigou a pretensão irrealista de neutralidade, que tentou ser aplicada também às ciências humanas. Gadamer viu nesse esquema uma das características mais importantes da linguagem: ela “sempre vai além de si mesma” (Lawn, 2011, p. 102). Este ponto é vital para a hermenêutica na medida em que ela busca reconhecer o não-dito, que permeia o dito da linguagem. A pergunta é essencialmente uma abertura do dito para o não-dito. A resposta à pergunta torna dito uma das possibilidades de ser do não-dito, que se mantém em potência e numa nova pré-configuração, tendo em vista as possibilidades de novas perguntas. Nas palavras de Gadamer: “Assim, o sentido de uma frase é relativo à pergunta a que ele responde e isso significa que ultrapassa necessariamente o que é dito nela. Como se percebe nessa reflexão, a lógica das ciências do espírito é uma lógica da pergunta” (VMI: p. 375). Nesse sentido, a lógica das

ciências do espírito é eminentemente crítica, na medida em que se torna mais interessante explorar as possibilidades da linguagem e do pensamento que fechar a questão em uma resposta. Se a ciência moderna se move de resposta em resposta e coleciona-as, de modo a tornar seu conjunto um paradigma, as ciências do espírito têm o trabalho incessante de estarem o tempo todo se criticando e se questionando. Em filosofia, Platão é tão atual quanto qualquer outro filósofo da contemporaneidade.

Em suma neste subtópico, essa seção mostrou a relação entre linguagem e diálogo, e sua estrutura ontológica. Dessa forma pudemos observar que o diálogo tem um aspecto ético na medida em que precisa de uma alteridade responsiva para se desenvolver. E não apenas isso: o diálogo verdadeiro é aquele cuja dinâmica transforma os seus interlocutores, de maneira a fomentar entre eles uma comunhão, isto é, a criação de um mundo significativo partilhado entre eles. O diálogo assim faz parte da constituição da afinidade e da amizade entre as pessoas. Aqui podemos vislumbrar o seu aspecto ético.

Ademais, o poder transformador do diálogo reside no fato de que é por meio dele que a verdade pode se fazer ver, pode emergir à superfície do dito. Quem diz, diz algo a alguém. É jogo de correspondência entre pergunta e resposta que o meio significativo compartilhado vai se constituindo, ao mesmo tempo em que a pergunta consegue abrir espaço para que a verdade venha à tona, isto é, para que o ser e a palavra correta se encontrem e lancem luz sobre algo até então desconhecido. Aqui podemos vislumbrar o aspecto epistemológico. Não posso deixar de salientar que a verdade surge a partir do jogo com a alteridade. A capacidade de conhecer o mundo, de conhecer o verdadeiro se relaciona intimamente com uma profícua relação com o diverso e no exercício constante de retificação e atribuição de sentido.

Por fim, podemos ainda ver como a verdade do diálogo tem a mesma estrutura de jogo que a verdade desvelada pela arte. Isso revela o pensamento platônico subjacente: o belo enquanto aparência do verdadeiro e o ético enquanto pressuposto do verdadeiro. Assim, os três grandes temas da filosofia platônica – e gadameriana, se encontram intimamente relacionados e codependentes. Um diálogo belo assim é aquele em que o verdadeiro surge da comunhão significativa entre alteridades e do esforço de se compreenderem. Assim, o aspecto do belo do diálogo é um elogio à comunhão com a alteridade.

É preciso observar que o entendimento entre as pessoas tanto cria uma linguagem comum como pressupõe uma tal linguagem. O estranhamento entre as pessoas mostra-se no fato de já não falarem a mesma língua (como se diz), e a aproximação, no fato de encontrarem uma linguagem comum. É verdade que o entendimento se torna difícil onde falta uma linguagem comum. *Mas o diálogo pode se tornar belo quando se procura e se acaba encontrando essa*



*linguagem. [...] mesmo onde parece faltar a linguagem, pode surgir entendimento pela paciência, pelo tato, pela simpatia e tolerância e pela confiança incondicionada na razão comum a todos (VMII: p. 215, destaque meus).*

### 3.2 Formação, alteridade e ética: a agonia de Eros na comunicação digital<sup>54</sup>

Após ter caracterizado o conceito de diálogo, no restante deste capítulo será apresentado mais detalhadamente o aspecto ético do diálogo. O presente subtópico visa apresentar um primeiro aspecto entre a perspectiva ética gadameriana e os impactos da comunicação digital no diálogo: a relação entre o processo de formação e a alteridade, que tem uma potencialidade explicativa cujo valor epistemológico a torna útil, para pensar a contemporaneidade e qualquer outro tempo em que haja a necessidade da convivência humana. A alteridade, consubstanciada na ideia de negatividade, se manifesta de várias formas e se relaciona com vários conceitos, tais como as ideias de diferença e de identidade. A busca pelo papel da alteridade é a busca pela perspectiva ética da hermenêutica filosófica de Gadamer. A ética na hermenêutica gadameriana é pressuposta, mas presente nas três seções; isto é, é uma questão muito mais latente que patente, ainda que vários dos conceitos gadamerianos impliquem uma relação com a alteridade. Como já foi visto, *Verdade e Método* vol. I (VMI) está dividido em três seções principais, que tratam, respectivamente, da experiência de verdade na experiência da obra de arte; da legitimidade da verdade reivindicada pelas ciências do espírito e, finalmente, do caráter ontológico da hermenêutica e da linguagem. Ainda assim, Gadamer inicia a primeira seção fazendo uma verdadeira ode à ideia de alteridade, que é apresentada como uma parte da análise do conceito de formação, que, por sua vez, se relaciona com a essência das ciências do espírito.

A alteridade é um aspecto de um movimento de autoabstração, de autodistanciamento que, em última análise, está intimamente relacionado com o significado da hermenêutica, compreendida como um processo de partida e regresso a si próprio. Com base neste recorte de VM, que cobre principalmente as páginas de 9 a 25, o conceito de alteridade será apresentado, de maneira a colocar em relevo a apropriação gadameriana da ideia hegeliana de formação. A consciência da presença e da importância do caráter ético e do papel da alteridade na hermenêutica gadameriana me permitiu reconhecer articulação com muitos aspectos do pensamento de Byung-Chul Han. Nos seus diversos livros, há ideias pulsantes, porém

<sup>54</sup> Este subtópico em grande parte foi objeto de um meu artigo publicado em inglês, em maio de 2022. Vide: GOULART, P.F. Eros and Formation. *Eleutheria*, volume 07, número 12, ano 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.55028/eleu.v7i12.15230>.

fragmentadas, sobre a condição humana constituída no mundo contemporâneo, permeada pelo *medium* (elemento) constituído, estabelecido pela comunicação digital. É importante notar que a alteridade é uma figura presente – senão em todas - na maioria das obras de Byung-Chul Han. Para os fins desta seção, utilizarei especialmente os livros *A Agonia de Eros* (2019a) e *No enxame: Perspectivas do Digital* (2019c), sem descuidar das passagens e referências relevantes em outras obras como, por exemplo *Hiperculturalidade* (2019b), *Sociedade da Transparência* (2019d) e *Sociedade do cansaço* (2019e).

Finalmente, sublinho que a convergência e a complementaridade de ambos os autores derivam não apenas da sua pertença à tradição fenomenológica e ao pensamento alemão, mas também de uma certa compreensão da condição humana e da sua relação particular com a técnica. Se Byung-Chul Han não tem a menor inibição em denunciar os efeitos do modo de produção capitalista contemporâneo na nossa vida mediada pela técnica digital e a decadência da qualidade do nosso relacionamento com a alteridade, a perspectiva política gadameriana em VMI é mais contida, embora existam críticas sociais em relação à técnica e a contemporaneidade, em obras posteriores e esparsas (por exemplo, *O mistério da saúde*, *A Razão na Era da Ciência*, *O Legado da Europa*, etc.). Daí, inclusive, a importância das considerações propedêuticas desta tese, que apresentam Gadamer enquanto um crítico político da técnica e do mundo moderno e contemporâneo].

Apesar de Gadamer (1901-2002) não ter vivido para presenciar a eclosão do ambiente digital, nos moldes em que vivemos atualmente, retomo o texto *Da incapacidade para o diálogo* (1972), no qual consta a já referida análise do uso do telefone na qualidade da comunicação humana. Este texto lança suspeitas sobre como a técnica (neste caso, o telefone) pode conformar uma certa forma de relação com a alteridade, como já foi visto na seção anterior. “Ao telefone, é quase impossível ouvir a abertura da outra pessoa ao diálogo [...]” (VMII: p. 208).

Tanto para Gadamer, como para Han, o uso da tecnologia transforma as relações sociais e, mais amplamente, o equilíbrio da relação dialética entre alteridade e identidade, isto é, entre o aspecto negativo e positivo presente nos pares dicotômicos, como unidade/multiplicidade, potência/ato, alteridade/ipseidade etc. A suspeita em relação à técnica que Gadamer apresenta no referido texto complementar à sua obra principal é tratada como tema fulcral do pensamento de Han: como a técnica digital se forma ao deformar a potencialidade produtiva da relação com a alteridade, ou seja, ao deformar a nossa relação com a negatividade do outro. Ambos os autores denunciam o processo de desumanização que pode decorrer da utilização massiva da comunicação digital porque enfatizam a importância da presença para o lapidar do

desenvolvimento da humanidade da condição humana. Em outras palavras, o aspecto relacional, social e comunal são elementos do processo de formação. “Ser humano é, portanto, estar numa relação” (Han, 2019b, p. 98).

Ademais, para Gadamer, a linguagem como *medium* pressupõe um tipo de relação hermenêutica com a alteridade, ou seja, aquela que permite verdadeiramente o diálogo. A língua falada vive no meio das trocas sociais, ou seja, no meio das relações, no meio do diálogo. Em suma, para ambos os autores, a forma de como nos relacionamos com a alteridade molda a nossa possibilidade de adquirir e de desenvolver a humanidade. Além disso, Han propõe-se analisar os mais diferentes temas pertinentes à comunicação digital e como ela configura um modo de vida que inflaciona perniciosamente o idêntico, ou seja, a polaridade positiva das experiências humanas, em detrimento da relação e do confronto produtivo com a polaridade negativa, que no presente contexto se manifesta como alteridade. Sinteticamente, este subtópico visa mostrar a articulação do tema alteridade nos autores mencionados, de maneira a esclarecer a relação entre a hermenêutica gadameriana e a comunicação digital, no que tange ao caráter ético do diálogo, por meio do conceito de alteridade. Este subtópico será dividido em duas partes: a primeira sobre o pensamento de Gadamer; a segunda sobre a perspectiva de Byung-Chul Han.

### 3.2.1 Alteridade e formação: a hermenêutica como processo de abertura, transformação e retorno a si mesmo

A investigação contida em *Verdade e Método I* começa com a questão do método das ciências do espírito e a crítica gadameriana das tentativas de as subsumir à lógica das ciências da natureza. “A autorreflexão lógica das ciências do espírito, que acompanha o seu desenvolvimento efetivo no século XIX, é completamente dominada pelo modelo das ciências da natureza” (VMI: p. 9). A questão do método deve passar primeiro pela questão da essência das ciências do espírito e, assim, pela sua relação com o humanismo e com o conceito de formação. Segundo Gadamer, o que o pensamento filosófico não percebeu sobre a questão da legitimidade das ciências do espírito foi o fato de que a formação é o elemento em que as ciências do espírito vivem e em que se desenvolvem (VMI: p. 15).

De acordo com a investigação histórica, acerca do conceito de formação, se pode pensar em dois grandes significados: o primeiro, o mais antigo, ligado ao conceito de natureza e o segundo ligado ao conceito cultural. Segundo a análise de Gadamer, o último prevaleceu na história do pensamento filosófico. A formação como *Bildung* significa, em geral, o

desenvolvimento e a aquisição de talentos e competências. Explicitamente ou não, este significado cultural da ideia de formação esteve presente em Hegel, Kant e Humboldt, sendo este último o responsável pela compreensão da formação enquanto um aperfeiçoamento pessoal de talentos e competências.

Nesse sentido, a formação é entendida mais comumente como um resultado a ser obtido, que, de fato, o processo contínuo de se tornar o que se é. Contudo, o que Gadamer quer salientar é o aspecto processual de formação. E não apenas isso. Para Gadamer, formação é um processo *desinteressado*. A ideia de processo e de movimento revela o reconhecimento da historicidade e a sua sujeição à temporalidade do processo de formação, chave para a compreensão da essência das ciências do espírito. Note-se que Gadamer se afasta sutilmente do significado de formação como o desenvolvimento de capacidades e talentos, na medida em que assinala que a formação não está relacionada com um fim anterior, um fim utilitarista. A abordagem pragmática que está normalmente ligada à ideia de formação esconde o aspecto contínuo e temporal da ideia de ser formado, ao longo do tempo, sem nenhum tipo de objetivo pré-estabelecido, sem ser o experimentar da vida. Neste aspecto *específico*, Gadamer aponta uma sutil semelhança com o preterido conceito natural de formação: ambos realçam a temporalidade e ausência de uma finalidade pragmática. Por exemplo, os processos de erosão e de sedimentação de uma rocha: processo contínuo e desinteressado em que a sujeição ao tempo lapida, forma estruturas geológicas.

Assim, sublinho também o segundo aspecto, que trata do ser da formação como um processo desinteressado: como é que a formação forma algo ou alguém, ao mesmo tempo em que se forma a si própria? Aqui entra o tema da memória num sentido amplo, compreendida ao mesmo tempo como as faculdades de retenção, de esquecimento e de recordação. O trabalho da memória, em todas as suas faculdades, é testemunho de sua passagem no tempo. Todos esses aspectos estão relacionados com a conservação e a transformação do que vem a ser. A formação e as ciências do espírito estão relacionadas com o jogo da memória, da recordação, e do esquecimento, cujo movimento gera transformação, de cada vez.

De fato, não conseguiremos apreender corretamente a essência da própria memória se nela virmos apenas uma disposição ou uma capacidade genérica. A memória, o esquecimento e a recordação pertencem à constituição histórica do homem, e fazem parte da sua história e formação. Quem exerce a sua memória como mera capacidade – e cada técnica de memória é um tal exercício – ainda não possui o que é mais próprio da memória. A memória precisa de ser formada, porque a memória não é memória em geral e para tudo. [...] Já é tempo de libertar o fenómeno da memória do nivelamento capacitivo

que a psicologia lhe impôs, e de o reconhecer como uma característica essencial do ser histórico e limitado do homem (VMI: p. 21).

“A memória precisa de ser formada”: a relação entre memória e formação é ambígua, ou melhor, correlacional. Ao mesmo tempo que o trabalho da retenção, do esquecimento e da rememoração (no sentido lato da memória) se apresenta como a estrutura da formação, a memória também se forma no processo no sentido de conferir unidade e sentido, a cada nova etapa do processo de formar-se.

Neste sentido, a formação parece ser apenas mais uma forma de compreender a memória que é ainda conceitualmente uma prisioneira da psicologia, que a reduz à faculdade de “armazenamento”, à faculdade de mera retenção. Memória e formação juntam-se: a memória é a parte de trabalho de síntese significativa do processo de formação. Por outras palavras, é por meio do trabalho de retenção, esquecimento e recordação da memória que moldamos a nossa predisposição para a alteridade, na medida em que o trabalho da memória é uma narrativa e, portanto, um trabalho significativo. Estamos em constante movimento significativo da nossa autocompreensão, que é desafiada a cada experiência e cada encontro com a alteridade.

A formação como o desenvolvimento da própria humanidade de maneira desinteressada (isto é, sem um objetivo pragmático prévio e específico, como a aquisição de uma habilidade, por exemplo), ocorre por meio da memória (no sentido lato), de maneira que está também relacionada com os conceitos de tradição e de fusão de horizontes, temas presentes especialmente na segunda parte de *Verdade e Método I*. O jogo da memória que se desdobra em retenção, esquecimento e rememoração é uma dinâmica que dá lugar a uma primeira forma de fusão de horizontes, que ocorre no espírito. A retenção é uma faculdade ambígua porque nela há um trabalho constante de ressignificação e adequação entre as partes e todo e a nova parte que se deve adicionar significativamente, a cada novo alargamento de horizontes. Cada verdadeira experiência mostra-nos algo da realidade que não conhecíamos em nossa própria experiência de mundo. Isto significa que, num sentido mais fundamental, a fusão de horizontes faz parte da caracterização do modo de ser da memória e, portanto, do processo de formação (VMI: pp. 311-312).

A partir destas considerações, podemos compreender melhor como os conceitos de formação e de memória se relacionam com a forma de ser das ciências do espírito. Para Gadamer, enquanto as ciências naturais visam a descoberta e elaboração de leis e modelos gerais, para a subsunção do particular às regras gerais, as ciências do espírito visam a

compreensão do processo de constituição de como algo veio a ser algo concreta e historicamente.

[...] o conhecimento histórico não aspira tomar o fenômeno concreto como caso de uma regra geral. O caso individual não se limita a confirmar uma legalidade, a partir da qual, em sentido prático, se poderia fazer previsões. *Seu ideal é, antes, compreender o próprio fenômeno na sua concreção singular e histórica* (VMI: p. 10, destaques meus).

As ciências do espírito visam assim a reflexão sobre os processos de formação e de memória, trabalho árduo ante a uma realidade contemporânea cada vez mais fragmentada. O que está aqui em jogo é o reconhecimento do carácter processual, histórico, contínuo e aberto do ser das ciências do espírito (VMI: pp. 10-11), sempre em busca de uma unidade significativa.

O reconhecimento da caracterização das ciências humanas como uma investigação do trabalho de memória e de formação aproxima-se do significado gadameriano de hermenêutica. Em menor ou maior grau, tanto a hermenêutica como as ciências do espírito, referem-se à relação dialógica e, por vezes, dialética entre projetos de significado ao longo do tempo, que se consubstancia na noção de processo histórico. A hermenêutica é assim constituída como uma metafísica, metadiscurso, do processo de constituição das ciências do espírito, o discurso de como entendemos a forma de como nos entendemos e compreendemos a realidade historicamente. Em outras palavras, a hermenêutica visa a compreensão de como a compreensão é formada e como, ao mesmo tempo, ela nos molda, ao longo do tempo.

Sinteticamente, é importante manter a ideia de que a formação é o conceito que caracteriza o elemento vital das ciências do espírito. Nesse sentido, como se verá a seguir, a perspectiva ética é inerente às ciências do espírito. Em outras palavras, a formação é o elemento, o ambiente em que e por meio do qual o ser de si próprio se pode constituir (VMI: p. 21). Ante o exposto, passa-se agora à relação entre formação e alteridade, começando pela análise da apropriação gadameriana dos conceitos de formação prática e teórica, para Hegel.

### 3.2.1.1 A apropriação gadameriana do conceito hegeliano de “formação”

Segundo Hegel, a humanidade é adquirida a partir do trabalho de distanciamento ante a reação imediata e instintiva, oriunda da nossa animalidade. Em outras palavras, a humanidade consiste em saber como lidar com o aspecto natural da constituição humana. Hegel reconhece que a formação é uma forma de ascensão ao universal, mediada pela cultura e pelo desenvolvimento da faculdade de distanciamento de si. Pelo processo de formação, somos

habilitados a transcender o nosso estado natural de animalidade, que se traduz em violência, egoísmo e cólera. É só assim que nós podemos ver livres da inconstância de uma vida dirigida por afetos, pelo *pathos* – ainda que este, como se verá no subtópico 1.3 tenha sua importância no que tange à retórica e ao papel do mito na criação do senso de comunidade.

Para Gadamer, a humanidade do ser humano é o resultado do processo de formação, que se lapida do desenvolvimento da faculdade de abstração: ser capaz de abstração significa ser capaz de se distanciar do imediatismo de uma reação natural; é ser capaz de distanciar-se de si mesmo.

*De fato, foi Hegel quem elaborou da forma mais clara o que é a formação, e nós seguimos a sua definição. Ele também viu que a filosofia tem a sua condição de “existência” em formação, e acrescentamos: com ela, também as ciências do espírito, porque o ser do espírito está essencialmente ligado à ideia de formação. O homem é caracterizado pela ruptura com o imediato e o natural, uma vocação que lhe é dada pelo aspecto racional e espiritual da sua natureza (VMI: p. 17, destaques meus).*

Baseando-se no pensamento hegeliano, Gadamer analisa a ideia de formação prática e teórica a fim de sublinhar não uma diferença fundamental entre eles, mas, sobretudo, a sua base comum: o afastamento de si próprio, ou seja, um distanciamento e, posteriormente, um regresso a si próprio. A capacidade de abstração é a capacidade de quebrar o imediatismo dos afetos: distanciar-se das nossas tendências mais viscerais. A abstração é uma faculdade que é formada na cultura. Cultura, então, é uma condição necessária – ainda que não suficiente – de possibilidade de se adquirir humanidade (VMI: p. 18).<sup>55</sup> Em última análise, a formação e a capacidade de abstração revelam valores morais nobres na constituição da nossa humanidade. Trata-se do processo de aquisição da humanidade, ou seja, o processo de exigência constante de um sentido universal, em detrimento das exigências concretas, egoístas e singulares.

A formação prática refere-se não só apenas a um distanciamento de si próprio, mas também a dar atenção a algo estranho, a algo exterior a si próprio (VMI: p. 19). A alteridade se manifesta de muitas maneiras e, no caso da formação prática, a alteridade consiste em experimentar e compreender um ofício. A formação prática é um saber-fazer, adquirido em conjunto com as experiências profissionais, por meio das quais somos formados paulatinamente. Ao mesmo tempo, se forma, objetivamente, um *corpus* de conhecimentos práticos.

---

<sup>55</sup> Interessante notar aqui que nas “considerações propedêuticas” Gadamer retoma o pensamento de Plessner para defender a ideia de cultura, como condição para aquisição da humanidade, de maneira a ser, portanto, a marca distintiva da condição humana.

A formação – prática ou teórica – é um processo que depende da abertura a uma espécie de relação com a alteridade, para que seja possível reconhecer a determinação fundamental do espírito histórico: a de se reconciliar consigo próprio e de se reconhecer a si próprio no ser-outro (VMI: p. 19). A análise da formação teórica torna este caráter de movimento ainda mais evidente: trata-se de um processo de abstração em direção ao reconhecimento do outro. Trata-se de se deixar transformar sem perder a própria identidade, que está em constante ressignificação, pelo trabalho da memória, a cada nova experiência. Trata-se de se deixar ir e regressar a si mesmo, transformado (VMI: p. 19). Trata-se de se permitir morrer e de renascer a cada vez. Este conceito de formação tem dois aspectos, que ainda gostaria de sublinhar.

O primeiro relaciona-se com a ideia de que a formação é uma ação que realizamos (caráter ativo da formação). O segundo relaciona-se com a ideia de formação como algo que sofremos (caráter passivo): deixar-se formar e se transformar por uma certa abertura ao que a alteridade tem a mostrar, desde sua própria perspectiva. Em última análise, trata-se de uma troca. A aquisição de humanidade é uma troca viva entre seres humanos, é uma troca social. Agora podemos compreender um sentido mais completo de abstração: vocação fundamental do espírito histórico poder distanciar-se de si próprio, abrir-se à alteridade, na medida em que se reconhece como limitado, reconhecer-se na alteridade, ouvir o que ela tem a dizer e reconciliar-se consigo mesmo. Em poucas palavras, trata-se do exercício de humildade no reconhecimento da falibilidade e limitação humanas, associada com um exercício *anti-egóico*. Trata-se da saída de si mesmo, trata-se de voltar a atenção e a intencionalidade para o mundo que nos cerca e para as pessoas que nele estão. A *ek-stasis* do *Dasein* heideggeriano não é apenas uma postura pressuposta da estrutura do processo de formação, para a perspectiva gadameriana. Isso significa dizer, em última análise, que o fundamento significativo da autocompreensão humana nunca pode ser autorreferente; demanda sempre uma constante relação com a alteridade, um permitir-se sair de si com atenção.

*Reconhecer-se no estrangeiro, para se familiarizar com ele, este é o movimento fundamental do espírito, cujo ser é apenas ele próprio de ser-outro. [...] Assim, cada indivíduo está sempre a caminho da formação e da superação da sua naturalidade, na medida em que o mundo em que cresce é humanamente formado em linguagem e costumes. [...] Isto torna claro que a essência da formação não é a alienação enquanto tal, mas o regresso ao eu, o que pressupõe naturalmente a alienação. O afastamento do eu e do imediato que requer o desenvolvimento da faculdade de abstração é o que permite a transcendência da animalidade para a humanidade (VMI: pp. 19-20, destaques meus).*



Esta é a passagem mais importante para compreender o papel da alteridade no conceito de formação, para Gadamer. Ilustrativamente, é o processo subjacente ao *Manifesto Antropofágico* de Oswald de Andrade e à obra *Abaporu* [expressão Tupi]: “*abaporu - aba-poru* : pt. homem-comer (homem que come pessoas, antropofágico)” de Tarsila do Amaral, que nos lembra um canibalismo simbólico, no sentido de absorver, comer a alteridade e ser transformado por ela para se tornar outro de si mesmo.

**Figura 1 – *Abaporu*, Tarsila do Amaral (1928)**



Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/tarsila-do-amaral-abaporu>.

“[...] Antropofagia. Absorção do inimigo sagrado. Para a transformar num totem. A aventura humana. [...]” (Andrade, 1976, p. 6). Chamo a atenção para a sacralidade da alteridade (“inimigo sagrado”) que deve ser absorvida a fim de nos transformarmos para sempre, ou seja, para sermos mais humanos e mais fortes – e, até mesmo, divinos. Oswald de Andrade enfatiza a divindade da alteridade cuja absorção significa um transformar-se em totem, símbolo sagrado de um grupo social. Quem se permite transformar-se ante ao que a alteridade tem a oferecer é elevado ao âmbito do sagrado. Os dois intelectuais brasileiros, Tarsila e Oswald, fizeram parte da *Semana de Arte Moderna*, em 1922, que se propôs experimentar e absorver a alteridade

estrangeira, notadamente a europeia, a fim de constituir e reconhecer a identidade nacional da arte e cultura popular brasileira. Deixar-se influenciar pela cultura europeia, absorvê-la de modo a acomodá-la em nossa própria cultura e experiência de mundo, à nossa própria maneira. Trata-se de estar num processo contínuo de morte e renascimento. Este é um exemplo da ideia de formação: o movimento de reconhecimento do papel da diferença na formação de uma ideia aberta de identidade, sempre em processo – histórico – de formação.

A identidade é um conceito em constante transformação. Ela se mostra como uma fotografia, que captura a narrativa que se tem de si em dado momento; é um fragmento no tempo de como alguém se autocompreende. É um conceito formal, a ser preenchido e atualizado historicamente, de maneira coerente. Por coerência compreendo a necessidade da unidade da narrativa de si, que permite a integridade da ideia de identidade. Nem mesmo a materialidade do corpo é suficiente para ancorar um conceito de identidade mais robusto. O que identifica o mesmo corpo que já foi bebê, criança, adolescente, adulto e cadáver – para além do reconhecimento social, se houver – é a narrativa do trabalho da memória que se move a cada nova experiência verdadeira tendo em vista a coerência narrativa, de maneira a dispor da retenção, do esquecimento e da rememoração como maneira de integração significativa. É preciso esquecer e não apenas reter. A rememoração surge quase como redenção do que fora esquecido e que, posteriormente, volta à memória com possibilidade de integração narrativa. A formação aqui se mostra o rastro do exercício da memória. A identidade é um fragmento do processo de formação.

O aspecto negativo – e produtivo, da morte simbólica de si é o espaço de liberdade para acolher a alteridade em uma nova conformação de identidade. Em termos gadamerianos, é o espaço gerado pelo reconhecimento e pelo abandono de preconceitos perniciosos, a retificação de projetos de significado, e a abertura para que isto ocorra novamente. A fusão de horizontes pode ser vista como o estar consciente da transformação sofrida, ou seja, o reconhecimento de uma nova camada de formação ou de uma nova autocompreensão de identidade. Um exemplo, retirado do imaginário mitológico e filosófico: é o processo de Ulisses que reconheceu a essência do homem grego como bebedor de vinho e comedor de pão após a sua longa jornada de encontros com diferentes tipos de alteridades, bem como o regresso a Ítaca, ou seja, a si próprio. Ulisses é um bom mito para ilustrar o processo da hermenêutica como abertura à alteridade, transformação por meio da alteridade e reconciliação consigo mesmo, do qual resulta uma experiência de verdade. No caso de Ulisses, não se ignora que, no mito, existiram processos de violência e de negociação. Gadamer não ignora que isso possa ocorrer; o que ele descreve e assinala tem um caráter muito mais deontológico que descritivo, até mesmo porque

se trata da aquisição de humanidade, um processo que implica sofrimento e conhecimento. Ulisses, após sua travessia, pôde reconhecer o significado de ser um homem grego.

A formação, portanto, entendida como um processo e como resultado provisório, é um dos efeitos da relação com a alteridade. A formação é o movimento em que o jogo entre a alteridade e a identidade ocorre. Nos termos de Byung-Chul Han, a formação é um jogo entre a positividade da identidade e a negatividade da alteridade. Identidade e alteridade são estados provisórios, cuja relação de tensão não é estática. Ainda, em relação à alteridade, importa notar que as ciências humanas investigam a nossa história de relação com a alteridade, que pode se manifestar de várias formas: história, diálogo, política, arte, natureza etc. Trata-se da busca de como nos tornamos aquilo que somos. A humanidade deve ser vista mais como um projeto social e coletivo, que um traço de personalidade, individual. Ser humano é um processo a ser cultivado no contraponto com a alteridade. Aos olhos da hermenêutica, a compreensão da nossa compreensão sublinha o caráter ético do jogo com a alteridade. “Neste caso, a formação não deve ser entendida apenas como o processo que realiza a elevação histórica do espírito ao universal, *mas é também o elemento em que se move aquele que é formado. O que é este elemento?*” (VMI: p. 20, destaques meus).

O que é este elemento? Segundo Gadamer, o processo de formação, de memória, e de lidar com a alteridade ocorre numa linguagem entendida como um meio, um elemento, que nos constitui cada vez que o constituímos, ou melhor, que nos constitui enquanto o utilizamos. Relembro aqui alguns aspectos sobre a compreensão da linguagem como um elemento, apesar de já ter explicado isso na introdução. A primeira característica é a de que a linguagem não pode ser entendida como um instrumento, uma ferramenta. Tomar a linguagem como um instrumento é reduzi-la à língua natural, ou seja, a um tipo de código de signos, regido por um conjunto de regras, conforme o pressuposto da linguística. A linguagem como *medium* é a formada pelo uso diário de uma comunidade linguística, donde a linguagem retira a sua vitalidade. A linguagem vive no diálogo e nas trocas sociais, em uma cultura. O desenvolvimento da capacidade para a linguagem (seja ela verbal ou não-verbal) é o primeiro passo para ser formado como ser humano, uma vez que o processo de formação e de memória são processos discursivos. Para Gadamer, viver numa língua significa ser movido pela fala, que diz algo sobre algo, a alguém. Se a perspectiva epistemológica, que implica o conceito de verdade e de conhecimento emerge quando dizemos algo, a perspectiva ética, que implica o conceito de formação e de alteridade, emerge quando o que foi dito se endereça a um destinatário, ou seja, a alguém. Quem diz, diz algo para alguém. No diálogo entre epistemologia

e ética estão implicados mutuamente, se se compreende linguagem conforme a perspectiva gadameriana.

O ato de pensar entendido como um diálogo da alma consigo mesma, pressupõe um jogo dialético de dobra da mesma identidade. Se o diálogo é o momento de jogo em que a linguagem floresce como meio, o tipo de experiência de verdade que uma relação dialógica gera depende da forma em que a alteridade pode manifestar: como outro de si mesmo<sup>56</sup>, como arte, como natureza, como pessoa etc. Finalmente, o que eu gostaria de destacar aqui é a função hermenêutica da alteridade que nos permite desafiar sempre a identidade, a positividade, a nossa consciência histórica, os nossos preconceitos, a fim de termos condições de nos transformarmos e de nos humanizarmos. Tendo apresentado a relação entre os conceitos de formação e alteridade, segundo o pensamento de Gadamer, passo à exposição de alteridade para Byung-Chul Han, que disserta sobre o papel e a sua configuração no meio e da comunicação digital.

### 3.2.2 Alteridade e Identidade sob o domínio da positividade: *A Agonia de Eros*

Para apresentar a crítica de Byung-Chul Han à relação entre alteridade e seu vínculo com a figura mítica de Eros, assim como a perspectiva gadameriana se insere no debate contemporâneo relacionado à comunicação digital, é necessário apresentar, em primeiro lugar, o contexto em que o pensamento de Han emerge, e com o qual ele está relacionado. Assim, inicialmente, apresentarei uma breve caracterização da conformação da alteridade na vida contemporânea a partir da perspectiva da comunicação digital, segundo a obra *No enxame: perspectivas do digital* (2019c). Posteriormente, apresentarei os efeitos mais imediatos, sobre a questão da alteridade decorrente da comunicação digital e da configuração da vida. Finalmente, tendo apresentado o contexto de onde emergem as críticas em relação à alteridade, apresentarei os argumentos contidos em *A Agonia de Eros* (2019a) no que diz respeito à alteridade.

---

<sup>56</sup> Aqui é inevitável que não pensemos na obra (referência completa na bibliografia) de Paul Ricoeur, *O si-mesmo como um outro*, que traz a reflexão sobre o conceito de identidade, que pode ser dividida entre duas polaridades, que possuem uma relação dinâmica e dialética, identidade-*idem* (mesmidade) e identidade-*ipse* (ipseidade) (1991, p. 140). A mesmidade se refere à unidade material/corporal que se submete ao tempo e tem aspecto quantitativo. A ipseidade se refere ao aspecto qualitativo impresso na mesmidade. Para compreender melhor a distinção, sugiro o exemplo dos gêmeos idênticos – tem o mesmo fenótipo e código genético, característica da mesmidade; ao mesmo tempo, ao crescerem, desenvolvem uma identidade própria, uma personalidade própria o que torna mais fácil a distinção entre ambos. Ou seja, partilham da mesma identidade-*idem* mas são diferente entre si, na medida em que as suas identidades-*ipse* se diferenciam (o que inclusive afeta a identidade-*idem*). o reconhecimento do de si mesmo como um outro é apenas um momento desse processo de relacionamento entre ambas as identidades, em vista da necessidade de manter a coerência interna e, assim, a manutenção da continuidade ininterrupta do tempo é a grade perspectiva da qual.

### 3.2.2.1 *Comunicação digital: características da configuração digital da vida sob a perspectiva da alteridade*

Quando pensamos na comunicação digital, que é possibilitada por meio da *internet*, a ausência de presença física é um traço caracterizador flagrante. Pode até haver a imagem, o áudio, e a sincronia, mas não há corpo nem tatilidade [*Taktilität*]. Uma das características mais importantes da comunicação digital é a ausência do corpo, da corporeidade, da tatilidade entre os interlocutores, ou seja, a experiência de poder tocar e ser tocado, para além de todos os vários efeitos biológicos quando na presença de uma pessoa. Ademais, é essencial notar que a comunicação humana se realiza muito mais por meio de aspectos não-linguísticos, que por meio de aspectos linguísticos e, até mesmo, conscientes. A comunicação verbal é apenas uma componente da comunicação humana viva, que também inclui elementos não verbais, tais como gestos, expressões faciais, tom de voz, percepções olfativas, e linguagem corporal, componentes essenciais na conformação de um sentido rico, inclusive por meio da palavra.

O meio digital “furta à comunicação a tatilidade e a corporeidade” (Han, 2019c, p. 44). Antes de continuar, é sempre prudente recordar a materialidade do digital, na medida em que este tipo de ambiente existe a partir de todo um complexo físico que suporta e permite o funcionamento da *internet*: dispositivos eletrônicos, energia elétrica, cabos de ligação etc. Se a comunicação digital nos permite interagir num ambiente comunicativo sem a experiência completa da comunicação humana, também facilita a perda do referencial de um rosto e de uma identidade dos destinatários e dos nossos interlocutores (Han, 2019c, p. 44). Assim, ao mesmo tempo que a corporeidade da presença pode ser pensada como uma limitação a um certo grau de comunicação, a corporeidade e a impenetração da presença também abrem espaço para níveis mais complexos de comunicação e de expressão. Mais complexa na medida em que se vale da tatilidade e da corporeidade, elementos que a comunicação digital ainda não é capaz de captar, fragmentar, transmitir e reproduzir – ou seja, digitalizar.

Para além da perda da corporeidade, podemos também assinalar a utilização de números e avatares para identificar pessoas ou a escolha de ser anônimo no espaço digital. Não apenas somos desprovidos de materialidade, mas também podemos ser de nome, o principal marcador de identidade, no mundo ocidental. O próprio Gadamer reputa a anonimidade como um elemento que fomenta à incapacidade para dialogar. Como veremos mais adiante, este aspecto corrobora a perda do reconhecimento da sacralidade da alteridade, na medida em que a

humanidade é simbolicamente dissipada. Sem corpo, sem nome: como se configura a percepção e a abertura para a alteridade?

Se, por um lado, o tato, o paladar e o olfato são obliterados, a visão é superestimulada. Este é o fundamento de uma segunda característica da comunicação digital, a que o autor chama “totalização do imaginário”. McLuhan (1962) aponta que isso não apenas é um processo que decorre da invenção da comunicação escrita, mas também que a hipertrofia é, sobretudo, a do âmbito do inconsciente:

A chave simples para esta operação é a que tivemos em mãos ao longo deste livro – a crescente separação da faculdade visual da interação com os outros sentidos *leva à rejeição da consciência da maior parte de nossa experiência, e a consequente hipertrofia do inconsciente* (McLuhan, 1962, pp. 255-256, destaques meus, tradução minha).

Em outras palavras, não apenas a imaginação está embotada e, portanto, em atrofia, mas também que o inconsciente tem sido alimentado significativa e imageticamente sem a mínima consciência e controle. A totalização da imaginação tem a ver com seu esgotamento, no que diz respeito ao consumo de imagens e vídeos, de modo que o exercício ativo da imaginação tem o seu exercício dificultado. A imaginação, como toda atividade criativa requer vazio e silêncio. A inundação de imagens e de informações a que somos submetidos<sup>7</sup> diariamente leva ao descolamento do mundo material da presença. A imaginação é esgotada pelo consumo de imagens, num trabalho passivo e fragmentário (Han, 2019c, p. 45). O que se compreende como sendo uma representação digital fiel do real de que é rastro, não é o que descobrimos com os nossos próprios olhos e sentidos. O que a realidade imagética digital nos apresenta como sendo a realidade material não corresponde a ela de fato. A comunicação digital fomenta a indução à crença de uma realidade “imagética” que não corresponde à experiência visual da realidade não-digital. O autor chama “inversão icônica” o fato de as imagens digitais parecerem ser mais vivas, mais belas, e melhores do que a realidade deficientemente percebida pelos nossos sentidos (Han, 2019c, p. 53).

É por isso que o autor equipara a fotografia digital à pintura: em ambas, há uma separação entre o que foi gravado na fotografia e o objeto do registro: “[...] nela [fotografia digital] já não está contida qualquer referência ao real. Assim, a fotografia digital aproxima-se novamente da pintura” (Han, 2019c, p. 111). A maior diferença entre a pintura e a fotografia digital, para além do âmbito da técnica subjacente, é o fato de a pintura se permitir ser reconhecida como pintura, mesmo que ultrarrealista. A fotografia digital, por outro lado, pretende ser reconhecida como uma cópia fiel da realidade. E apesar de conhecermos todas as

manipulações possíveis que podem ser feitas nas fotografias digitais, ainda temos dificuldade em realmente compreendê-las como pinturas; as consumimos como se fossem a realidade natural.

O esgotamento da nossa capacidade de absorver e de consumir imagens tem sido desafiado pela quantidade e variedade de imagens – e, em geral, de informação, uma vez que tudo se tornou publicável e consumível. Se as imagens televisivas já estiveram sob suspeita de manipulação e de mobilização da sociedade civil, hoje estamos sujeitos a imagens igualmente chocantes ou mais, sem o mesmo efeito de envolvimento social, segundo o autor. A constante exposição a imagens fez-nos perder a sensibilidade a elas, em certo grau. “As imagens de hoje não provocam qualquer espanto [...]. Mesmo as imagens repulsivas devem entreter-nos” (Han, 2019c, p. 103).<sup>57</sup> A arte tem tido seu poder disruptivo de choque e de sensibilização mitigado, pela avalanche de imagens e estímulos visuais a que somos expostos.

Em outras palavras, o nosso limiar de barbárie tornou-se mais elevado. Isso quer dizer que é preciso maior grau de violência para nos mobilizar, inclusive de forma pragmática. Perdemos um certo grau de respeito, de reverência pela presença desde que esta se tornou um código, uma imagem, uma ideia vaga. Potencialmente, tudo pode tornar-se uma imagem ou um fragmento de informação, a ser captado, fragmentado, armazenado, transmitido, reordenado e publicado. Tudo o que pode ser publicado pode ser explorado comercialmente. A imensa quantidade de informação e imagens, agora que somos todos - potencialmente - consumidores e produtores, esgota-nos mentalmente (Han, 2019c, p. 104). Como já mencionei nas considerações propedêuticas, este fenômeno já foi investigado pelas ciências da saúde: chamaram-lhe “SFI – Síndrome da fadiga da informação”, que nada mais é do que a fadiga – a nível patológico – decorrente do consumo de informação em excesso. “Os aflitos queixam-se de crescente estupor de capacidades analíticas, *déficits* de atenção, inquietação generalizada, ou incapacidade de assumir responsabilidades” (Han, 2019c, p. 104). Em outras palavras, o engajamento (atenção e empenho gastos na comunicação digital) (Lanier, 2018, p. 6) e o excesso de disponibilidade e consumo de informação prejudica o funcionamento das capacidades analíticas, reflexivas e de julgamento, que é, em última análise, a “capacidade de distinguir o essencial do não essencial” (Han, 2019c, p. 105).

---

<sup>57</sup> Até mesmo a vida não-digital parece ter perdido o valor e a urgência, tendo em vista que por vezes o que acontece na vida não-digital parece ser compreendida apenas como potencial conteúdo a ser captado e publicado no digital. Penso aqui, por exemplo, naqueles vídeos que registram algum tipo de tragédia, que poderia ser evitada ou ter seus efeitos mitigados pela ação de quem se dispôs a apenas filmar.

Arrastamo-nos por detrás dos meios digitais, o que, para além da decisão consciente, transforma<sup>58</sup> decisivamente o nosso comportamento, a nossa percepção, a nossa sensação, o nosso pensamento, a nossa vida em conjunto. Embebedamo-nos hoje em dia com os meios digitais, sem sermos capazes de avaliar plenamente as consequências desta embriaguez. Esta cegueira e estupidez constituem a crise atual (Han, 2019c, p. 10).

O dano à nossa faculdade de julgamento; o esgotamento e a consequente atrofia da imaginação, decorrente do consumo passivo de imagens e estímulos, não só implicam a perda de conhecimento sobre a realidade não digital, mas também fomenta a perda de horizontes mínimos comuns partilhados entre as pessoas. A incapacidade para o diálogo não é da ordem objetiva (não domínio de uma língua natural, por exemplo), mas sim de ordem subjetiva, na medida em que não há uma predisposição fomentada capaz de dar abertura para a possibilidade de compreensão da alteridade. O alcance de um horizonte mínimo comum, requisito para a existência de uma comunidade, está a tornar-se cada vez mais restrito e fragmentado. A perda de horizontes comuns dificulta a comunicação, seja digital, seja presencial. No caso da comunicação digital, isso se agrava ainda mais, tendo em vista o fato de que a falta de corporeidade acarreta uma experiência da comunicação privada de todas as suas potencialidades. O que nos resta enquanto corpo vivo ante a esse mundo social e cultural que nos cerca é apenas nós próprios: estamos isolados e ansiosos.

Os *smartphones*, para Han (2019c, p. 45) espaços de prática do narcisismo, são utilizados como um instrumento de exercício distorcido do que resta da imaginação, que se dedica a fomentar e inflar a autoimagem, uma vez que fomos atraídos para esta cultura onde o ego busca desesperadamente a validação social, no meio digital. Fisicamente isolados uns dos outros, criamos espaço para o desenvolvimento de um mundo imaginário desligado da realidade real, do qual queremos desesperadamente fazer parte, por meio da busca de parâmetros sociais inalcançáveis. O isolamento social põe constantemente em xeque a nossa identidade, a nossa positividade, uma vez que nos sentimos sempre ameaçados pela falta de validação constante nesse meio digital, em que não nos comunicamos plenamente. Estamos continuamente em uma situação de vulnerabilidade egóica no meio digital. Por este motivo, estamos continuamente à procura de validação a cada forma de manifestação no meio digital. E isso não é por acaso: a arquitetura dos dispositivos comunicacionais digitais como as redes sociais, são feitas a partir da implementação de mecanismos behavioristas. Esse é o comportamento humano esperado nesse tipo de ambiente. Se é fácil a manifestação de afetuosidade e de aprovação social, o

---

<sup>58</sup> Lanier (2018, pp. 23-24) aponta e sublinha mecanismos *behavioristas* utilizados em redes sociais, por exemplo.



contrário também é verdadeiro: basta uma palavra ou um comentário infeliz e inapropriado para levar ao autoexílio ou à pena de exílio, decorrente de uma rejeição em massa. Trata-se da cultura do cancelamento, que nada mais é do que a velha pena do ostracismo.

Em suma, o sentimento de vulnerabilidade e a falta de solidez das relações sociais cultivadas, por meio da comunicação digital, implica a necessidade de constantemente estarmos na busca de sinais de validação da nossa identidade socialmente constituída. Evidentemente, as grandes corporações das novas tecnologias de comunicação sabem dos gatilhos psicológicos e trabalham suas arquiteturas operacionais no sentido de estimular, tais comportamentos (Lanier, 2018, p. 3). Além disso, para o reforço da identidade, isto é, da positividade, Lanier menciona também os processos de filtragem e recomendação de imagens, vídeos e, enfim, informações que validam a identidade do utilizador, tendo em vista o desempenho de algoritmos capazes de aprender e adaptar continuamente como cativar e explorar os interesses pessoais dos usuários. Note-se que o reforço da identidade pode ocorrer positivamente, ou seja, recomendando elementos de reforço da identidade, mas também pode ocorrer negativamente, por meio da evocação do sentimento de rivalidade, de ameaça e de medo na apresentação da negatividade, isto é, de aspectos da alteridade. De uma forma ou de outra, a experiência no domínio digital “abafa todas as formas de negatividade” (Han, 2019c, p. 45), na medida em que enfraquece a predisposição ao saber lidar com a alteridade, a negatividade, ao mesmo tempo que reforça a identidade e a positividade, tendo em vista a sua contínua fragilidade e necessidade de validação.

Ante todo o exposto, o meio digital, na configuração de utilização atual, não fornece condições favoráveis para o processo de formação, como a descrita na perspectiva gadameriana. Não apenas a alteridade e a negatividade são propensas a serem de pronto rejeitadas, como também o movimento de abstração, de autodistanciamento de si é desencorajado; em verdade, o que ocorre é o oposto: pela fragilidade da identidade somos levados a cada vez mais nos apegarmos a nós mesmos, e não a distanciarmos. O exercício de abstração dá lugar ao exercício egoísta de reclusão em si mesmo. Sem esse distanciamento de si e sem formação não há uma relação saudável com a alteridade e, portanto, conosco. Sem formação não há o processo de aquisição de humanidade, não há nem o desapego necessário, nem a abstração capaz de romper a nossa condição de animalidade, de deixar o reino das reações e sentimentos imediatos. A humanidade precisa de ser conquistada, adquirida, formada. Em suma, o meio digital promove um espaço de positividade e identidade, ao mesmo tempo que não permite uma abertura saudável à negatividade, de maneira a deformar o processo de formação e, assim, a aquisição da humanidade.

A possibilidade de transformação, de ressignificação é prejudicada, uma vez que estamos sempre à deriva em relação à positividade, à identidade. Embora o ambiente digital possa ser potencialmente utilizado para descoberta, conhecimento, e para integrar os mais diferentes pontos de vista, em termos práticos, tal não é normalmente o caso. Os algoritmos utilizados são verdadeiros filtros, que selecionam que tipo de informação será disponibilizada ou estará em evidência, tendo em vista o perfil histórico de interesses e envolvimento do usuário. Um dos pontos mais problemáticos da arquitetura das plataformas de comunicações digitais é o de que os sentimentos negativos como raiva, rejeição, medo são os mais eficientes na tarefa de mobilização e engajamento no ambiente digital:

Emoções negativas como o medo e raiva vêm a tona mais facilmente e permanecem em nós por mais tempo do que as emoções positivas. Leva-se mais tempo para construir confiança do que para perdê-la. Reações de “luta ou fuga” ocorrem em questões de segundos, e pode levar horas até que a pessoa volte ao relaxamento [...] A diretriz principal de gerar engajamento se retroalimenta e ninguém percebe que as emoções negativas são mais amplificadas que as positivas (Lanier, 2018, p. 23).

O engajamento promovido pela comunicação digital beneficia-se precisamente da falta de uma experiência comunicativa completa, que ocorre quando nos comunicamos com a presença física da alteridade, momento comunicativo que fornece mais elementos para o sucesso do entendimento. É nesta ausência de aspectos da comunicação que não são apreendidos pela técnica digital que se abre o espaço para a insegurança, a ansiedade e, claro, a necessidade de estar sempre em busca de uma próxima validação. Em suma, a constante necessidade de validação da positividade tende a inibir a abertura à alteridade, e assim a minar a possibilidade da produtividade do conflito e da transformação dele decorrente e, assim, a fusão de horizontes. Em suma, na comunicação digital há uma tendência para perder a possibilidade do exercício de ser formado, pelo movimento de autoabandono ou, no mínimo, autossuspensão, e posterior regresso transformado. Toda a riqueza e potencialidade da experiência com alteridade e negatividade é, ao menos, mitigada (Han, 2019c, p. 48).

Outro aspecto relacionado com a ideia de formação enquanto um autodistanciamento da animalidade da condição humana é a questão da afetividade e imediatez das respostas emotivas. A comunicação digital oferece-nos a possibilidade de uma descarga instantânea de afetos. Ainda que o dito popular acerca da ideia de que a raiva é a pior conselheira tenha alguma sabedoria em si, os sentimentos negativos têm sido os conselheiros em se tratando de comunicação digital. A formação é o processo necessário para alcançar a aquisição paulatina

de humanidade e a sua capacidade de se distanciar da reação imediata, característica da nossa animalidade. Estamos privados, em maior ou menor grau, dessa capacidade de abstração, de distanciamento. Isto deriva não só da arquitetura digital, mas, sobretudo, do esgotamento das nossas faculdades de julgamento e imaginação oriundas da comunicação digital. Além disso, há também o fato de a ausência da presença física das pessoas neste tipo de comunicação permitir uma reação instintiva, habitualmente constrangida socialmente.

Quem se entrega à particularidade é inculto (*ungebildet*), é o caso de quem cede a uma ira cega sem medida nem postura. Hegel demonstra que no fundo essa pessoa carece de poder de abstração: não consegue abstrair de si e ter em vista um sentido universal, pelo qual paute sua particularidade com medida e postura (VMI: pp. 18-19).

A possibilidade da imediatividade responsiva torna grande a tentação para a manifestação de uma identidade insegura e raivosa. Não há o cultivo de tempo para se refletir, para se acalmar, para se distanciar e para digerir a experiência. A comunicação digital nos proporciona outro tipo de experiência de tempo, em que não há espaço para experimentá-lo de maneira processual, duradoura e contínua. A comunicação digital vive no eterno presente fragmentado. A continuidade, a cadência do tempo, o tempo necessário ao cultivo de si próprio são interrompidos a cada nova informação, a cada atualização que nos rebenta no tempo presente.

Ademais, não há silêncio, nem espaço vazio, condições necessárias para o pensamento, a criação, e o julgamento. “Os novos meios de comunicação são dignos de admiração, mas causam um barulho infernal. O meio de comunicação do espírito é o silêncio. Claramente, a comunicação digital destrói o silêncio” (Han, 2019c, p. 42). O barulho – mental – decorre do excesso de informações que não servem para esclarecer, mas para adicionar e esgotar.

A imediatividade da comunicação digital se tornou uma poderosa ilusão de controle de tempo e um instrumento para o escoamento da ansiedade e das nossas reações imediatas. “Os meios digitais são, deste ponto de vista, um meio de afetos” (Han, 2019c, p. 15). O imediatismo das reações se relaciona não só com uma tendência de deformação, uma vez que existe o movimento oposto ao de abstração, mas também com a ideia de respeito. Para Han, “respeito” se refere ao controle da nossa visão, de modo que possamos nos manter afastados da esfera íntima dos outros. Esta distância pressupõe a separação entre o que se chama esfera pública e a esfera privada. A distância necessária para respeitar é um efeito da formação, de acordo com a perspectiva gadameriana. A ausência de distanciamento e a falta de desenvolvimento de uma formação adequada também corroboram a tendência para tornar transparente a nossa vida

pública e privada. A dicotomia entre as esferas pública e privada dissolve-se uma da outra e torna-se uma só (Han, 2019c, p. 12).<sup>59</sup>.

Outro aspecto interessante sobre o respeito é a sua relação com as ideias de nome, autoria, confiança e promessa. “Os meios digitais, que separam a mensagem do mensageiro, a mensagem do remetente, aniquilam o nome” (Han, 2019c, p. 15). Se nos tornarmos produtos, na medida em que a validação da identidade é construída socialmente por meio de autoexibição em vitrines digitais, o nome deixa de ter uma função; torna-se uma *marca* (no sentido comercial), que será sujeita a constante validação pública. O nome, que significa o reconhecimento de uma individualidade histórica, é a fonte simbólica de confiança, como um ato de fé. “A confiança torna possíveis relações com os outros sem conhecimento preciso sobre eles” (Han, 2019c, p. 121). A confiança é uma atitude que abraça o negativo, a alteridade, que assume riscos perante o desconhecido. Para a sociedade da transparência, a confiança é uma crença infantil, inútil e prejudicial para o comércio, uma vez que comporta um certo risco em si, que pode ser quase inteiramente eliminado por meio do rastreio e análise de dados e probabilidades, assim como a credibilidade detalhada da marca. A disponibilidade e a quantidade de dados acessíveis e o juízo público digital é muito mais eficiente e produtivo, do que se basear na confiança, para estabelecer relações comerciais e pessoais. A certeza do que é oferecido pela positividade, pelo controlável, é mais confortável, rentável e segura. A confiança em pessoas e em nomes vem se tornando obsoleta, uma vez que temos acesso aos dados e histórico de relacionamento de qualquer pessoa ou empresa, que se dispõe a estar no ambiente digital. Dessa forma, sabemos antecipadamente o que esperar, antes de estar em contato com a alteridade. A probabilidade se tornou fonte deste novo tipo de confiança, confortável e assistida.

Cada clique que eu faço é salvo. Cada passo que dou é rastreável. Deixamos vestígios digitais em todo o lado. As nossas vidas digitais são formadas precisamente na rede. A possibilidade de um registo total da vida substitui inteiramente a confiança pelo controle. No lugar do *Big Brother* vem o *Big Data*. O registo completo e inquebrável da vida é a consumação da sociedade da transparência (Han, 2018, p. 122, destaques meus).

---

<sup>59</sup> Para além da crítica de Habermas em *Mudança estrutural na esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. 2.ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003, o que está em jogo aqui é a dissolução da esfera pública conforme a conhecemos e o ambiente digital como esfera pública. Vide: PAPACHARISSI, Zizi. *The Virtual Sphere 2.0. The Internet, the public sphere, and beyond*. In: CHADWICK, Andrew; HOWARD, Philip N. (Eds.). *Routledge Handbook of Internet Politics* New York: Routledge, 2009. p. 230-245; LÉVY, P. A mutação inacabada da esfera pública. In: LEMOS, A.; LÉVY, P. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010, pp. 9-20.; Dahlgren, P. (2005). ‘*The Internet, public spheres, and political communication: dispersion and deliberation*’, *Political Communication* 22: 147-162.

A confiança foi substituída pelo controle de dados e de informações, a nível pessoal, comercial, institucional e estatal. Neste tipo de sociedade, em que as pessoas são levadas a estabelecer qualquer tipo de relação por meio da comunicação digital, sem necessidade de confiança no nome da pessoa nem de fé, fica evidente que a transparência, o controle e a vigilância sustentam as relações sociais. Han chama “panóptico digital” esta nova configuração político-social em que a vigilância é realizada por todos e em relação a todos, a partir de informações rastreáveis disponibilizadas pelos próprios utilizadores, que operam em prol da transparência do digital, que consiste numa malha comunicacional intensa e rastreável (“hipercomunicação”) (Han, 2019c, p. 123).

A sofisticação trazida pela comunicação digital consiste na autopercepção que os utilizadores têm de si próprios: não são prisioneiros nem explorados; pelo contrário, acreditam que são livres e mais: querem ser vigiados e os outros vigiarem. Ser vigiado tornou-se rentável; ser visto e motivo de engajamento digital tornou-se rentável. A informação é fornecida livre e voluntariamente em várias plataformas – para não mencionar os vários termos de consentimento prévio que temos de aceitar para acessar a serviços, cada vez mais mediado pelo digital. “Eles fornecem ao panóptico digital informações que emitem e expõem voluntariamente. A autoexposição é mais eficiente do que a exposição por meio de outrem” (Han, 2019c, p. 123). Considerando as principais características da comunicação digital relacionadas com o tema da alteridade, passamos agora a compreender a alteridade, na perspectiva da negatividade/positividade do par, e a sua relação com *Eros*, a fim de perceber a sua relação com a ética gadameriana, a partir do conceito de formação e do papel da alteridade.

### 3.2.2.2 *A aniquilação da negatividade e da alteridade*

Dado o que foi visto na seção anterior, é agora possível compreender mais atentamente como se estabelece o jogo entre negatividade e positividade e como ele pode ser manifestado pelo par alteridade e identidade. A comunicação digital transformou a forma como vivemos e, especialmente, a forma como nos relacionamos com a negatividade, um conceito que engloba o campo semântico da dor, nas suas várias manifestações: morte, finitude, doença, alteridade, risco, fé, confiança, mistério e ocultação, entre outras. A negatividade é a expressão da vulnerabilidade e limitação humana, e ao mesmo tempo que é fonte de sua potencialidade.

Por outro lado, existe o conceito de positividade, que abrange o campo semântico das realizações humanas: cultura, ciência, conhecimento, técnica, identidade, eficiência, produção, ambiente digital, razão. Negatividade e positividade são polos de uma tensão da qual a vida

humana em comunidade se move. A negatividade e a positividade estão em constante jogo dialético. Aliás, as dicotomias podem ser pensadas a partir desta chave de leitura: luz (positividade) e sombra (negatividade), ser (positividade) e Ser (negatividade), linguagem como instrumento (positividade) e linguagem como meio (negatividade). O que é importante aqui é sublinhar que a negatividade tem uma potência infinita e velada que, em última análise, permite à positividade positivar, se concretizar, a cada vez. É significativo notar que estar em contato com a negatividade é uma condição de possibilidade para a manutenção da positividade. *A agonia de Eros*, símbolo mitológico da negatividade, a que Han enxerga como uma forma de tendência ao amor ao próximo, é um eufemismo para a agonia humana contemporânea. Eros em agonia nos remete ao fim de Narciso.

O desenvolvimento avassalador da positividade denunciado pelo pensamento de Han, na verdade, é um alerta não da extinção da negatividade, que continua latente, mas de como e quando o nosso vício na positividade nos fará pagar o seu preço, relativo à nossa recusa da vitalidade oferecida pela negatividade. Cada um de nós, em maior ou menor grau, já está a pagar esta fatura: doenças mentais provaram ser a marca indelével da contemporaneidade, de acordo com Han. Somos todos Prometeu em dor. É claro que depressão, ansiedade e outras doenças mentais têm seu lugar na história da humanidade; a maneira que eu interpreto Han aqui se refere à potencialização das possíveis tendências às doenças mentais que se pode ser associado ao uso não-côscio da comunicação digital<sup>60</sup>.

---

<sup>60</sup> Tendo em vista a quantidade exorbitante de estudos da psicologia, psiquiatria, neurociência e psicanálise sobre a relação entre comunicação digital e distúrbios mentais, seguem a seguir alguns estudos que consultei, a título exemplificativo. *Vide*: Silva, T. O., & Silva, L. T. G. (2017). *Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais*. *Revista Psicopedagogia*, 34(103), 87-97; Picon, F., Karam, R., Breda, V., Restano, A., Silveira, A., & Spritzer, D. (2015). *Precisamos falar sobre tecnologia: Caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia*. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, 17(2), 44-60; Méa, C. P. D., Biffe, E. M., & Ferreira, V. R. T. (2016). *Padrão de uso da internet por adolescentes e sua relação com sintomas depressivos e de ansiedade*. *Psicologia Revista*, 25(2), 243-264.; Fortim, I., & Araujo, C. A. (2013). *Aspectos psicológicos do uso patológico de internet*. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 33(85), 292-311; Davis, K. (2013). *Young people's digital lives: The impact of interpersonal relationships and digital media use on adolescents' sense of identity*. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2281-2293.; Ceyhan, A. A., & Ceyhan, E. (2008) *Loneliness, depression, and computer self-efficacy as predictors of problematic internet use*. *Cyberpsychology Behavior*, 11(6), 699- 701.; Elhai JD, Dvorak RD, Levine JC, Hall BJ. *Problematic smartphone use: A conceptual overview and systematic review of relations with anxiety and depression psychopathology*. *Journal of Affective Disorders*, 2016; 207: 251-259; Ko CH, Yen JY, Yen CF, Chen CS, Chen CC, et al. *The association between internet addiction and psychiatric disorder: A review of the literature*. *European Psychiatry* 2012; 27(1) 1-8.; Akin A. *The Relationships Between internet Addiction, Subjective Vitality, and Subjective Happiness*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2012; 15(8), 404-10.; Menezes PP. *O virtual, o homem e a Psicanálise*. *Revista de Psicanálise Reverie do Grupo de Estudos de Fortaleza*; 5(1): 100-09.; Shi J, Chen Z, Tian M. *internet Self-Efficacy, the Need for Cognition, and Sensation Seeking as Predictors of Problematic Use of the internet*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2011; 14(4); 231-34.; Khoshakhlagh H, Faramarzi S. *The Relationship of Emotional Intelligence and Mental Disorders with internet Addiction in internet Users University Students*. *Addict Health*, Summer & Autumn 2012; 4(3-4): 133-40.

As comunicações digitais e a configuração da vida que elas promovem são admiráveis por várias razões. O objetivo aqui não é demonizar a comunicação digital, mas tentar compreender a nós próprios em relação a esta nova configuração da vida. Uma de suas vantagens ambíguas é o fato de que potencialmente tudo poder ser transformado em dados e em controle. A manipulação das imensas bases de dados dá lugar a algo mais fiável do que a confiança: a quase certeza da probabilidade. Talvez mais interessante do que a ideia de transparência que vem no rastro da informação é a ideia de clareza. O fogo roubado aos deuses foi amplificado e configurado em claridade, mas foi esquecido que claridade também cega. É por isso que Édipo e muitas outras figuras míticas queimam os seus olhos, precisamente, para verem melhor. A clareza é uma forma de positividade, cuja violência pode ser descrita como saturadora e esgotante (Han, 2019e, p. 20). A violência da clareza satura e esgota as nossas capacidades cognitivas e, por fim, o nosso discernimento, que é a capacidade de julgar o essencial a partir do não essencial. A clareza deixou-nos cegos, mas com um sentido de liberdade e de escolha. Curioso notar que Gadamer sublinha que o que Prometeu mais se orgulha em ter dado aos seres humanos não foi exatamente o fogo, mas sim e a partir dele a ilusão humana de uma ilimitação (Gadamer, 2009, p. 80). A comunicação digital nos cativa e nos torna cativos ante a criação da infinita necessidade de constante validação, fomentada pelo fato de não podermos nos comunicarmos plenamente com o outro, não conseguirmos aceder à vitalidade presente na relação com a negatividade. A vitalidade do positivo reside na possibilidade do negativo se realizar a si próprio: “A força da negatividade consiste no facto de que as coisas são vivificadas precisamente pelo seu oposto. A mera positividade carece deste [aspecto]” (Han, 2019a, p. 28).

Tendo sido feitas essas considerações sobre a tensão entre positividade e negatividade e sua relação com a comunicação digital, passa-se ao tema da relação entre alteridade e Eros e, assim, de uma compreensão do conceito de amor. A partir da chave positividade e negatividade, para Han, o amor positivo é confortável e dispensa esforço e trabalho. É otimizado. É sem risco, e é indolor. Toda a sua negatividade é apagada. Han nem sequer considera esta forma de positiva de amor como uma experiência genuína de amor: “[...] o amor estaria a desaparecer devido à infinita liberdade de escolha, à multiplicidade de opções, e à coerção da optimização” (2019a, p. 7). O amor que desaparece, o negativo, é aquele que dá lugar ao amor positivo. Quanto ao aspecto da dor e à sua relação com o amor, o autor se coloca uma pergunta pragmática: por quais razões há a necessidade de lidar com qualquer tipo de dor e risco se temos à nossa disposição uma infinidade de opções afetivas ao alcance de um dedo?

Pelo contrário, no decurso de uma positivação de todas as áreas da vida, [o amor] é domesticado numa fórmula de consumo desprovida de risco e ousadia, sem excesso e delírio. Toda e qualquer negatividade, todo e qualquer sentimento negativo é evitado. O sofrimento e a paixão são substituídos por sentimentos e emoções agradáveis, sem grandes consequências. Na era da “rapidinha”, do sexo oportunista e do sexo relaxante, a sexualidade também perde toda a negatividade. A ausência total de negatividade hoje em dia transforma o amor num objeto de consumo e o reduz a um cálculo hedonista. A cupidez do outro dá lugar ao conforto do igual. O que se procura é o conforto, em última análise, a espessa imanência do igual. O amor de hoje carece de qualquer transcendência e transgressão (Han, 2019a, p. 40).

O distanciamento físico e a disponibilidade de possíveis relações à disposição, promovido pelas comunicações digitais tornou as pessoas descartáveis. Se a alteridade é descartável, então também é a identidade, porque a sua validade provém da aceitação pela alteridade. Este desdém da alteridade é um desdém da própria identidade. Essa tendência conduz à angústia e à ansiedade, devido à constante necessidade de validação pela alteridade imaginada e sonhada. Se a positividade é constantemente ameaçada, o narcisismo parece ser o caminho mais fácil para o qual somos lançados. Assim, a “erosão da alteridade” é como Han designa o processo dramático e sorrateiro que promove “a narcisificação do eu” e, portanto, o “inferno do igual” (2019a, p. 8). O narcisismo é um sintoma desta configuração social em que cada identidade não pode sair de si mesma. “O inferno são outras pessoas”, uma vez escreveu Sartre. Esta frase pela qual a sua filosofia existencialista ficou conhecida representa bem a relação tóxica entre a positividade e a negatividade, que Han denuncia. Para Gadamer e Han, poder-se-ia dizer que o paraíso são os outros. Toda a possibilidade de redenção do eu reside na abertura ao outro e no entendimento de que a relação com a identidade deve ser uma relação de desapego e transformação.

A ideia gadameriana de formação, como um processo de se estar em constante relação com o negativo é prejudicada na sua concretização real. A abordagem deontológica de Gadamer é o oposto do narcisismo que Han reconhece na realidade. É preciso recordar aqui que a identidade só se pode reconhecer a si própria depois de se contrastar com a negatividade, com a alteridade. Ulisses só pode reconhecer a essência do homem grego quando ele viu o modo de vida de todas as criaturas durante o seu regresso de volta a Ítaca. Mergulhado em si mesmo “o sujeito narcisista, pelo contrário, não pode estabelecer claramente os seus limites. Assim, os limites entre ele e o outro desaparecem. O mundo aparece-lhe como uma sombra projetada de si mesmo” (Han, 2019a, p. 10). Outro traço da vida contemporânea que frequentemente acompanha o narcisista é a depressão, de acordo com Han. Note-se que isso não significa que



a depressão e o narcisismo não existiam antes da emergência da comunicação digital, mas sim que estes traços foram acentuados por este tipo de comunicação.

A depressão é uma doença narcisista. O que leva à depressão é uma relação demasiado pesada consigo próprio, baseada num controle exagerado e pouco saudável. O sujeito depressivo-narcisista está exausto e cansado de si próprio. Ele não tem mundo e é abandonado pelo outro. Eros e depressão opõem-se mutuamente. Eros puxa o sujeito para fora de si mesmo e direciona-o para o outro. A depressão, pelo contrário, mergulha em si mesma (Han, 2019a, p. 10).

A formação é um processo erótico, uma vez que nos permite estar abertos e nos lançar à alteridade. A depressão é uma expressão da identidade entediada e paralisada no seu próprio eu positivo, que tem dificuldades em se colocar vulnerável e em se ver tendo que retificar seus projetos de significado. A depressão é um excesso de positividade estagnada e fechada. Eros, assim, surge como aspecto negativo do amor. A negatividade do amor é o desejo, que se baseia nas ideias de impossibilidade, de incerteza, de risco porque é simplesmente uma oferta de alteridade. O desejo é uma espécie de abertura e de curiosidade e interesse pela alteridade. Está para além do controle da identidade e da positividade. É como uma pergunta a ser feita.

Eros, pelo contrário, permite uma experiência do outro na sua alteridade, que o resgata do inferno narcisista. Dá origem a uma negação espontânea do eu, a um esvaziamento voluntário do eu. Um sujeito de amor é tomado por um fraco que se torna todo seu, que é acompanhado ao mesmo tempo por um sentimento de fortaleza. Mas este sentimento não é o desempenho do eu, mas o dom do outro (Han, 2019a, p. 11).

Se a hermenêutica pode ser entendida como a compreensão do processo de formação de si próprio, e se por formação entendemos o processo de sair, de se transformar e de regressar ao eu, à identidade, podemos concluir que a hermenêutica e o Eros fazem parte do mesmo fenómeno. O que torna possível o processo de formação, o que move verdadeiramente a positividade para uma saída do sujeito egocêntrico é o amor, encarnado na figura de Eros. Neste sentido, Eros e Hermes parecem estar mais próximos do que o esperado.

Curioso notar que embora seja mais aceite que Eros seja filho de Afrodite e Ares, existe também uma versão mitológica na qual Eros seria filho de Afrodite e Hermes, que conhecemos como a figura de Cupido (Brandão, 1988, p. 250). A flecha de Cupido é o que permite a mobilização de um estado para sair de si próprio em direção à alteridade, em direção à negatividade. A flecha do Cupido faz o amor acontecer e remove o medo. Narciso é finalmente capaz de ver para além do seu reflexo no espelho. “Eros vence a depressão” (Han, 2019a, p.

12). Eros, entendido como o aspecto de negatividade do amor, promove uma experiência de alteridade, do ponto de vista da alteridade, que não se extingue depois de estar na relação. Não podemos captar a alteridade na sua totalidade; o positivo não pode anular, neutralizar a negatividade. Não se trata de um jogo de soma zero. A negatividade é o que resta. Entretanto, a positividade é efêmera; dura até ser substituída. “[...] Se fosse possível possuir, apreender, e reconhecer o outro, o outro não seria outro. Possuir, reconhecer e aprender são sinônimos de ser capaz” (Han, 2019a, p. 26).

Se Byung-Chul Han apresenta o ponto de vista da alteridade que não é absorvida, nem possuída, nem apreendida, Gadamer apresenta o aspecto desta relação em que há alguma transformação em ambas as ipseidades em interação: fusão de horizontes. Apesar da impossibilidade de duas identidades se integrarem uma na outra, as relações entre elas podem acontecer: é por isso que se pode pensar na possibilidade de comunicação, ressignificação e transformação. A permanência da negatividade não impede a comunicação, e a comunicação não torna a negatividade menos negativa. A comunicação é uma forma de sair de si próprio e de manter a vitalidade da positividade. Outro aspecto para o qual gostaria de chamar a atenção é o tema da temporalidade, especialmente, a partir do conceito de memória, que Han também aborda nesta temática. Eros e negatividade têm uma relação adequada com o tempo. Vejamos:

[...] A memória não é um mero órgão de mera recomposição, com o qual o passado é presentificado. Na memória, o passado está em constante mudança. É um processo progressivo, vivo e narrativo. Nisto, difere do armazenamento de dados. Neste mecanismo técnico, o passado é privado de qualquer vivacidade. É desprovido de tempo (Han, 2019a, p. 32).

Como já vimos, a memória tem um caráter central no conceito de formação na hermenêutica filosófica de Gadamer. O trabalho incessante da memória, entendida num sentido amplo, ou seja, como retenção, esquecimento e rememoração, é o modo de ser da formação, entendido como um processo da relação de sair de si próprio e voltar a si próprio, depois se permitir estar em jogo dialético e significativo com a alteridade.

Para Han, a memória também não deve ser restringida à mera faculdade de retenção. A memória (no sentido lato) é a fonte da vivacidade do espírito, para ambos os autores, porque nela reside a capacidade de lidar com a negatividade da alteridade e, especialmente com temporalidade negativa chamada futuro. O passado é constituído de narrativas que buscam harmonizarem-se entre si a cada nova narrativa de vivência. Ele está no âmbito da positividade, porque se trata do rastro significativo do presente que se consumou. Já o futuro se apresenta

como uma manifestação da negatividade, do incerto que está a vir, irremediavelmente. Trata-se de um espaço vazio e, assim, de uma possibilidade de renovação, de resignificação.

A positividade da narrativa estabelecida é desafiada a cada vez que surge uma nova experiência significativa. O movimento de constituição do discurso é ambíguo do sentido que opera entre o significado estabelecido (aspecto positivo) e a sua resignificação (aspecto negativo). É nesse jogo que se constitui a experiência linguística, permeada pelo fio da temporalidade. Assim, a negatividade da linguagem é a sua capacidade de abertura, que rasga o tecido do significado constituído, de modo a criar espaço para novos significados. O fato de “significado” clarificar algo não o torna inteiramente positivo; para uma coisa que é dita, todo o resto permanece por dizer – o não-dito.

A tarefa hermenêutica está nessa tensão entre o dito e o não-dito; entre a positividade e a negatividade. Elaborar um significado é um movimento inaugural negativo do espírito; após a positivação da realização do significado, seja em texto escrito, seja em ideia, o significado compreendido torna-se positivado, até ser desafiado novamente. A leitura e compreensão de um texto é uma ação negativa. O significado evidente que emerge é positivo, o não dito é a contrapartida de sua negatividade. Hermenêutica enquanto o reconhecimento das possibilidades dos jogos da linguagem enquanto meio se mostra como um dispositivo epistemológico que favorece o jogo com a negatividade. O mesmo se poderia dizer da filosofia no sentido de crítica ao estabelecido, que nada mais é do que a abertura de espaço para perguntas e para o novo se mostrar. A linguagem e a compreensão estão sempre no movimento da negatividade, na medida em que nunca se deixam apreender totalmente, em razão de sua historicidade. A discursividade da memória, a sua relação com o futuro, e, ironicamente, o aspecto sempre esquecido da memória como esquecimento são aspectos da negatividade que as comunicações digitais tentam evitar. Do rastreo de dados ao histórico dos perfis pessoais: as comunicações digitais não permitem nem o exercício do esquecimento, nem o da seleção sobre o que se quer guardar na memória. Tudo tende a ser gravado e arquivado.

A memória humana é o discurso da nossa palavra interior. É limitada e envelhecida, ao contrário da capacidade de memória dos dispositivos digitais. A transferência de registros para estes instrumentos não nos torna mais capazes de processar, ou seja, de trabalhar com a memória. Apenas a esgotamos. Não há mais espaço para o esquecimento, e a narrativa do passado torna-se oculta; o processo de resignificação, tão necessário para a formação, é paralisado. É por isso que Han diz que as comunicações digitais promovem uma época de atualidade que é “meramente aditiva” (2019a, p. 33). Ele denuncia uma perda da cadência significativa da nossa experiência do tempo. É também uma perda da capacidade de formar-se

enquanto humanos sujeitos ao decorrer do tempo. As experiências vividas precisam ser ruminadas para que a coerência da autonarrativa possa acontecer. A temporalidade da experiência humana precisa de espaço, precisa de silêncio, e precisa de esquecer para acontecer e ser uma fonte de formação, narração, fala, compreensão e de (auto)conhecimento. A comunicação digital encapsula a experiência da temporalidade humana na memória como retenção e na corrente – atualizável – presente.

Em resumo, a coincidência e complementaridade entre a perspectiva da alteridade de Gadamer e Byung-Chul Han chamou a minha atenção especialmente a partir de quatro pontos: 1) Eros e formação – o primeiro consiste no conceito gadameriano de formação como um movimento de distanciamento, retorno e abstração que coloca a identidade em relação à alteridade e ao contraponto mitológico complementar em Han da figura de Eros e Narciso; 2) Memória – para ambos os autores a memória deve ser entendida como um processo narrativo jogado pelo espírito entre estes três momentos de retenção, esquecimento e recordação; 3) Humanidade – a formação como aquisição de humanidade e como esta foi posta em risco no isolamento promovido pela comunicação digital; 4) Meios de afetos – a coincidência entre a perda de uma tendência para a formação e a caracterização da comunicação digital como uma espécie de meio que fomenta a deformação humana; 5) A adequação da dicotomia de positividade e negatividade, como perspectiva explicativa de alteridade em Gadamer.

Todos estes aspectos revelam que os autores, partindo de perspectivas comuns, especialmente de Hegel e Heidegger, complementam-se mutuamente nas suas análises. A chave da positividade/negatividade é muito poderosa, mas na realidade é outra manifestação da dicotomia entre Parmênides e Heráclito, ou seja, entre unidade e multiplicidade – segundo o modo tradicional de se interpretar o pensamento destes pensadores. O pensamento heraclítico habita certamente o campo da negatividade e da potencialidade de se tornar, de ser transformado. Contrasta com a nossa experiência diária que está relacionada com a primazia do pensamento de Parmênides: a positividade e o que nos é dado como essência e certeza.

Se a negatividade pressupõe uma ideia de movimento e de transformação, a positividade é estática. Se o negativo permite o jogo produtivo entre presente, passado e futuro, o positivo teimosamente resiste num presente eterno. A hermenêutica filosófica de Gadamer, especialmente do ponto de vista da formação como um processo, como um movimento, um jogo dialético entre identidade e alteridade, promove não só o regresso à identidade, mas também a aquisição da humanidade. A humanidade pode assim ser entendida como a nossa formação em relação à negatividade e à alteridade e o nosso regresso a nós próprios.

A asfixia do negativo é, em última análise, uma asfixia da própria positividade. Em suma, o movimento fora de si próprio, o jogo com a alteridade e o regresso a si próprio, de uma forma transformada, traduz-se numa nova significação da identidade, na experiência da sua historicidade. É por meio do trabalho de ressignificação da memória (num sentido amplo) que a formação ocorre como um processo aberto de contínua apropriação e relação com a alteridade. Apropriação não significa aqui uma ação ativa, mas sim um deixar-se transformar, ou seja, um estar aberto à renúncia a uma parte de si próprio, estar aberto ao sofrimento, ao risco, à incerteza, a uma espécie de morte. A negatividade habita o tempo do mito: “O tempo do mito é quando ainda não se tem uma angústia de certeza” (Krenak, 2018). A posição hermenêutica de abertura à alteridade e à negatividade significa deixar-se morrer e renascer de cada vez. Este processo sempre contínuo que Gadamer chama formação. Han chama de Eros.

### **3.3 Mito, ritual e retórica na contemporaneidade digital**

A utilização do mito de Eros no tópico anterior serviu para ilustrar a riqueza dos mitos, para se pensar os conceitos filosóficos e, também, para inaugurar este tópico, dividido da seguinte maneira: *3.3.1 A função do mito na sociedade digital; 3.3.2 O ritual enquanto dimensão prática do mito; 3.3.3. A retórica e retórica digital: sobre degradação do dizer bem e do dizer o correto*. Após a apresentação da temática do conceito de formação e de sua relação profícua com a alteridade, voltada para o processo subjetivo e individual (formação), este subtópico visa apresentar aspectos éticos, voltados para processos objetivos e coletivos, com foco na comunidade e na cultura, pressupostos do processo de formação e de aculturação de uma pessoa. Em outras palavras, este subtópico visa acrescentar e relacionar à análise até agora feita a questão do mito, do ritual e da retórica, de acordo com a filosofia gadameriana, sem perder de vista o objetivo de entrelaçá-los com diversos aspectos da comunicação digital.

O conceito mais corrente de mito o toma como um conjunto de histórias relacionadas às cosmogonias e às teogonias, transmitidas no seio de uma comunidade, de forma a tecer um passado imemorial comum, que enseja a formação de um sentimento de pertencimento àquela comunidade. E, mais que isso, os mitos ensinam a postura de ver “a terceira margem do rio”, nas palavras de Guimarães Rosa. Os mitos são como faróis do invisível. Já os rituais, compreendidos como um aspecto pragmático do mito, permitem uma vivência concreta e ajudam a constituir uma expectativa de estabilidade do porvir, na medida que são parte de uma finalidade significativa e simbólica maior que o seu significado literal. Em outras palavras, os

rituais ajudam na organização do tempo ao propiciarem um acontecimento, o que promove o relacionamento entre o humano e o divino, compreendido aqui simplesmente como o âmbito para além da realidade física e material (*physis*<sup>61</sup>), conforme uma acepção mais moderna.

Esse relacionamento tem função organizativa da vida e, assim, do tempo de uma comunidade. Ainda que os conceitos de mito e de ritual possam desencadear no leitor uma sensação de passado, em relação a sua atualidade, uma acepção mais ampla e profunda de mito, o revela como uma força constitutiva da ação humana e da atribuição de sentido (isto é, na compreensão da realidade), que mais poder tem quanto mais invisível está.

Os mitos na contemporaneidade se expressam de outra forma, e contam a história de outros deuses, que dissolveu a realidade imaterial na realidade material. Consequentemente, os rituais, historicamente associados ao divino, vem perdendo, a sua força mobilizadora, especialmente no que tange ao seu aspecto formal, ao menos da maneira em que os conhecemos, pela tradição. Outros rituais que surgem no meio digital são distorções porque reforçam a materialidade e individualidade, ao invés de servirem ao fomento da coesão social da comunidade, e ao fomento de uma postura epistemológica que, ao reconhecer o sagrado, reconhece um conjunto de valores éticos. Outro tema que surge, relacionado à temática do mito e do ritual é o tema da retórica, a arte de bem falar, o que contemporaneamente se configura, em última instância, como *marketing* digital. A retórica surgiu inauguralmente como um aspecto da oralidade, da palavra dita, isto é, a forma de transmissão tradicional do mito e do conhecimento, das sociedades ágrafas. A retórica tinha não apenas função de informação, mas também de formação, de aculturação da tradição e de coesão social.

Com a invenção e disseminação da palavra escrita em detrimento da tradição oral, a retórica perdeu seu objeto principal, foi adaptada para a palavra escrita, de maneira a ter o seu

---

<sup>61</sup> Gadamer tem uma pequena digressão sobre o tema da *physis*, inserida na temática da formação, passagem que merece um esclarecimento (VMI: p. 17): “Aqui a transferência é bastante evidente, pois o resultado da formação não se produz na forma de uma finalidade técnica, mas nasce do processo interior de formulação e formação, permanecendo assim em constante evolução e aperfeiçoamento. Não é por acaso que, *nesse particular*, a palavra formação se pareça com a palavra grega *physis*. Assim como a natureza, a formação não conhece nada exterior às suas metas estabelecidas” (destaques meus). Apesar de Gadamer se referir ao processo natural de formação rochosa como analogia ao processo de formação, ele tem em vista o significado mais amplo da *physis* grega: o surgir, o emergir de todas as realizações do real, conforma interpretação heideggeriana do termo. Sobre a interpretação heideggeriana do termo cito a seguinte passagem esclarecedora Cathrin Nielsen (2020, p. 492), no artigo “Categorias da *Physis*. Heidegger e Fink”: “[...] Heidegger dirigiu uma atenção específica à natureza enquanto *physis*. A *physis* não corresponde à natureza nem num sentido de subsistência nem num sentido de *usabilidade* [*Zuhandenheit*], ela não é nem uma coisa nem um instrumento. Aqui a natureza não é mais pensada a partir do horizonte de compreensão da prática que estrutura o estar-no-mundo. Pelo contrário, nela é sinalizado o acontecimento do devir-revelador em geral, o emergir iluminado e o fazer-crescer, fazer-brotar (*physein*), tal como uma flor brota, mas igualmente, por exemplo, tal como algo se amalgama no gesto ou na palavra e, a partir daí, vem à aparência, surge, aparece. Dessa forma, o foco principal de Heidegger residirá até o fim tanto na conexão essencial entre *physis* e *aletheia* [...] quanto na sua controversa conexão com a experiência fundamental da impenetrabilidade e do fechamento da natureza, determinada pelo *alpha* da palavra *a-letheia*.”

caráter instrumental acentuado. Assim, a acepção mais corrente de “retórica” a equiparou como uma mera arte do convencimento. A partir daí podemos facilmente associá-la com a ideia de *marketing*, propaganda e publicidade e, até mesmo, de suas versões digitais. Nessas áreas, a retórica, compreendida como um conjunto de técnicas de persuasão e de convencimento ficou ainda mais patente, de forma a ter seu conteúdo ético esvaziado de seu conceito. Aqui será apresentada a investigação de como a retórica deixou de ser a arte de falar bem, de acordo com a perspectiva gadameriana, o que inclui não apenas a forma, mas também o conteúdo do que é dito (o verdadeiro), para ser considerada um instrumento, uma técnica de convencimento, para então na contemporaneidade ser considerada como um apêndice erudito das áreas de propaganda e publicidade.

Formação, mito, ritual e retórica são compreendidos na perspectiva ética gadameriana como elementos que fomentam os laços sociais e os valores que permitem a vida em comunidade, por meio do diálogo e das trocas sociais que a linguagem permite. São reflexos de uma certa maneira de se lidar com a vida em comunidade, o que vem sendo modificado pela comunicação digital. Se mostram como elementos coesivos do tecido social, que une uma sociedade e, assim, fomentam um senso de pertencimento e o estabelecimento do senso comum, isto é, o compartilhamento do que seja o real. É preciso ter isso como horizonte se quisermos analisar fenômenos contemporâneos da comunicação digital, a partir do pensamento gadameriano, como as *fake news* (capítulo 02) e os *filter bubbles* (capítulo 03). Tais fenômenos são emblemáticos e nos ajudam a pensar sobre os impactos e as transformações operadas nos aspectos éticos do diálogo e, assim, na linguagem enquanto *medium*. Não que discurso de ódio não tenha existido, anteriormente. O que se quer colocar em evidência e em análise é a forma e os elementos mobilizados nessa transformação.

### 3.3.1 A função do mito na sociedade digital

Para fazer a análise do conceito de mito, de acordo com o pensamento gadameriano, apresentarei as principais ideias contidas nos textos de Gadamer, sobre esta temática, contidos em *Mito y razón*<sup>62</sup>, além de alguns textos presentes em *Verdade e Método* vol. II (VMII). Esta subseção será dedicada a começar a tecer elementos para estabelecer uma possível resposta à seguinte pergunta de Gadamer (1997, p. 9): “Assim, uma filosofia do mito deve necessariamente abordar a pergunta seguinte: que papel desempenha o mito em uma sociedade

---

<sup>62</sup> GADAMER, H-G. *Mito y razón*. Prólogo de Joan-Carles Mèlich. Traducción de José Francisco Zuñiga García. Barcelona, Buenos Aires, Mexico: Paidós, 1997.

dominada pela razão científica?” Essa pergunta pode ser refeita, com alguma extensão para a contemporaneidade: que papel desempenha o mito em uma sociedade dominada pela comunicação digital, pelo meio digital? “Na época da ciência em que vivemos o mito e o mítico não têm nenhum direito legítimo e, no entanto, justamente nessa ciência da ciência, *se infiltra a palavra grega, elegida para expressar algo além do conhecimento e da ciência*, na vida da linguagem” (Gadamer, 1997, p. 23, tradução e grifos meus).

### 3.3.1.1 Sobre o mito

Para começarmos a elaboração dessa resposta, é necessário, primeiro, estabelecer três considerações acerca da compreensão do conceito de mito – ante a sua polissemia. A primeira consideração se refere ao fato de que *o mito só se torna mito uma vez que é reconhecido como tal, o que revela sua crise*. Em outras palavras, o mito só vem a ser mito quando está deixando de o ser. “O conceito de mito, de maneira geral, se refere a um procedimento mental nos quadros da cultura arcaica ou selvagem. Neste sentido, um mito apenas o é até que seja percebido como tal numa avaliação externa, entrando assim em crise” (Fiker, 1984, p. 7). Os mitos em crises são decorrência de diversos fatores, que conseguem abalar profundamente uma cultura

No primeiro caso, devido a deslocamentos profundos na superestrutura de determinada cultura, que podem provir de mudanças operadas na infraestrutura e na interação entre ambas dentro de um processo histórico – como é o caso das transformações no mundo grego entre 8 e 4 a.C.(21) - ou por interferência abrupta e radical de elemento externo – da civilização europeia nas culturas ditas primitivas, por exemplo – a consciência mítica e o universo sobre ela estruturado entram em crise e são substituídos por outra episteme: os mitos do universo agonizante deixam de ser mitos no primeiro sentido passando a sê-lo no segundo (Fiker, 1984, p. 7).

Também na Modernidade, o reconhecimento a partir de uma instância externa do mito também é essencial para a sua identificação: “[...] um mito passa a sê-lo depois de identificado como tal, e sua conotação mais direta é a de uma crença rudimentar e enganosa, uma ficção, uma mentira, enfim. É neste contexto que se chama ‘mitômano’ ao mentiroso compulsivo” (Fiker, 1984, p. 7). Uma vez reconhecido como mito, um conjunto de crenças e valores, revela o seu estado de crise – isto é, a perda de seu poder até então invisível de ordenar a vida, e se mostra em vias de se tornar algo falso, descolado da realidade, enquanto outro conjunto de crenças e valores – outra episteme – ocupa o que outrora foi o seu lugar.



A segunda consideração se refere à relação entre mito e ideologia. Essa relação diz respeito apenas aos mitos modernos, cujas sucessivas crises desembocam em teoria filosófica ou científica, para depois se tornarem ideologia (Fiker, 1984, p.8). Nesse caso, já não se pode mais se falar em mito, ante a sua total descaracterização:

Se no antigo contexto, o mito fornecia referencial para um universo em relação ao qual ele próprio era elemento constituinte, no novo, que é constituído a partir de outro quadro mental, ele fornece apenas falsa consciência, se prestando neste sentido – ainda que com pouca eficácia – a instrumento de dominação (Fiker, 1984, p. 8).

Assim, sublinho que é anacrônica se pensar como ideologia os mitos antigos, assim como o fato de que a degradação dos mitos modernos em ideologia acarreta a completa superação do seu caráter de mito, conforme a explicação da citação acima. Dessa discussão decorre a terceira consideração, acerca da diferença entre os termos “mito” e “mítico”.

[...] a tentativa de recuperação da consciência mítica pode significar várias coisas: para o "ex-primitivo" colonizado, o resgate de sua consciência original anulada pelo invasor europeu, e para este, a retomada de uma unidade perdida consigo mesmo e com o mundo. No momento mesmo da mudança, na Grécia, por exemplo, vemos um Píndaro ou um Aristófanes empenhados numa resistência ambígua: engajados na agonia contra o que veem como decadência. Por outro lado, a defesa do mito pode ser a defesa - engajada ou inocente – da falsa consciência e do papel que esta geralmente representa nos quadros da dominação política. [...]. *E há também o uso, intencional ou não, através das formas nas quais o mito se degrada. Aqui, porém, já não estamos no domínio do mito, mas do meramente mítico, que se exprime através do clichê e, no nível do texto literário, produz sublitteratura. Pois quando o mito se torna clichê, o lugar de todos os lugares se transforma em lugar-comum* (Fiker, 1984, p. 8, destaques meus).

Assim, designarei como “mítico” o que diz respeito aos usos, intencional ou não, das degenerações do que outrora foi mito. Tendo sido esclarecidos os pontos acima, passo agora para o pensamento de Gadamer sobre o assunto. Em sua origem grega homérica, mito significa discurso, proclamação, notificação, dar a conhecer a uma notícia. Nesse sentido inaugural, mito se refere simplesmente ao comunicar, ao narrar e ao noticiar acontecimentos do real. Sublinho que neste momento, o mito se refere extensivamente ao real e não há qualquer indício, de acordo com Gadamer, que pudesse se referir à ficção/fantasia ou ao divino (Gadamer, 1997, p. 25). O mito detém função epistemológica, isto é, era a forma de compreensão da realidade e de transmissão do conhecimento do real, compreendido de maneira ampla de modo a abarcar também o divino e o imaginário.

A narração própria do mito se funda no nome e na ação de nomear. Nomear é o reconhecimento da menor unidade compositiva do que pode ser narrado. Nesse sentido, nomear pode ser tomado como um tipo de reconhecer, que também é uma forma de contar (Gadamer, 1997, p. 31). Para contar algo é preciso destacar algo, o que é identificado pelo nome. Note-se que contar pode significar tanto operar símbolos matemáticos quanto nomear e narrar. Em ambos os casos, o que está em jogo é uma atribuição de sentido.

Narrar enquanto a atribuição de sentido daquilo que pode ser narrável, deixa claro que há a pressuposição ontológica do inenarrável. Sendo assim, o que pode ser narrável pela linguagem não abarca a totalidade do que é o real. O narrável é o que se deixa apreender pelo desvelamento do ser. “A narração é sempre narração de algo. ‘Narração de algo’ não é unicamente um genitivo objetivo senão também um partitivo” (Gadamer, 1997, p. 31). Isso significa dizer que “de algo” se comporta tanto como o objeto do verbo narrar, assim como o que denota posse sobre a narração. Nesse último sentido, o que é no narrado mostra a narrabilidade de algo.

Qualquer tipo de narração só faz sentido dentro das trocas sociais de uma comunidade. Tanto quem narra o mito quanto quem escuta o mito fazem parte da constituição do sentido do que é narrado. O ouvinte participa do mito como uma testemunha que presencia o acontecimento narrado pelo mito (Gadamer, 1997, p. 32). Esclareço que o testemunhar não é algo puramente objetivo que perpassa o sujeito e que é por ele perpassado sem qualquer tipo de enviesamento. Testemunhar é um tipo de compreender, que só é possível porque somos seres historicamente condicionados. Para ilustrar, nos remeto à peça de Nelson Rodrigues, “*O beijo no asfalto*”<sup>63</sup>, que mostra como os testemunhos distintos de um mesmo fato podem levar a compreensões e a situações que beirariam o absurdo, se não fossem simplesmente possibilidades plausíveis de significar o real. Testemunhar pode ser compreendido como o próprio ato de ver, de presenciar (de estar na presença de algo), como também o ato de narrar o que foi presenciado. A ambiguidade da palavra nos revela a sua potência ontológica de criação do real pelo nome.

Em outras palavras, narrar é um processo que pressupõe o narrador, mas também os ouvintes, que atualizam o significado do narrado, cada um a sua maneira. Por isso, o que foi testemunhado pode ser narrado de diversas formas: “É inerente à essência da narração que tenha variantes de si mesma” (Gadamer, 1997, p. 32). Esse feixe de possibilidades não significa que uma versão seja menos real que a outra, porque a linguagem não esgota o real. Assim, o que é

---

<sup>63</sup> Ref. RODRIGUES, N. *O beijo no asfalto*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

dito pode ser dito de várias formas. As musas, que sopravam a inspiração para os *aedos*<sup>64</sup>, os poetas guardadores da memória, já sabiam que ambiguidade da linguagem é frutífera e revela a potência poiética infinita de expressão da linguagem, que não é um sistema fechado e inerte (Gadamer, 1997, p. 32).

Elas [as Musas] certa vez, a Hesíodo, ensinaram belo canto,  
Ovelhas ele apascentando sob o Hélicon divino.  
E a mim, antes de tudo, as deusas estas palavras dirigiram,  
As Musas olímpias, filhas de Zeus que tem a égide:  
Pastores agrestes, maus opróbios, ventres só,  
*Sabemos muitas mentiras dizer semelhantes a coisas autênticas*  
*E sabemos, quando queremos, verdades proclamar*  
(Brandão, 2000, p. 8, destaques meus).<sup>65</sup>

A liberdade presente no ato de narrar se funda na distância entre algo e a narrabilidade desse algo. A licença poética, justificativa formal para o exercício da liberdade do poeta – e de todos nós na lida com a linguagem no dia a dia – não é arbitrária. Isso significa dizer que as interpretações, seja as do poeta, seja as dos juízes, seja as dos ouvintes não são arbitrárias; ao contrário, se fundam em uma determinada configuração dada por todos os elementos conjugados da historicidade (o contexto, a audiência, a finalidade, e as próprias experiências individuais e coletivas dos envolvidos no momento da narração, dentre outros). “O narrador pressupõe que o outro deseje ouvir coisas”; o ouvinte, por sua vez, “está disposto a escutar quem sabe narrar<sup>66</sup>. Por certo, próximo a isto entra em jogo um momento que conhecemos como ‘criação de tensão’” (Gadamer, 1997, p. 33).

Em relação especificamente à narração própria do mito, ela coloca em jogo não apenas curiosidade acerca da própria constituição do mundo, como também do que está além do mundo da matéria. Há “um interesse transcendental que está por cima do todo experimentável” (Gadamer, 1997, p. 34). Por ser uma forma de acesso, ainda que linguístico, ao transcendental, o mito tem uma temporalidade própria, circular, em que passado, presente e futuro se confundem e se cocriam. O mito narrado no presente, narra um evento passado que continua a

<sup>64</sup> Os *aedos* são figuras da presentes da Grécia arcaica, responsável por serem os regentes da transmissão da memória coletiva, por meio do canto, de maneira a se valer especialmente da memória e do improviso, para entreter seus ouvintes e para cultivar os valores, costumes e histórias de sua comunidade. O que o *aedo* cantava tinha caráter pedagógico e formativo, de maneira que atuavam na atualização e presentificação da memória coletiva. Note-se a diferença entre *aedo* e *rapsodo*: enquanto o *aedo* cria, o *rapsodo* decora e recita. “Homero não era um *rapsodo*, era um *aedo*. Essa palavra, que vem do grego *aidós*, significa “cantor”. Os poemas homéricos eram compostos e cantados por *aedos* que se acompanhavam com um pequeno instrumento de cordas, a *phorminx*”. Cf. VIDAL-NAQUET, P. *O mundo de Homero*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002, pp. 14-15.

<sup>65</sup> BRANDÃO, J. L. As musas ensinam a mentir (Hesíodo, Teogonia, 27-28). In: *Ágora. Estudos Clássicos em Debate* 2, 2000, pp. 7-20 Disponível em: [http://www.lettras.ufmg.br/jlinsbrandao/JLB\\_Hesiodo\\_musas.pdf](http://www.lettras.ufmg.br/jlinsbrandao/JLB_Hesiodo_musas.pdf).

<sup>66</sup> Repare desde já o entrelaçamento entre mito e retórica.

reger o presente e futuro. A narração do mito por viger no presente, momento em que se atualiza, assim, tem um caráter normativo e prescritivo, cuja validade é atestada a cada vez em que é proferida. Note-se que o caráter prescritivo do mito é, ao mesmo tempo, constitutivo: “Mas ao mesmo tempo, enquanto mensagem presente aos ouvintes a mensagem mítica tem um caráter constitutivo” (Gadamer, 1997, p. 34).

Desde a subjetivação da filosofia na Modernidade, a memória é compreendida como uma faculdade cognitiva, associada à razão. Na contemporaneidade digital, memória é tão somente capacidade de armazenamento do dispositivo. Esclareço desde já que não se nega aqui a existência e a importância da memória individual, tampouco da utilidade da memória do *pendrive* e afins. O que quero ressaltar é que se pode pensar a memória – assim como por exemplo, a autoria – para além do âmbito individual, subjetivo e autocentrado. E isso já foi feito, no passado: a memória coletiva e pública era guardada e atualizada pela figura dos *aedos* (*vide* nota 64). Assim, a narração do mito pode ser compreendida como a memória coletiva publicizada, cuja evocação no presente a constitui, a atualiza e a transmite a cada vez.

Naturalmente, o verdadeiro não é a história narrada ela mesma, que pode ser contada de diversas formas, senão o que nela aparece; o verdadeiro não é simplesmente o referido, que sempre estaria submetido à verificação senão o que por meio dela se faz presente (Gadamer, 1997, p. 64, tradução minha).

Aqui a autenticidade e fiabilidade do que é informado pelo mito devem ser esclarecidas. A atribuição de sentido sobre o que a narração do mito tem a dizer é mais complexa que a atribuição de sentido feita a partir do reporte de um fato histórico, sujeito à crítica historiográfica (Gadamer, 1997, p. 37). Primeiro, ela tem como pretensão uma conexão com o transcendental, enquanto a história factual deve satisfação ao imanente. Nesse sentido, é claro que a desconsideração desse aspecto do mito, que tenta alcançar um conhecimento para além das expectativas limitantes de racionalidade, torna as narrações do mito narrações consideradas, pejorativamente, fantasiosas – uma vez que ele passa a ser reconhecido como mito, o que revela seu estado de crise de credibilidade.

Um breve excursus à etimologia da palavra fantasia aqui é bem esclarecedora: “fantasia” (pt) vem do latim como *phantasia* e do grego como *phantasia*, associada a ideia de *phantos* que significa algo que se mostra por *phainesthai*, e ao verbo *phainein*, compreendido como revelar algo ou tornar visível. Note-se que *pha-* remete à raiz indo-europeia *bha-*, associada a brilhar, iluminar. Nesse mesmo campo semântico estão as palavras fantasma como *phánasma* e fenômeno como *phainómenon* e fantástico como *phantastikós*. É interessante notar como a

origem da palavra *fantasia* nos remete inclusive a palavra *fenômeno*, que foi sequestrada pela ciência enquanto um evento possível de ser observado. O mito enquanto um discurso sobre a fantasia é um discurso revelador que permite a irrupção do ser dos entes; é nesse sentido que o discurso do mito deve ser associado à fantasia – e, também, ao fenômeno. Isso revela que mesmo a ideia de fantasia caiu em deslegitimação epistemológica, como sendo associada ao tolo ou bobo ou pueril, como algo desprovido de razão ou sentido – aqui se pode observar a passagem do mito para o mítico.

Para além da origem etimológica, a *fantasia* também tem sua origem mitológica.

Em diversas histórias mitológicas, conta-se que a deusa *Nix* (a personificação da noite) teve uma grande descendência, sendo *Hipnos* (a divindade do sono) um de seus filhos. *Hipnos* teve *Pasitea* como esposa, uma divindade que simboliza a criatividade humana. Em sua união com o deus do sono, *Pasitea* procriou os oniros, que eram as mil personificações dos sonhos. Entre todos os oniros, conhecemos três nomes: *Morfeu*, *Fobetor* e *Fântaso*. Os três irmãos foram os mensageiros dos sonhos dos reis, enquanto o resto dos oniros se dedicou ao mundo dos sonhos dos outros mortais (Benjamin Veschi, 2019, n.p.).<sup>67</sup>

Enquanto *Morfeu* tinha como função mitológica permitir e provocar o sono e o sonhar das pessoas, *Fobetor* era quem trazia os pesadelos e os sonhos proféticos e *Fântaso* era o responsável pela criação do aspecto surrealista dos sonhos, como aqueles em que as coisas sem vida estão animadas, ou quando as leis do mundo material são desconsideradas. A fantasia surge aqui como um vislumbre, uma inspiração do que existe em potência, mas não ainda em ato. Contudo, o sentido pejorativo de fantasia como algo surreal e absurdo também tem sua origem na função mitológica de *Fântaso*, cuja etimologia, não nos esqueçamos, se refere à revelação.

Em segundo lugar, o mito tem a sua validação pela sua repetição, ou seja, pela sua manutenção no tempo, ainda que lhe custe muitas versões. Isso nem é um custo, na verdade, é apenas a forma como ele habita no tempo que se relaciona com a própria narratividade da memória individual e coletiva. O mito precisa explicar e justificar a realidade que, como sabemos, comporta pluralidade, contradições, acaso e diversos aspectos de nossa irracionalidade. Se a História busca descrever e justificar um episódio do real, a narrativa mitológica precisa dar conta de todo o real ao longo do tempo, daí a sua maior complexidade, ambiguidade e necessidade de atualização.

<sup>67</sup> Disponível em: <https://etimologia.com.br/fantasia/>, acesso em 18 mar. 2023.

Aquilo sobre o que se narra alcança na narração uma sorte de reconhecimento que está acima de qualquer informe detalhado que se possa fazer a respeito. Esse é o motivo pelo qual a diversidade de narradores e de variações do narrado não debilitam a narração. Com efeito, essas variações equivalem a uma declaração e a uma testificação com autêntico valor de realidade [...]. Assim, se justapõem distintas versões de uma lenda que precisamente graças a isso podem convidar a novas configurações poéticas; mas sua credibilidade não se põe, como tal em questão [...]. *O que importa nesses casos não é a crença, mas o reconhecimento e a presentificação comemorativa de uma certeza impressionante* (Gadamer, 1997, p. 35, tradução e destaques meus).

A partir do aspecto comunitário, transcendental e revelador do mito, se pode compreender em um certo sentido a ideia de Weber sobre o (des)encantamento do mundo<sup>68</sup>, mas não no sentido em que ele professou (e ao qual Gadamer se opõe). O desencantamento do mundo começou muito antes da Modernidade e do domínio epistemológico da ciência – quando começou a substituição da episteme do mito pela da razão e, posteriormente, da ciência. Já a partir da Ilustração grega, Gadamer aponta a substituição dos vocábulos *mythos* e *mythein* pelos vocábulos *lógos* y *legein*. Ao mesmo tempo, é necessário notar que o mundo proposto pela tecnologia não é desenfeitiçado – ao contrário tecnologia tem nos mostrado a real concreção de feitos outrora inimagináveis. A diferença está na origem do enfeitiçamento: antes pertencia a uma esfera divina, sobre-humana – agora, trata-se de uma obra humana, que faz parecer ser mais grandiosa do que realmente é.

Ante irrupção do *lógos* como o tipo de discurso explicativo e demonstrativo, fiador do real, o mito – e seu campo semântico – foi ressignificado, para a sua acepção mais corrente, até hoje vigente. Em outras palavras, o mito foi reduzido ao discurso daquilo que só pode ser narrado, isto é, ao discurso sobre o que não pode ser – racionalmente explicado, nem demonstrado por evidências, por isso carecedor de lastro no real. O mito, se tornou assim, um tipo particular de discurso frente ao *lógos*, que se refere a tudo aquilo que só pode ser narrado, às histórias dos deuses e dos filhos dos deuses (Gadamer, 1997, p. 25). Note-se que, antes de designar o que o mito outrora designou, o *lógos* se referia originariamente ao campo semântico dos números e das relações entre eles, presente na matemática e na teoria da música, do pensamento pitagórico (Gadamer, 1997, p. 25). Para se falar do real passou-se a se usar o verbo referente ao contar dos números e, assim, à quantificação. A passagem do *mythos* para o *lógos*

<sup>68</sup> O termo “desencantamento do mundo” (“*Entzauberung der Welt*”) é ambígua e aparece na obra de Weber em diversos momentos diferentes. Gadamer se relaciona especialmente com o texto “Ciência como vocação” (cf. WEBER, Max. A Ciência como vocação. In: *Ciência e Política: duas vocações*. São Paulo: Cultrix, 2005, 13ª ed., pp. 17-52). O sentido weberiano da expressão a que Gadamer se refere remete a ideia de que a ciência operou um movimento de “desmagificação”, de “desmistificação”, isto é, perda do sentido voltado para o divino ou sobrenatural. Importante ressaltar, ainda, que o termo originalmente foi cunhado por Schiller (“*Entgötterung der Natur*”), com um sentido diferente, relacionado à dessacralização da natureza (Pierucci, 2003, p. 30).

já reflete a mudança na arquitetura epistemológica sobre o real. Mudou a forma pela qual conhecemos o real, e assim o próprio conteúdo do real em si mesmo.

Em outras palavras, desde a Ilustração grega, mito e *lógos* se constituíram em polos de oposição, em que *lógos* se refere ao âmbito da racionalidade humana, relacionado ao saber.<sup>69</sup> racional que reside na fundamentação e na demonstração por provas e evidências, enquanto o mito foi ressignificado para se referir ao âmbito criativo, relacionado às narrações fantasiosas e às histórias imemoriais, cuja única prova de existência é a existência de alguém que as guarde na memória e que as transmita pela palavra dita, como, por exemplo, as teogonias e as cosmogonias.

Com a crescente consciência linguística em que o tardio século V acompanha o novo ideal educativo retórico-dialético, *mythos vem a ser quase exclusivamente um conceito retórico para designar em geral os modos de exposição de uma narrativa*. Naturalmente, narrar não é provar; a narração não se propõe convencer nem ser crível (Gadamer, 1997, p. 26, tradução e grifos meus).

O mito já reconhecido e em fase de degradação, então, passa a designar um tipo de narrativa dissociada do que é verdadeiro ou do que pode ser verdadeiro: perdeu sua função epistemológica de não apenas dizer o real, mas também de organizá-lo. Para Gadamer, isso fica claro em Aristóteles que, ao mesmo tempo em que afasta o mito do discurso do real, reconhece que a retórica e a poética guardam em si uma espécie de verdade, um vestígio de outrora, um conhecimento próprio, distinto da verdade factual do discurso apofântico do *lógos*.<sup>70</sup> É a verdade enquanto revelação conforme a etimologia da palavra fantasia nos esclareceu. “Sem dúvida, a formulação de Aristóteles segue sendo admissível: as histórias inventadas possuem mais verdade que a notícia que informa os acontecimentos reais que transmitem os historiadores” (Gadamer, 1997, p. 26). Essa foi uma primeira tentativa de concessão ao papel epistemológico (gnosiológico) do mito. Mesmo com a restrição da legitimidade do mito ao âmbito poético, o que é narrado pelos poetas ainda nos traz algo de universal (Gadamer, 1997, p. 27).

Gadamer retoma e aprofunda essa concessão aristotélica: o mito não é simplesmente histórias inventadas, inúteis para a maioria. A sabedoria guardada e trazida pelo mito não é a de um gênio individual, é a da tradição. Diferentemente de um trabalho científico ou artístico

<sup>69</sup> Nesse sentido, mito e *lógos* se opõem: mito se refere a uma notícia que só sabemos graças a uma simples narração, enquanto *lógos* se refere ao saber que reside na fundamentação e na prova (Gadamer, 1997, p. 26).

<sup>70</sup> Note que o *lógos* também se apropriou do caráter revelador de *-phan*, quando fazemos a tradução e equiparação de *lógos* como discurso apofântico.

modernos, a autoria do mito é coletiva e processual. Não tem dono: os mitos pertencem a comunidade passada, presente e futura como legado imaterial e simbólico. O que pode existir, em determinados casos, são pessoas mais ou menos habilitadas para a transmissão dos mitos. Nesse sentido, o mito é um mecanismo coletivo e comunitário de renovação do mundo simbólico e de orientação para o mundo e para o bem viver da comunidade; cada poeta que diz o mito é mero núncio de uma tradição fundadora, cujo vigor prescritivo e constitutivo se renova ao atualizar a memória e os elementos simbólicos da coesão social, pela transmissão oral da linguagem. O mito é uma das formas de movimento de constituição da linguagem enquanto o meio, *medium* em que estamos inseridos, que nos constitui ao mesmo tempo em que o constituímos, coletivamente. Daí a sua força e invisibilidade antes de ser reconhecido como mito. O que é dito no mito é aceito enquanto o que é falado, sem se ter a necessidade de ser demonstrado, nem provado, nem registrado. O mito revela um lado mais fluído, menos controlável/controlado e mais cotidiano da linguagem, bastante diferente do *lógos*, que já parte do pressuposto da demonstrabilidade, e de suas regras correspondentes.

Só deveríamos ser precavidos ao chamar os mitos, no sentido mencionado, de histórias inventadas; são histórias faladas, ou melhor: dentro do conhecido desde há muito tempo, desde antigo, fala o poeta algo de novo que renova o velho. Em qualquer caso, o mito é o conhecido, a notícia que se espalha sem que seja necessário nem determinar nem confirmar a sua origem (Gadamer, 1997, p. 27, tradução minha).

Para Gadamer, os diálogos platônicos, que terminam em aporias, mostram bem a relação entre *mythos* e *lógos*. Primeiro é importante esclarecer que ambas as formas discursivas podem estar presentes, no mesmo diálogo. Se os diálogos platônicos começam em busca de verdade que podem ser provadas racional e argumentativamente, frequentemente terminam com aporias, que se referem à abertura significativa presente na narração do mito. “Os mitos filosóficos de Platão testemunham até que ponto a velha verdade e a nova compreensão são uma” (Gadamer, 1997, p. 18). Isso significa dizer que é possível reconhecer a limitação da razão humana e, portanto, do uso do *lógos*, tendo em vista a saída pelas aporias ao final dos diálogos platônicos, que nos remetem ao âmbito mitológico.

Em outras palavras, as aporias demonstram a limitação do *lógos*, que se depara constantemente com sua incapacidade de manter a coerência e dissolver as contradições que o real nos entrega. Nesses momentos, o discurso mitológico aparece, de maneira a se ocupar da validade do que é narrado, não a partir de sua demonstrabilidade, mas a partir de sua consensualidade, daí uma de suas aproximações com a retórica. “A argumentação se estende



de tal maneira que passa dos limites de suas próprias possibilidades demonstrativas, até o ponto em que só são capazes de ter narrações” (Gadamer, 1997, p. 27).

Aliás, o jogo entre o discurso mitológico e o argumentativo parece demonstrar a preponderância do primeiro, capaz de absorver e desenvolver e deixar em aberto o que é apresentado no discurso argumentativo como questão insolúvel, como paradoxo. Os fragmentos de realidade que podem ser compreendidos à luz do *lógos*, isto é, do discurso argumentativo, encontra coerência significativa na narrativa mítica, capaz de concatenar e atribuir sentido uno a todos esses fragmentos. Por exemplo e de forma analógica, se pode pensar no *lógos* enquanto portador do discurso das causas anteriores, da qual sabemos sua limitação tendo em vista que tende ao infinito; o mito, por sua vez, tem por escopo o discurso sobre as causas primeiras, que versam sobre perguntas que o *lógos* não consegue responder, mas que são necessárias para a atribuição do sentido do todo. A articulação entre mito e *lógos* em uma mesma produção discursiva não é apenas possível como está presente na nossa lida cotidiana da linguagem e na vida humana. Sabemos responder quais são as causas imediatamente anteriores que nos levam a acordar de manhã, a comer, a trabalhar – mas o sentido último e justificador de todo esse modo de viver e do próprio viver não está no âmbito do mundo material, nem no da racionalidade. Por vezes, esse sentido integrador está em aberto, em formato de aporias e, assim, vemos claramente a vigência atual do discurso mitológico. Assim, se pode compreender os diálogos platônicos como mitos, que costuram a relação entre o dizer do mito e do *lógos*, de maneira a expandir os horizontes acerca da compreensão sobre o que é o verdadeiro, e sobre os limites nos dois discursos.

Para Gadamer, a Ilustração grega permitiu, ainda, a busca da atualização da verdade, por meio da coerência entre o âmbito da teoria e o da prática. Em outras palavras, entre o pensamento reflexivo, que abrange o *lógos* e o mito, a experiência, e a práxis (Gadamer, 1997, p. 28). Assim sendo, tendo em vista a articulação entre a teoria e a prática, é possível concluir que são móveis e não são claros os limites entre mito e *lógos*. A postura de Gadamer, contudo, é ainda mais incisiva que a minha: “Não há passagem do mito ao *lógos*”<sup>71</sup> (1997, p. 10). Os parágrafos seguintes, que versam sobre a história das acepções gregas do logo servem para a melhor compreensão das implicações dessa tese de Gadamer. Ao se pensar que a ciência se move como uma chama no escuro, no sentido de que se constitui como sendo um corpo de conhecimentos que estão sempre sujeitos à verificação a partir do que se revela, se pode concluir

---

<sup>71</sup> – Para Gadamer, a defesa da passagem do desenvolvimento humano representado pelo esquema do mito ao *lógos*, ou até mesmo à ciência, é muito simplista. Nesse ponto, ele se opõe à tradição filosófica iluminista encarnada fundamentalmente na obra de Wilhelm Nestle, *Von Mythos zum Logos*, de 1940.

que o âmbito ilustrado do *lógos* é ínfimo perto do que o âmbito do mito pode alcançar. Essa imagem Gadamer (1997, p. 133) retoma de Heráclito (Frag. 27): “O homem, na noite silenciosa, acende a luz por si mesmo”.

### 3.3.1.2 Sobre o *lógos*

Todos esses esclarecimentos se relacionam com as acepções gregas de *lógos*, que tem sua própria história. As considerações a seguir pensam o mito em relação ao *lógos*, compreendido enquanto *razão*, uma ideia que surgiu na Modernidade (Gadamer, 1997, p. 18). Razão pode se referir tanto a uma faculdade ou ao um conjunto de faculdades, como também a uma disposição das coisas percebidas. Para Gadamer, a derivação do conceito de razão a partir do conceito de *lógos* advém de sua compreensão enquanto a faculdade de expressar o verdadeiro, na medida em que razão é a faculdade de fazer a correspondência correta entre a ordem das coisas que se mostram no mundo e a ideia gerada na consciência do observador. “Mas precisamente esta correspondência interna da consciência pensante com a ordem racional do ente é a ideia que havia sido pensada na ideia originária do *lógos* que está na base do conjunto da filosofia ocidental” (Gadamer, 1997, p. 18, tradução minha).

Para a filosofia grega, no entanto, razão seria mais bem equiparada ao *nous*, a faculdade, o poder superior de reconhecer, de acessar ao que é verdadeiro, que se faz patente no pensamento humano por meio da disposição ao *lógos*. *Lógos* e *nous* são conceitos gregos que proporcionam ao ser humano passagem ao que é o verdadeiro. Nesse sentido, se para os modernos *lógos* se refere ao conceito de razão, para os gregos o *nous* é o conceito que se refere à razão (Gadamer, 1997, p. 18). Essa análise da história da relação entre *lógos*, razão e *nous* nos permite ver que na Modernidade o caráter linguístico do *lógos* foi suprimido pela redução do *lógos* e do *nous* ao conceito de razão, que continua a ter como uma de suas principais exigências a unidade de sentido que coordena a multiplicidade observada pela experiência (Gadamer, 1997, p. 19). Nesse sentido, o problema da disposição para a unidade da razão, em contraste com a multiplicidade advinda da experiência, já presente na filosofia pré-socrática, permanece. Contudo, “a mera constatação da multiplicidade não satisfaz a razão. Ela quer examinar o que produz a multiplicidade, onde está e como se transforma” (Gadamer, 1997, p. 19), como se houvesse um princípio a ser descoberto e compreendido racionalmente, capaz de explicar a multiplicidade do real. Nesse sentido, na lógica tradicional, a razão é a capacidade de descobrir princípios, conceitos e, enfim, conhecimento sem se valer do conteúdo e da multiplicidade, que a experiência tem a mostrar. A razão adquire, assim, mais um caráter formal

e derivativo que um conteudista explicativo. O caráter de revelação e de constituição do ente pela palavra, suprimido pela compreensão moderna de *lógos* enquanto razão, suprime inclusive a multiplicidade do que pode ser dito, pela irrupção da lógica formal, que também tem suas funções e utilidade.

O traço essencial comum a todas essas definições de ‘razão’ é que há razão ali onde o pensamento cabe em si mesmo, no uso matemático e lógico e também agrupação do diverso em vista de um princípio [...] *A essência da razão radica por conseguinte na absoluta posse de si mesma, em não aceitar nenhum limite imposto pelo estranho e acidental dos meros fatos* (Gadamer, 1997, p. 19, tradução e destaques meus).

Ocorre que é incorreto reduzir o real ao que a racionalidade humana consegue tocar, apreender. E, assim, o que restou foi, então, subsumir toda a multiplicidade e a arbitrariedade da experiência a qualquer tipo de princípio racional, formal e anterior à experiência. O fracasso dos projetos filosóficos da modernidade, especialmente os que esperavam a correlação proporcional entre razão e comportamento ético-moral mostram esse erro.

A impossibilidade de cumprir essa exigência, de reconhecer todo o real como racional, significa o fim da metafísica ocidental e conduz a uma desvalorização da razão mesma. Esta já não é a faculdade da unidade absoluta, já não é a faculdade que sabe dos fins últimos incondicionados; racional significa mais a adequação dos meios aos fins dado, sem que estes últimos estejam racionalmente justificados. Por conseguinte, a racionalidade do aparato civilizador moderno é, em seu núcleo central, uma sem-razão racional, uma espécie de sublevação dos meios contra os fins dominantes; dito brevemente uma liberação do que em qualquer âmbito vital chamamos de técnica (Gadamer, 1997, p. 20, tradução minha).

O mito, por sua vez, convive e contempla a multiplicidade, a contradição, a arbitrariedade e o acaso. Sua articulação com o *lógos* e com o *nous* aumentam o âmbito do que se compreende como real, além de fomentar a constituição paulatina e constante dos princípios, valores e conceitos finais, que a razão moderna não conseguiu derivar de si mesma. A degradação do mito e a sua marginalização acarretam também a marginalização do caráter comunitário que ele proporciona e de que a razão carece.

O mito mostra a razão em sua perspectiva coletiva e comunitária, de forma a lidar com toda a multiplicidade e contradição e absurdo da vida. A razão moderna é um projeto individualista e autocentrado, o que vai dar o tom de todo o desenvolvimento tecnológico e, também, da comunicação digital. O mito então cria uma comunidade, um ambiente comum que é formado e que forma, por meio da vida em comunidade, que pode ser compreendida como

um todo de convivência humana, em que a vida e a perspectiva da finitude estão em constante interação. A sociedade por sua vez é o aspecto racional, funcional e burocraticamente organizado da comunidade. A comunicação digital, assim, possibilita o controle e a vigilância de grande parcela da sociedade, mas enfraquece a comunhão e os vínculos das pessoas no aspecto comunal.

Ao invés da perspectiva individual, o mito mostra o aspecto relacional e coletivo entre os âmbitos da teoria e da prática. Assim, mito e razão tem uma história em comum que decorre da história do conceito de *lógos* (Gadamer, 1997, p. 20). A razão se mostrou limitada e histórica, motivo pelo qual se pode dizer que a sua irrupção e prevalência aconteceu dentro do seio do mito, que nunca deixou de existir. Esta é a linha de pensamento que fez Gadamer reconhecer que não houve passagem real do mito ao *lógos*. Não houve qualquer superação porque o mito abarca objeto diferente da razão e necessário a ela como contraponto. A razão não conseguiu suprir a função do mito.

A passagem do *mythos* ao *lógos*, o desencanto da realidade, seria a única direção da história somente se a razão desencantada fosse mestre de si mesma e realizada em absoluta auto-propriedade. Mas o que vemos é a dependência efetiva da razão do poder econômico, social e estatal. A ideia de uma razão absoluta é uma ilusão. A razão é apenas enquanto for real e histórica. Nosso pensamento tem dificuldade de reconhecer isto: mito e razão (Gadamer, 1997, p. 11, tradução minha).

Para Gadamer, o desencantamento do mundo pela razão é um fato histórico, assim como qualquer outro, que não tem o poder de extinguir o mito. Cada grande acontecimento é compreendido como o último para seus contemporâneos, mas logo a esteira do tempo mostra que se trata de mais um fato histórico, que surge e se amolda no âmbito mitológico que, em última análise, se refere à um dos elementos constitutivos da linguagem enquanto meio. A filosofia moderna teve dois polos opostos: de um lado, o Iluminismo radical, e a sua crença cega na razão humana, com poderes ilimitados; de outro lado, a crítica romântica do Iluminismo, que buscou criticar a razão, ao estabelecer seus limites, de maneira a defender a preponderância da irracionalidade e das emoções humanas, nas ações humanas (Gadamer, 1997, p. 14). Reconheceu a razão como mito, no término da euforia iluminista.

Dentro do espectro desta tensão, o mito está alinhado ao romantismo, que exalta a suposta irracionalidade do mito, como uma oposição à explicação racional e científica do mundo. Inclusive, para o Iluminismo essa tensão é inexistente, na medida em que a razão e a ciência se consideram como a superação de um modo de ser e de conhecer primitivo e

irracional. “A imagem científica do mundo se compreende a si mesma como a dissolução da imagem mítica do mundo. Agora, para o pensamento científico é mitológico tudo o que não se pode verificar mediante o método científico” (Gadamer, 1997, p. 14). Não apenas o conhecimento advindo do mito, como também o conhecimento advindo da filosofia, da religião (e das ciências humanas, de maneira geral) foram colocados no mesmo lugar de deslegitimação epistemológica. Acerca deste último ponto da frase anterior, Gadamer, aponta também o papel do Cristianismo e, assim, da religião, na desconstrução da confiança no mito e na ascensão da ciência enquanto o discurso portador do monopólio de verdade, na medida em que o Cristianismo, monoteísta, criticou o mito expressa e amplamente e, assim, deu as bases para a posterior pretensão da ciência<sup>72</sup>.

O cristianismo preparou terreno para a moderna Ilustração e fez possível sua inédita radicalidade, porque realizou a radical destruição do mítico, isto é, da visão do mundo dominada por deuses mundanos

[...]

O cristianismo foi quem primeiramente fez, na proclamação do novo testamento, uma crítica radical do mito. [...] A luz da mensagem cristã, o mundo se entende justamente como o falso ser do homem, que necessita de salvação. Sendo assim, do ponto de vista do cristianismo, por meio da explicação racional do mundo, a ciência é tomada como uma ameaça de sublevação contra Deus, na medida em que o homem tem a arrogância de ser, por suas próprias forças e graças, o dono da verdade (Gadamer, 1997, p. 15, tradução minha).

Em relação à primeira citação, importa notar que a ideia de mito se refere, de maneira restrita, às teogonias e cosmogonias consideradas pagãs. Ao mesmo tempo, o Cristianismo desqualificou tais religiões a fim de lançar sua própria mitologia, sem reconhecê-la como mito, mas sim como verdade. Gadamer pontua que o Cristianismo, antes da ciência, foi um dos discursos que questionou a legitimidade do que era contado por meio dos mitos. Essa insurgência cristã contra a ideia e mito teria aberto caminho para que a ciência fizesse o mesmo, em relação às religiões, colocando-as no mesmo cesto de deslegitimação do mito. Em outras palavras, Gadamer exalta o fato de que para ele o Cristianismo abriu caminho para a pretensão

---

<sup>72</sup> Ainda que Gadamer sublinhe o papel do Cristianismo na crítica do mito, podemos identificar outros momentos em que o mito foi criticado: a crítica do mito já aparece nos pensadores arcaicos dos gregos, como por exemplo, a crítica que Heráclito faz à mentalidade mítica de seus contemporâneos e conterrâneos. Depois, podemos identificar a crítica do mito pelo pensamento grego clássico – incluindo aí Platão e Aristóteles, mesmo em havendo concessões. Só aí então temos a crítica cristã que, aliás, se beneficiou das críticas filosóficas previamente feitas.

de monopólio da verdade da razão e da ciência, que obscureceu até mesmo a contribuição religiosa<sup>73</sup> para a sua ascensão.

Em relação à segunda citação, Gadamer mostra a racionalidade pretendida pelo Cristianismo deslegitimou o mito e o reduziu a uma explicação ingênua ou enganosa do mundo, ao mesmo tempo que tentou se impor contra a racionalidade e o discurso científico. Em relação ao final desta segunda citação, ser o detentor da verdade se refere a uma espécie de empoderamento humano – o fogo de Prometeu – e, assim, de desencantamento weberiano. Para Max Weber, o desencantamento do mundo foi o resultado necessário do desenvolvimento, o que conduziu do mito ao *lógos* e a concreção da imagem racional do mundo. Gadamer questiona a validade desse esquema (1997, p. 14) porque enquanto a imagem científica do mundo se caracteriza por fazer do mundo algo calculável e dominável mediante a técnica e a ciência, o que questiona esse projeto de ordenação, é deslegitimado e considerado mitológico (1997, p. 18). O desencantamento do mundo não é um acidente nem um efeito colateral não previsto; é o resultado esperado de um projeto de organização e de poder que quer a validade desse resultado. É o resultado da passagem do mito ao mítico, resultado de jogos de poder e do estabelecimento de novas condições histórico-materiais. A ascensão da ciência é um fato histórico, o que torna possível o reconhecimento da tendência à intelectualização, tendência iluminista.

[...] nunca antes de essa última Ilustração, a Ilustração moderna europeia e cristã, o conjunto da tradição religiosa e moral sucumbiu à crítica da razão, de modo que em qualquer desencantamento do mundo não é uma lei geral de desenvolvimento, senão um fato histórico crítico [...]. É o resultado do que se enuncia: apenas a secularização do cristianismo fez maturar esta racionalização do mundo [...] (Gadamer, 1997, p. 15, tradução minha).

### 3.3.1.3 Mitos modernos e contemporâneos

O Iluminismo foi o portador de, reconhecidamente, três grandes mitos: a sofística radical, o racionalismo e o ateísmo.

- 1) A onda ilustrada que culminou na *sofística radical* ateniense do tardio século V, antes de Cristo;

---

<sup>73</sup> Para Gadamer, a questão verdadeiramente importante na atualidade já não é tanto o limite da ciência em si mesma, mas, se a partir da razão, se pode alcançar o conhecimento e a natureza do religioso, na medida em que não se trataria de narrativas e imagens arbitrárias da imaginação: são “respostas consumadas nas quais a existência humana se compreende a si mesma se cessar. O racional de tais experiências é justamente que nelas se logra uma compreensão de si mesmo” (1997, p. 22).

- 2) A onda ilustrada do século XVIII que teve como seu ponto culminante o *racionalismo* da Revolução Francesa e
- 3) O movimento ilustrado do nosso século que alcançou seu ápice na religião do *ateísmo* e sua fundação institucional nos *modernos ordenamentos dos estados ateus* (Gadamer, 1997, p. 24, tradução e destaques meus).

Todos esses momentos de ressignificação aditiva ao conceito de *lógos* como razão fomentaram o enfraquecimento da validade do mito, que diz sobre algo que não precisa de provações posteriores. Para Gadamer esta “indignidade do mito” se relaciona com um projeto consciente de “[...] modos e estratégias de formação de convicção implantadas artificialmente, isto é, que servem aos fins do estado e aos fins da dominação” (1997, p. 24). Por sua vez, o romantismo, ao revalorizar e retomar o tema do mito, abriu todo um campo de novas investigações, de forma a exaltá-lo por sua sabedoria (Gadamer, 1997, p. 16). O próprio conceito de verdade é histórico e o mito apresenta a conformação da verdade de um tempo passado. Assim, o valor de verdade do mito não é o de verdade enquanto correspondência, que parte do pressuposto da ocorrência da correspondência num tempo imóvel, isto é, num dado instante. O testemunho mitológico é voz do passado, que continua a ecoar e a conformar o tempo presente.

Ao mesmo tempo, inclusive o discurso científico pode ser considerado como um dos mitos do tempo presente. O mito assim é meio quando atua de maneira invisível ao organizar a realidade; gênero de uma forma de discurso e é espécie quando estabelece suas verdades pressupostas e válidas pela repetição, isto é, um conjunto concreto de cosmogonias e teologias. Relembro que o mito, uma vez reconhecido, já está em franca degradação, motivo pelo qual possibilita a sua mitificação seja como ideologia, seja como mistificação, seja como qualquer outro tipo de distorção, de uso intencional ou não. Em outras palavras, enquanto o mito se refere à abertura ao mistério do devir do ser, o que comporta infinitas possibilidades de narrativas, inclusive contraditórias entre si, a mitificação do mito se refere a qualquer tentativa de desqualificação do mito, assim como qualquer uso distorcido do mito, que busca estabelecer o monopólio do verdadeiro: impõe-no como discurso único e como interpretação única.

O reconhecimento da historicidade da verdade científica não exclui, pelo contrário, reforça a possibilidade de outras verdades relativas ao que se constituiu como mito em outros tempos. O mito é constituído pela linguagem enquanto *medium* e, por isso, também tem essa característica de ser um lugar que podemos habitar simbolicamente, de maneira a organizar o real, a cada tempo (Gadamer, 1997, p. 16). A desconstrução paulatina do ideal irrealista da razão, pelo reconhecimento de sua historicidade, permitiu reconhecer a sua correlação possível com o discurso mitológico que, mesmo não sendo demonstrável, é uma forma de conhecimento,

relacionado ao conhecimento prático, isto é, à sabedoria prática que fomenta a coesão e a boa convivência humana em uma comunidade. A historicidade da razão não significa a perda de seu poder de conhecer o verdadeiro (Gadamer, 1997, p. 20); significa o reconhecimento de que a razão é condicionada historicamente, motivo pelo qual a verdade é sempre algo passível de ser retificado. Em outras palavras, o reconhecimento da historicidade da razão significa compreendê-la como uma faculdade de conhecer o que é possível de ser o verdadeiro, em determinado momento histórico. A verdade é muito mais um horizonte, um processo epistemológico, que um atributo de um juízo.

A própria verdade é, ela mesma, histórica, no sentido em que não pode ser desacoplada do mundo da vida. A não-redução da realidade à racionalidade e o reconhecimento da historicidade da razão e da verdade, permite o reconhecimento da verdade dos modos de conhecimento para além da ciência, como o mito (Gadamer, 1997, p. 21) – o poder revelador do mito não está em sua correspondência com o real concreto, mas com o sentido que podemos apreender do real concreto. Em outras palavras, todo projeto de sucesso que destrona o mito vigente, acaba por se tornar, ele mesmo, um próprio mito.

Nesse ponto Gadamer (1997, p. 16), retoma Nietzsche, na *Segunda consideração intempestiva*<sup>74</sup>, que reconheceu o mito como a condição vital de qualquer cultura e que reconheceu uma como enfermidade histórica a destruição desse horizonte. Que o mito seja condição vital de qualquer cultura, disso não restam muitos pontos controversos porque a historicidade é o reconhecimento do aspecto temporal e constitutivo da cultura, cujo conjunto abarca o mito, seja ele enquanto discurso (gênero), seja ele enquanto espécie (histórias sobre as origens). Sobre o segundo ponto, a própria pretensão de destruição dos mitos se configura enquanto um mito – então o que há aqui, em verdade, são disputas discursivas, que atravessam cada pessoa e cada geração de maneira diversa.

### 3.3.1.4 Resposta à pergunta inaugural

Tendo em vista o exposto, acerca do mito e sua íntima relação com o *lógos*, retomo a pergunta a ser respondida: “Que papel desempenha o mito em uma sociedade dominada pela comunicação digital?” Para responder a essa pergunta, é preciso estabelecer, primeiro qual é o sentido do mito em questão. Como vimos, podemos pensar o mito a partir de suas acepções. A primeira é o mito como um conjunto de crenças e valores que ordenam a vida, que se constituem

---

<sup>74</sup> Cf. *Segunda consideração intempestiva – da utilidade e desvantagem da história para a vida*. Tradução: Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2003.



como *medium*, de maneira a ter seu poder de regência invisível. O mito pode se referir também ao reconhecimento desse conjunto de valores e crenças ordenadoras, o que revela a crise de credibilidade e a cogência desse paradigma mitológico. Por fim, o mito ainda pode ser compreendido: a) como discurso que diz o real (sentido etimológico original do grego), b) como discurso fantasioso, mas que guarda algum tipo de sabedoria (a referida concessão aristotélica ao mito, reconhecida por Gadamer) c) como discurso acerca das teogonias e cosmogonias (sentido corrente) e d) como discurso degenerado, que abarca a sua degradação em ideologia, ou qualquer uso distorcido do mito – a que utilizei os termos mistificação ou mitificação.

O mito vigente atua sempre de forma velada na sociedade da comunicação digital, de maneira que a crença em sua inexistência revela a sua força em pautar os valores e os comportamentos de uma comunidade. O reconhecimento de mito como mais um dentre outros mitos revela a instauração de outro e a substituição da episteme, do modo de conhecer, de uma sociedade. “*The king is dead, long live the king*”. O exercício de investigação da sociedade pode revelar assim traços das forças mitológicas que a organizam. A sociedade organizada pela tecnologia digital, que tem a eficiência como horizonte, defende a liberdade e a autonomia de maneira extrema, de modo a fomentar o individualismo e a solidão. Um mito é só uma estrutura significativa cujos valores e crenças podem edificar, como também destruir uma comunidade. A comunicação digital é alicerçada no desenvolvimento tecnológico e na ciência e está na esteira dos mitos já instaurados por esses eventos. Ademais, Gadamer ainda ressalta os mitos modernos do relativismo e do niilismo, como mitos que não operam a favor do bem viver porque instauram um caos no trabalho de ordenação da realidade e na atribuição de sentido da vida – o que, em última análise, podem ser compreendidos também como mais uma forma de degeneração da função mitológica.

Quando pensamos no poder de fragmentação da realidade objetiva que a comunicação digital tem fomentado, paulatinamente, a partir de fenômenos como a disseminação e o alcance das *fake news*, e a exposição sob medida a conteúdos que reforçam o perfil, do usuário (*filter bubbles*) podemos pensar se a narrativa mítica da ciência e da tecnologia não estariam ameaçados em sua estrutura mais basal: a comunidade. Se cada pessoa crer estar vivendo em uma realidade distinta, isto é, se não houver um mínimo denominador comum do que seja a realidade, não há condição de possibilidade sequer para a existência do mito em seu sentido anterior à decadência. Isso significa reconhecer uma tendência de pulverização do mítica, atuante em pequenos conglomerados que partilham um mínimo de pressupostos ordenadores comuns.

Ademais, importa notar que o mito enquanto força organizadora e explicativa de uma comunidade é uma forma, desprovida de conteúdo; se refere mais ao processo poiético constante de autogeração de narrativas. Quando nos referimos a determinados mitos, já estamos na alçada de seu reconhecimento como mito e, assim, já estamos em sua mirando a sua decadência. Desde a Modernidade, a partir da paulatina e constante subjetivação do pensamento e individualização da sociedade e da comunidade, marcadas pelo exponencial desenvolvimento da técnica, o discurso científico pode ser compreendido como uma mitificação da narrativa da ciência, na medida em que requer o monopólio exclusivo de dizer o real e a verdade, além de pautar comportamentos individuais e sociais e ser o crivo para o estabelecimento do que se chama conhecimento ou não.

O consenso em relação à credibilidade da ciência é um consenso mitológico – ainda que em crise – que fomenta a coesão social e cujas origens e credibilidade já não estão em questão. Em acordo com Nietzsche, os mitos são vitais para qualquer cultura e comunidade. O reconhecimento de nosso condicionamento histórico não nos faz ter domínio sobre toda a atuação e as últimas consequências desse condicionamento, saber reconhecer um mito em sua ascensão ou queda não nos faz ter controle sobre sua força nem sobre os demais mitos que estão em jogo, nem sobre a extinção deles.

Em relação ao mito enquanto narrativas fantasiosas, essas se tornaram adornos, não representam ameaças. Assim, as artes estão aí para mostrar que a fantasia detém sim um espaço de respeito na produção e no consumo/fruição da arte. O grande ponto em questão foi a redução do mito enquanto um discurso que diz sobre o real para o discurso narrativo, fantasioso, que não teria pretensão de dizer a verdade do real. Em relação ao mito enquanto cosmogonias e teogonias, essas narrativas de fato caíram em desuso, mas isso vem acontecendo há muito tempo e não é um fenômeno próprio nem da Modernidade nem da Contemporaneidade. Tem valor enciclopédico e erudito, e está presente em algumas áreas de estudo, mas como objeto de estudo e pesquisa e não como um repositório de sabedoria ou de lições de morais, presente de maneira capilar nas trocas sociais cotidianas. Faço a ressalva das teogonias e cosmogonias religiosas e esotéricas. Em suma, a decadência do discurso do mito como o discurso que diz o real levou o homem moderno a ocupar-se com o estudo científico dos mitos ou o estudo dos mitos do ponto de vista científico. Se temos uma riqueza oriundas da mitologia é porque o processo poiético do mito em questão está em franca decadência e desaparecimento. A mitologia enquanto um campo de estudo aparece como uma espécie de museu, um fragmento estático do que outrora estava presente de maneira orgânica, dinâmica e invisível na configuração da vida.

### 3.3.2 O ritual enquanto dimensão prática do mito

Seguindo a análise dos impactos da comunicação digital no âmbito ético do diálogo este subtópico versa sobre o conceito e a função do ritual, compreendido, inicialmente, como a dimensão prática e comunitária do mito. Após os esclarecimentos sobre as acepções e o papel do mito, numa sociedade marcada pela comunicação digital é preciso agora investigar seu aspecto prático e uma de suas formas de expressão mais objetiva: o ritual. Apesar de haver aqui a cisão pedagógica entre ritual e mito, esclareço que ambos fazem parte do mesmo fenômeno ético e social. “Apenas a fundamentação matemática do que na época moderna chegaria à ser ciência levou a dissolução da velha unidade entre culto, ritual, canto e linguagem da retórica e da poética e enfim da filosofia e da ciência” (Gadamer, 1997, p. 119, tradução minha).

Para Gadamer, a idade e a ciência modernas acarretaram a fragmentação das dimensões da razão prática, responsável pela “modelação da vida emocional” o que levou, também, a “lenta modelação de orientação para a vida” (ou seja, a formação), que atua desde o nascimento e age em direção ao desenvolvimento da comunicação linguística, cultivada no seio de uma comunidade (1997, p. 129). O ritual se configura como a interseção entre o *mythos* e o *ethos*. Significa o cumprimento de um fazer ou de um-não fazer – de um comportamento, executado de maneira correta. Isso significa dizer que os rituais têm um caráter prescritivo, eles dão a forma de como algo deve ser feito. Ritual, contudo, não deve ser compreendido como um conjunto de regras a serem seguidas como se esvaziada de conteúdo e de sentido. Não se trata de uma formalidade vazia – o ritual é mais que seus ritos; o ritual torna presente o mistério do mito. A separação entre conteúdo e forma é um vício moderno. Os rituais apontam para o *como* fazer algo corretamente. Os rituais estão para as ações assim como a retórica está para as palavras: ambos sob o âmbito do bem. Assim, a observância dos rituais passa, antes, por uma direção e para o estabelecimento de um horizonte ético.

Temos que escutar atentamente a palavra que usamos em tais contextos. Isso não significa acordo com uma regra prescrita, mas, pelo contrário, a aplicação correta das regras. O que queremos dizer com ‘correto’ em qualquer ocasião vai além do dado e do prescrito e indica nesta recitação: comportar-se corretamente; fazer o julgamento correto; encontrar a palavra correta; dar o conselho correto; entender o que é um pedido correto; saber o que é um pedido correto; ler um texto corretamente; manter uma conversa correta; acompanhar a poesia que é lida ou recitada; acompanhar a música; acompanhar a cena no palco. E assim, tudo isso é emergir em palavra e imagem. Esta é a verdade na qual a convivência corporal é consumada, a ação conjunta, em pessoa, de um

com o outro, na qual o universo da linguagem vive sua vida [...] (Gadamer, 1997, p. 133, tradução minha).

Nesse mesmo sentido, pondera Han (2020, p. 22), ao dizer que as boas maneiras da educação e, até mesmo, as práticas culturais, compreendidas em sentido amplo, são formas de ritual. Tendo em vista os debates contemporâneos, esclareço que o politicamente incorreto opera a troca entre os rituais da educação por um comportamento pretensamente autêntico ou genuíno. A acolhida do politicamente incorreto é a acolhida de uma forma repaginada e mitigada de barbárie. Ignorar e desprezar os rituais da boa educação, estabelecidos em uma cultura, é ignorar um elemento objetivo da civilidade humana. “O ritual das boas maneiras da educação não é uma questão de expressão subjetiva de um sentimento ou emoção; é um ato objetivo. Isso parece uma evocação mágica, que produz um positivo estado mental” (Han, 2020, p. 23).

A comunicação digital, contudo, valoriza o que gera maior engajamento e visualizações, ou seja, valoriza e recompensa escândalo e as emoções negativas. Consequentemente, há a promoção da autenticidade e da espontaneidade, só que de maneira distorcida, porque as colocam em oposição aos bons modos, à cortesia, ou às prescrições da educação e boas maneiras, ou seja, ao que é estabelecido enquanto o que é correto. A exibição pública de estados emotivos fundados em nossas reações animais irrefletidas e pouco cultivadas é aplaudida. Isso é diametralmente oposto a toda a ideia de formação e de aculturação que Gadamer defende como meio para se a humanização do humano. Estamos em um processo social paulatino de deformação, em que as primeiras coisas a serem atacadas são o modo de ser portar publicamente, o que acarreta a confusão entre a esfera pública e a esfera privada. As redes sociais, um dos principais veículos da comunicação digital, fomentam essa confusão – quantos escândalos já não foram causados porque uma figura pública disse algo polêmico, como se estivesse numa esfera privada, de maneira a alcançar milhares de pessoas e, assim, agredir a esfera pública.

A cultura da autenticidade se relaciona intimamente com a desconfiança das formas ritualizadas de interação, em razão do esvaziamento de sentido e de conteúdo éticos. Somente a expressão da emoção espontânea, ou seja, a expressão de um estado subjetivo efêmero e irascível, é autêntica. O comportamento que foi formado de alguma forma é considerado como não-autêntico ou superficial. Na sociedade de autenticidade, as ações são orientadas internamente, motivadas psicologicamente, enquanto nas sociedades de rituais, as ações são determinadas por formas de interação externalizadas e pré-estabelecidas (Han, 2020, p. 23).

Pai Todo chefiou que soubessem que o nome do curumim negro era Meio da Noite, o pouco de corpo noturno estava abrigado, seu espírito estava abrigado. *Honra enfureceu porque lhe era vedada a ofensa de matar o povo dos três mares.* O negro passava a ser do povo, o pajé afirmava, era do povo, distinto das feras. E Honra perguntou: de que valerá a fera à alegria da mata. E o santo respondeu: sinto só o que está intuído, o curumim negro é digno e deverá descansar. *Será educado para a salvação. Será parte da alegria. A comunidade atrapalhou. Não sabia muito bem o que pensar, não sentiu sensatez. E o santo explicou que o sentido era o da piedade. Chefiou que sentissem piedade, chefiou que chorassem. A comunidade chorou* (Mãe, 2021, p. 111, destaques meus).

A citação acima mostra a situação de um ex-escravo negro que foi encontrado pela aldeia de Honra, o personagem principal de *Doenças do Brasil*, romance de Valter Hugo Mãe. O pajé decidiu que era caso de poupar a vida do ex-cativo e ordenou que a comunidade sentisse piedade e chorasse pelo passado e futuro de Meio da Noite (ex-escravo negro), apesar do sentimento geral em relação ao ex-cativo ser de ameaça e de desconfiança. Mesmo a contragosto, a comunidade obedeceu à ordem de sentimento imposta pelo pajé e chorou em função do sentimento de piedade, o que significou o ritual de acolhimento do negro. Em outras palavras, essa imagem mostra como os rituais têm o poder de instaurar comportamentos, apesar do estado subjetivo individual. Este é um exemplo de como os rituais são formas de interação objetivas e pré-estabelecidas, acordadas socialmente (no caso, pela autoridade delegada ao pajé), que determinam o que deve ser feito, e como deve ser feito.

Han interpreta o desprezo dos rituais como uma das causas do desencantamento do mundo. Assim, diferentemente de Weber, Han pensa o desencantamento do mundo associado ao desmantelamento das formas da cultura, isto é, ao esfacelamento paulatino do formalismo das expressões culturais: “a profanação da cultura acarreta o seu desencantamento” (2020, p. 24). Nesse mesmo sentido, a pesquisadora da cultura Mary Douglas (2004, p. 1) defende que a cultura tem enfrentado uma verdadeira crise das formas e dos formalismos, ainda na sombra de Lutero.

Um dos problemas mais graves de nossos dias é a falta de compromisso com símbolos comuns. Se tudo isso fosse assim, pouco haveria a dizer. *Se fosse apenas uma questão de nossa fragmentação em pequenos grupos, cada um se comprometeria com suas próprias formas simbólicas, o caso seria simples de ser subestimado.* Mas mais misterioso é uma rejeição ampla e explícita dos rituais como tais. Ritual tornou-se uma palavra ruim, significando uma conformalidade [sic] vazia. *Estamos testemunhando uma revolta contra o formalismo, até mesmo contra a forma. [...]. Tons de Lutero! Tons da Reforma e sua queixa contra rituais sem sentido, religião mecânica, o latim como*

*língua de culto, recitação sem sentido de litanias. Encontramo-nos, aqui e agora, revivendo uma revolta mundial contra o ritualismo* (Douglas, 2004, p. 1, tradução e destaques meus).

O que ele chama de profanação da cultura se refere ao empobrecimento simbólico e a perda de um horizonte comum público, isto é, a perda do compartilhamento de uma realidade comum. Para Han (2020, p. 1), os rituais são atos simbólicos, que contribuem para a coesão social em uma comunidade, tendo em vista que reforçam os valores e os costumes de uma comunidade – e eu acrescentaria, ainda que os rituais reforçam os mitos que narram e que formam o tecido social de uma cultura. Esclarece, ainda que, instauram um senso de comunidade, sem comunicação. Eu discordo quando ele fala que é uma forma de comunidade sem comunicação: não é difícil reconhecer que existe muitas formas comunicativas, que prescindem do uso da língua natural, como o silêncio, os gestos, a expressão natural, a dança. A comunidade sem comunicação me parece, antes, o sentimento comum de pertencimento a uma mesma comunidade e cultura; isso é possível porque já houve, anteriormente, um grande processo de aculturação, que necessariamente passa pela aquisição da linguagem e por intensos e reiterados processos comunicativos. Ademais, se ele reconhece o ritual como ato simbólico, ele reconhece o poder dos rituais de comunicarem alguma coisa. Há rituais em que não é preciso falar porque todos sabem o que esperar e as suas respectivas funções. Aqueles que não sabem aprendem pela observação e mimese.

De acordo com Han, então, o símbolo é uma forma de reconhecimento de algo que foi previamente instaurado. A partir da análise etimológica da palavra símbolo, se pode verificar que ela nos remete a um aspecto comunitário e social. Conforme a etimologia grega do termo, *symbolon*, remete a um campo semântico relacionado ao horizonte de uma relação, à unidade da integridade entre as partes e, até mesmo, à ideia de salvação (Han, 2020, pp. 5-6). Isto porque Han baseia a sua análise na aparição da palavra no mito de Aristófanes, acerca da origem do afeto e da socialidade humana.

De acordo com o mito apresentado por Aristófanes, [...], os humanos eram originalmente seres globulares com duas faces e quatro pernas. Por serem tão indisciplinados, Zeus procurou enfraquecê-los, dividindo-os em dois. Desde sua divisão, os seres humanos têm sido *sym-bola*, anseiam por sua outra metade, anseiam por uma totalidade curativa. O *symbállein* grego significa, portanto, "unir". Rituais são também práticas simbólicas, práticas de simbolismo, no sentido de aproximar as pessoas e criar uma aliança, uma totalidade, uma comunidade (Han, 2020, p. 6, tradução minha).

Ademais, o uso da palavra como o reconhecimento de relações amistosas entre hóspedes e convidados (*tessera hospitalis*), em que cada parte da relação detinha metade de uma placa de argila como sinal da amizade (Han, 2020, p. 1). Gadamer também remete a essa origem acerca do símbolo:

O símbolo ao contrário não restringe à esfera do *lógos*, pois não é o seu significado que o liga a outro significado, mas, ao contrário, é seu ser próprio e manifesto que tem significado. Na medida em que se exhibe, reconhecemos nele algo diferente. Tal é a *tessera hospitalis* e outras coisas semelhantes [...] (Gadamer, VMI: p. 78).

A relação entre símbolo e reconhecimento deriva da capacidade da memória e da abstração que consegue separar o contingente do permanente, e guardar os elementos permanentes, de maneira a se tornar um conhecimento prévio, colocado em jogo quando nos deparamos com a presença semelhante aos elementos guardados como permanentes, previamente. Reconhecer, assim, é o conhecimento do que permanece naquilo que está em constante transformação. Reconhecer pressupõe a memória.

Reconhecimento significa conhecer algo como aquilo com o qual já estamos familiarizados. O processo único pelo qual o homem "se faz sentir em casa no mundo", para usar uma frase hegeliana, é constituído pelo fato de que todo ato de reconhecimento de algo já foi liberado de nossa primeira apreensão contingente do mesmo e depois é elevado à idealidade. Isto é algo com o qual todos nós estamos familiarizados. O reconhecimento sempre implica que conhecemos algo mais autenticamente do que fomos capazes de fazer quando fomos surpreendidos em nosso primeiro encontro com ele. O reconhecimento extrai o permanente do transitório (Han, 2020, p. 1-2, tradução minha).

Para Gadamer, o “símbolo” é analisado em comparação com o conceito de “alegoria”<sup>75</sup>: ambos possuem em comum a estrutura e a capacidade de representar uma coisa por meio de outra, além de estarem intimamente imbricados com âmbito religioso. Símbolo designa algo para além do que é apresentado visual ou sonoramente. Nesse sentido, o símbolo comunica pela remissão, pelo reenvio a partir do sensível para o suprassensível; esse fenômeno se encontra bastante presente no âmbito das artes, assim como no âmbito religioso (VMI: p. 78).

O símbolo, ao contrário da alegoria, não se restringe à esfera do *lógos*, pois não é o seu significado que se liga a outro significado, mas, ao contrário, é seu ser próprio manifesto que

<sup>75</sup> Sobre a alegoria: “a alegoria pertence originariamente à esfera do discurso, do *lógos*, sendo, pois, uma figura retórica ou hermenêutica. Em lugar daquilo que se quer realmente dizer coloca-se algo diferente, algo mais à mão, mas de maneira que, apesar disso, esse deixa e faz entender aquele outro” (VMI: p. 78).

tem significado, referente ao ser do simbolizado. Na medida em que o símbolo é exibido, reconhecemos nele algo diferente do que é de fato o próprio símbolo ele mesmo. É irrelevante que o *tessera hospitalis* seja de argila, de madeira ou de metal; o que importa é ao que ele remete, por sua simples exibição. O símbolo, assim, é marcado pela sua capacidade de exibir e de documentar, de registrar o que os membros de uma comunidade são cultivados a reconhecer:

[...] quer seja símbolo religioso, ou se apresente com um sentido profano, como uma insígnia, uma credencial ou uma senha, seja qual for o caso, o significado do *symbolon* está em sua presença, e só obtém sua função representativa pelo fato de ser mostrado ou ser dito em sua atualidade (Gadamer, VMI: p. 78).

Comunidade, símbolo e ritual são uma tríade interrelacionada em que as formas simbólicas são o *medium* da comunidade; os rituais são expressões concretas dessas formas simbólicas partilhadas, que ensejam um comportamento e constituem as práticas da vida em comum. Nesse sentido de tornar objetivo os valores e as prescrições partilhadas é que Han ressalta a função de orientação dos rituais: “Rituais tornam o mundo objetivo; eles fazem a mediação de nossa relação com o mundo” (Han, 2020, p. 23, tradução minha). Assim, os rituais têm um caráter não apenas prescritivo, mas formativo e pedagógico, de maneira a nos ensinar, a nos orientar o que fazer, como fazer e o que sentir.

Nesse sentido pedagógico, o ritual se torna uma dimensão do mito que torna a realidade humana mais confortável e, um pouco mais estável. Estabilidade se relaciona com algum tipo de expectativa em relação ao futuro; trata-se de um conceito temporal, com algum tipo de reconhecimento. Assim, os rituais, enquanto, práticas simbólicas e pedagógicas, também têm uma função temporal porque pressupõe um reconhecimento, uma memória. “Eles estão para o tempo como um lar é para o espaço: eles tornam o tempo habitável” (Han, 2020, p. 2, tradução minha). Apesar de que Han sublinha o aspecto temporal, não há motivo aparente para restringi-lo apenas a esse âmbito.

Os rituais tornam familiar também o corpo, as relações interpessoais, as fases da vida de uma pessoa, a reação a determinado problema que surja, na vida em comunidade. Os rituais organizam o espaço e a disposição dos objetos. A temporalidade dos rituais não exclui seus efeitos também no espaço e nos objetos do espaço. Han enfatiza o aspecto da temporalidade a fim de lançar uma de suas teses acerca da relação entre temporalidade, ritual e contemporaneidade permeada pela comunicação digital: “hoje, o tempo carece de uma estrutura sólida”, no sentido que o tempo, ou melhor dizendo, a passagem do tempo sobre nós se tornou algo inóspito e imprevisível – fonte incessante de angústia, dúvida e incerteza (2020, p. 3).



Isto porque os rituais, que servem para estabilizar a vida, segundo ele, estão em um processo de desaparecimento – assim como todos os aspectos formais da cultura. Note-se que estabilização da vida operada pelos rituais tem a ver não apenas com seu caráter pedagógico e prescritivo, mas também pela sua repetibilidade “Por meio de seu permanecer sendo o mesmo, e de sua repetibilidade, eles estabilizam a vida. Eles fazem a vida durar [*haltbar*]” (Han, 2020, p.3). O caráter de repetibilidade do ritual não significa que sejam rotineiros; a diferença entre a repetibilidade da rotina<sup>76</sup> e a dos rituais é a capacidade dos últimos em criar intensidade e marcos temporais, que se baseiam no caráter de reconhecimento e, assim, de completude entre presente e passado, no presente atual (Han, 2020, p. 8). Essa descrição do ritual de Han nos remete à ideia de festa em Gadamer. Determinadas festas são, inclusive, aspectos ou elementos de rituais. Assim, a festa enquanto uma expressão do ritual, pode ser compreendida como uma estrutura temporal que é a mesma da obra de arte, (tema que será tratado no capítulo 3 desta pesquisa) e a partir de seu caráter comunitário (Gadamer, 1985, p. 62). As festas permitem a reunião de pessoas em torno daquilo a ser comemorado, isto é, colocado na memória coletiva para reconhecimento futuro e atribuição simbólica; esse festejar é uma atividade intencional, que une a todos.

Se há algo relacionado com toda a experiência da festa, este algo é o que impede todo isolamento de alguém frente a outrem. Festa é coletividade e é a representação da própria coletividade, em sua forma acabada. Uma festa é sempre para todos [...] (Gadamer, 1985, p. 64).

O tempo é experimentado coletivamente, porque a atenção está fora de si mesma; a atenção está no acontecimento da festa. Nesse sentido, a celebração da festa ou de um ritual propicia uma experiência temporal em que a duração não se refere a um tipo de revezamento linear de momentos, nem à experiência de disposição do tempo que se relaciona com o tédio. Para Nietzsche (2003), é nesse sentido que a experiência temporal pode se confundir com felicidade:

[...]. No entanto, em meio à menor como em meio à maior felicidade é sempre uma coisa que torna a felicidade o que ela é: *o poder-esquecer ou, dito de maneira erudita, a faculdade de sentir a-historicamente durante a sua duração*. Quem pode se instalar no limiar do instante, esquecendo todo passado, quem não consegue firmar pé em um ponto como uma divindade da

---

<sup>76</sup> Ainda assim, faço a ressalva de que a repetição da rotina não precisa ser meramente uma repetição estéril, compulsória. A rotina, o ordinário, o cotidiano, pode ser imbuído de uma repetição imensamente rica, assim como o ritual, na medida em que, em fazendo o mesmo e o igual, ser sempre de novo, novo para pedir o sentido que o ritual uma vez concedeu.

vitória sem vertigem e sem medo, nunca saberá o que é felicidade, e ainda pior: nunca fará algo que torne os outros felizes. *Pensem o exemplo mais extremo, um homem que não possuísse de modo alguma força de esquecer e que tivesse condenado a ver por toda a parte um vir-a-ser: tal homem não acredita mais em seu próprio ser, não nesta torrente do vir-a-ser: como leal discípulo de Heráclito, quase não se atreverá mais a levantar o dedo* (Nietzsche, 2003, p. 4, destaques meus).

Na última parte grifada dessa descrição Nietzsche descreveu a angústia, a ansiedade e o cansaço do homem contemporâneo, submetido ao regime totalitário do *aceleracionismo*. Não há tempo mais para os rituais e já não há mais tempo de experienciar momentos verdadeiramente significativos – damos o nosso tempo ao entretenimento fútil, sedutor e monetizado do meio digital. Mesmo as festas anuais como o Natal começam já em outubro. A crise dos rituais é uma crise temporal ou, melhor dizendo, é uma crise de alienação temporal.

Desse modo, como previsto por Benjamin, *ficamos cada vez mais ricos em vivências episódicas, mas cada vez mais pobres em experiências de vida (Erfahrungen)*. Como resultado, o tempo parece “correr nos dois sentidos: passa muito rápido e se exaure na memória. Isso, na verdade, pode até mesmo ser a explicação central para a nossa sensação tardo-moderna da alta velocidade do tempo. Tal como com nossas ações e mercadorias, o que ocorre aqui é uma falta de apropriação do tempo, *nós não conseguimos fazer do tempo de nossas experiências o ‘nosso’ tempo: permanecemos alienados dos episódios de vivência e do tempo que lhes devotamos* (Rosa, 2022, p. 141, destaques meus).

Em contraste, o tempo da festa pode ser considerado um episódio de vivência (*Erlebnissen*): o tempo da festa nos abarca porque atualiza a memória coletiva do passado em conjunto com as pessoas do tempo presente. As festas que se repetem para Gadamer tem a habilidade de serem os parâmetros da ordem sequencial temporal: “a ordem temporal surge a partir do retorno das festas: [...] não falamos simplesmente do nome dos meses, mas justamente de Natal e Páscoa ou outras - tudo isso representa em verdade o primado do que tem seu tempo e não se submete a uma contagem ou a um preenchimento abstrato do tempo” (1985, p. 64). A observância das festas emblemáticas de determinados rituais nos permite o cultivo de uma habilidade na lida com o tempo, qual seja, a de experimentar a duração estendida no tempo – com aparência de instante.

“Ao perseguir sempre novos estímulos, excitação e vivências, nós perdemos a capacidade de repetição” (Han, 2020, p. 9, tradução minha)<sup>77</sup>. O processo de desaparecimento

<sup>77</sup> Chamo a atenção para a escolha do termo “vivência” (*Erlebnisse*), oposto ao de “experiência” (*Erfahrungen*) segundo Gadamer. Vivências são egocentradas enquanto a experiência é a nossa afetação pela experiência do real. Gadamer faz essa crítica na crítica à ideia de gênio, símbolo da tendência subjetivista da arte (VMI: pp. 66, 106).

dos rituais e a nossa crescente debilidade de lidar com a nossa passagem sobre o tempo está ligada à velocidade das comunicações digitais, assim como ao modo de produção e de consumo que elas promovem. A crise que a comunicação digital promove parece ser uma crise causada pela desaprendizagem na lida com o tempo e nos processos temporais que pressupõem qualquer tipo de duração. A tendência ao imediatismo tendo em vista a velocidade do fluxo de mensagens e interações nas diversas formas de comunicação digital fomenta a perda da capacidade de esperar e de experimentar a duração e, assim, de obter os louros de processos que demandam tempo, como a formação, como maturação do processo reflexivo, como o controle das emoções em favor das boas maneiras e da educação. A civilidade humana enseja uma gama de processos que demandam tempo para se constituírem. Em termos biológicos, é sabido que a nossa memória tem capacidade e processos próprios que demandam tempo. Por mais que sejam produzidos diariamente uma quantidade imensa de informações não temos condições físicas para assimilar tudo o que é produzido<sup>78</sup>.

A compulsão contemporânea de produzir rouba das coisas a sua possibilidade de durar, de resistir [*Haltbarkeit*]: ela erode intencionalmente a duração a fim de aumentar a produção, e para forçar mais consumo. [...]. Se as coisas são meramente consumidas e esgotadas, não pode haver duração. E a mesma compulsão de produção desestabiliza a vida ao minar o que é duradouro na vida (Han, 2020, p. 3, tradução minha).

A lida com a temporalidade presente na contemporaneidade pode ser compreendida a partir da reflexão acerca da temporalidade do *smartphone*, de acordo com Han (2020, p. 4). Para ele o *smartphone* carece de “*self-sameness*”, isto é, de ser sempre o mesmo, o que estabiliza as expectativas de uma coisa. Seu *layout* e *software* são constantemente atualizados. O *smartphone* difere de uma cadeira, por exemplo, porque nos mostra em sua tela sempre algo diferente. A forma pela qual usamos os *smartphones* fomenta em nós um tipo de temporalidade que está sempre a ser atualizada, isto é, que não dura. Em outras palavras, o mecanismo dos dispositivos que permitem a comunicação digital propicia um movimento daquele que não consegue esquecer, conforme descreveu Nietzsche: estamos sempre à espera de uma nova atualização, isto é, do porvir. Estamos sempre tendentes à infelicidade porque estamos perdendo a capacidade de se sentir a-histórico pela apropriação plena da duração do instante presente. Entre a depressão pelo passado e a angústia pelo futuro habitamos nunca no momento presente, de forma que tendemos a não nos permitir ao esquecimento de nossa historicidade. “A internet

---

<sup>78</sup> Esses dados são assustadores. Vide, por exemplo, esta matéria de 2023: “How Much Data Is Created Every Day in 2023?”. Disponível em: <https://techjury.net/blog/how-much-data-is-created-every-day/#gref>.

não esquece” é o dito entre os seus usuários: o ambiente de comunicação digital que a internet possibilita marca constantemente a nossa historicidade e efemeridade, de maneira que não há descanso. Não esquece nem retém, a internet apenas armazena.

Não há descanso acerca das expectativas sobre o esperar a partir de um *smartphone*, com acesso à internet: ele pode sempre nos entregar ao inesperado, uma notificação de mensagem, de *email*, de um *like*. Estamos à mercê e viciados nesse tipo de estímulo, de maneira que não há descanso mental, nem condições materiais que favoreçam a atenção continuada. Daí a quantidade de técnicas e até mesmo novos aplicativos<sup>79</sup> para o monitoramento do tempo despendido diariamente seja em dispositivos, seja em determinadas plataformas. Segundo o relatório do mercado brasileiro, de 2021, da *App Annie*<sup>80</sup>, uma das maiores consultorias de *Data Science*, voltada para estratégia mercadológica e *marketing*, os usuários no Brasil passaram, em média, 5,4 horas por dia no *smartphone*. Ainda de acordo com esse relatório, o jornal *O Globo*<sup>81</sup> verificou que:

De acordo com o levantamento, a quantidade de horas diárias que brasileiros, em média, têm gastado no celular têm crescido nos últimos anos: o país passou das 4,1 horas diárias, em 2019, para 5,2 horas diárias, em 2020, até chegar às 5,4 horas diárias em 2021. [...] A maneira como as pessoas pegam seus smartphones também é compulsiva (Han, 2020, p. 4).

A leitura do trecho dessa matéria nos permite fazer uma conta básica: se o dia tem 24 horas, das quais 8 horas são idealmente dedicadas ao sono, sobram 16 horas de tempo produtivo, das quais mais de 30% são dedicadas ao uso do *smartphone*, o que promove uma habituação ao tempo do imediato; um treinamento mental de quebra de atenção; e o esfacelamento da habilidade e da resiliência para a experiência da duração de experiências que se atrevem a ser mais demoradas que o clique no *F5*, comando para a atualização. A lida com a temporalidade aprendida e cultivada a partir dos rituais e, não nos esqueçamos, dos mitos fomenta, também, o compartilhamento de um universo simbólico, de maneira mais profunda do que a efemeridade e fragmentariedade social que permeia a comunicação digital. A era dos dados e da informação não possui forma simbólica consistente e durável; não permite a

<sup>79</sup> Vide por exemplo esta matéria informativa sobre essas funcionalidades em determinados tipos de *smartphones*: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/05/como-ver-o-tempo-de-uso-do-celular-android-e-iphone-ios.ghml>.

<sup>80</sup> Para saber mais sobre a empresa: <https://www.data.ai/en/about/> e para saber mais sobre o relatório do mercado brasileiro, de 2021: [https://go.appannie.com/202107-State\\_of\\_App\\_Marketing\\_Brazil\\_LP.html](https://go.appannie.com/202107-State_of_App_Marketing_Brazil_LP.html).

<sup>81</sup> Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/01/12/brasileiros-sao-os-que-passam-mais-tempo-por-dia-no-celular-diz-levantamento.ghml#:~:text=De%20acordo%20com%20o%20levantamento,4%20horas%20di%C3%A1rias%20em%202021>.

maturação simbólica da temporalidade necessária ao processo de reconhecimento. A força do símbolo e o seu poder de estabilizar a vida residem na sua capacidade de durar e no seu reconhecimento. A temporalidade do efêmero, característica da comunicação digital, nos leva a uma nova forma de lidar com o tempo e uma resistência com a temporalidade do não-efêmero. “Hoje, o mundo é simbolicamente pobre” (Han, 2020, p. 2, tradução livre).

Em outras palavras, o processo de constituição de um símbolo comum, como foi visto, é um processo temporal, que demanda uma repetição, para que seja aprimorado o processo de reconhecimento, que ele ensaja. A temporalidade da comunicação digital não fomenta esse tipo de processo, tendo em vista que tem como trunfo justamente a velocidade e a efemeridade das trocas comunicacionais – todos em busca da nova atualização. A duração dura muito pouco. Assim, o desaparecimento paulatino dos rituais e dos mitos conforme conhecemos, em última análise, revelam o enfraquecimento da formação simbólica do senso de comunidade, a partir da força do símbolo, e da própria formação – ou seja, de todos os processos que demandem um certo tipo de duração, que não seja a do não-efêmero. Para Han (2020, pp. 6-7), o desaparecimento a longo prazo do poder formativo dos símbolos é diretamente proporcional à atomização da sociedade, na medida em que as formas objetivas prescritas pelos mitos e pelos rituais são evitadas, o que favorece a regência da vida em comum pelos estados subjetivos inferiores. O exercício de submissão ao ritual é formativo e pedagógico porque obriga a subjetividade a voltar-se para fora de si – assim como ocorre no processo de formação, e a retornar para si, de forma transformada, mais aculturada. O ritual assim é um tipo de jogo que transforma os seus jogadores, e os torna mais aderentes ao sentido da ética comunitária (Han, 2020, p. 7).

Em última análise, o enfraquecimento do poder dos rituais acarreta o enfraquecimento da coesão da comunidade e, conseqüentemente, a predominância da exaltação da individualidade e do autocentrismo. Além da temporalidade própria instaurada pela comunicação digital, Han chama atenção também para o fato de que a percepção simbólica estaria sendo substituída pela percepção serial (*serial perception*). Ao invés de as experiências e trocas sociais constituírem simbolicamente o indivíduo, somos hiperestimulados à simplesmente passar por registros passageiros, sem haver o trabalho da memória de significação, de digestão do que é consumido. Essa forma de percepção meramente aditiva é incapaz de produzir a experiência de duração (Han, 2020, p. 7).

“Ao invés disso, nos apressamos de uma informação para outra, de uma experiência para outra, de uma sensação para outra, sem nunca chegar ao

fechamento. Ver séries é tão popular hoje em dia porque elas se adaptaram ao hábito da percepção serial [...]. Enquanto a percepção simbólica é intensiva, a percepção em série é extensiva [...].” (Han, 2020, p. 7).

O trecho “sem nunca chegar a um fechamento” pode ser interpretado como a interrupção do processo de apropriação simbólica e, consequentemente de formação, tal como o descrito no subtópico anterior. A formação não é apenas um sair de si, mas também um voltar a si, de maneira nova e transformada. A interrupção do fechamento desse processo de retorno é o que está em jogo quando Han fala que as informações percebidas são aditivas e extensivas. Não há tempo para completar os ciclos formativos de significado. Antes de isso ocorrer, já estamos engajados em outra coisa, isto é, com a atenção voltada para outro novo estímulo. Estarmos à disposição para recebermos novos estímulos, a qualquer momento, se tornou um hábito pernicioso porque não respeita a sacralidade de se estar presente de fato seja com outras pessoas, seja com outras atividades.

Consequência da arquitetura behaviorista dos aplicativos de comunicação e de informação, que é feita para causar dependência emocional, pelos mecanismos de encorajamento, a sociedade da comunicação digital aprendeu a consumir não apenas os objetos, imagens, manchetes, vídeos, mas as emoções geradas por seus fluxos. A geração de emoções se tornou o subproduto valioso e explorado, oriundo das trocas comunicacionais intensas do ambiente digital.

Assim, as emoções abrem um novo campo de consumo infinito. A emocionalização das mercadorias e a estética associada às mercadorias estão sujeitas à compulsão da produção. Sua função é aumentar o consumo e a produção. Como consequência, a estética é colonizada pela economia [...]. As emoções são mais fugazes do que as coisas; portanto, não estabilizam a vida. *Ao consumir emoções, não nos relacionamos com as coisas, mas com nós mesmos.* O que buscamos é a autenticidade emocional. Assim, o consumo de emoções fortalece a relação narcisista com nós mesmos. A relação com o mundo que temos através da mediação das coisas é, assim, cada vez mais perdida (Han, 2020, p. 5, tradução e destaques meus).

Pautar a vida social nas emoções é o oposto do que os ritos se propõem a ensinar. Han chama atenção para o consumo, viciante, de emoções, de maneira a caracterizá-lo como um hábito narcísico, que direciona o sujeito para o seu próprio *self*, ao invés de estimulá-lo a aprender a se relacionar com o mundo, com a alteridade, por meio dos processos de aculturação, que passa pelo reconhecimento da autoridade dos rituais e do reconhecimento de que existe algo maior e mais antigo que indivíduo: a cultura, ao menos. O domínio do comportamento pelas emoções é algo estimulado pela comunicação digital, que fomenta e demanda um ritmo

acelerado de interações. Um comportamento escandaloso na internet agrega maior atenção e engajamento dos usuários que reagem de maneira também emocional. O *pathos*, assim, se mostra como o elemento retórico regente na comunicação digital.

Associado ao consumo de emoções está o consumo de valores. Os próprios valores se tornaram *commodities*: valores como justiça, direitos humanos, sustentabilidade, inclusão de minorias são explorados<sup>82</sup>, por lucro sem haver factualmente qualquer tipo de engajamento político-social relevante.

Uma empresa de comércio tem o *slogan*: Mude o mundo enquanto toma chá'. Hoje em dia é possível comprar sapatos ou roupas veganas; em breve, provavelmente haverá também *smartphones* veganos. O neoliberalismo muitas vezes faz uso da moralidade para seus próprios fins. Os valores morais são consumidos como marcas de distinção (Han, 2020, p. 5, tradução minha).

Angariar engajamento no ambiente criado pelas comunicações digitais é pertinente às reflexões acerca da retórica digital. Como falar, como se posicionar, como se expressar, de maneira a conseguir o maior engajamento possível, pelo maior número de pessoas? Como comover e mobilizar pessoas emotivamente pela internet? A retórica digital surge como uma ferramenta de como se portar no ambiente criado pela comunicação digital. A passagem da retórica enquanto um campo de estudo sobre o falar bem e o falar o correto, para a retórica em sua perspectiva atual, a retórica digital, que basicamente atende às necessidades de mercado, por meio das estratégias de publicidade e *marketing* é o objeto de análise do próximo subtópico. A comunicação digital transforma e agudiza um processo que já estava em curso: a separação entre conteúdo e forma. O enfraquecimento do poder da formação, dos mitos e dos rituais na constituição da coerência de uma comunidade se mostra associada a diversos aspectos interrelacionados à comunicação digital. Assim, o próximo subtópico apresenta elementos, para compreensão não apenas das relações entre a retórica clássica e a retórica digital, mas também acerca da relação desta última com o conceito de *marketing* digital.

---

<sup>82</sup> Por exemplo, tem-se o *greenwash*, uma estratégia de *marketing* em que consumidores são levados a acreditar que as empresas realmente se importam com as pautas ambientais. Um desses casos mais emblemáticos dessa prática foi sobre o caso da *Volkswagen*, em que a companhia mentiu sobre os dados acerca da emissão de poluentes. Para mais informações, sobre este caso: <https://exame.com/esg/o-que-e-greenwashing/>.

### 3.3.3 A retórica e a retórica digital: sobre a degradação do dizer bem e do dizer o correto

É pertinente a esta pesquisa pensar a relação entre retórica, retórica digital e *marketing* digital, a partir da dimensão ética do diálogo. Assim, este subtópico visa mostrar como o conceito de retórica defendido por Gadamer, que detém claramente uma função ética, foi reduzido ao aspecto formal e sofisticado do termo, conforme mostram os estudos acerca da retórica digital e de sua área conexa, o *marketing* digital. A retórica, assim como os conceitos de mito, de ritual e de formação, são expressões da dimensão ética do diálogo, na medida em que constituem no ser humano uma disposição para se viver bem em comunidade. Para recapitular de maneira sintética, a formação é o processo em que o ser humano aprende a se distanciar de suas emoções e de suas reações mais animais, pelo cultivo da faculdade da abstração e da lida com a alteridade, e do retorno retificado a si mesmo. O mito e o ritual constroem um arcabouço simbólico comum, que fomenta o pertencimento, a partir de um quadro simbólico comum, ensinado pelos rituais – dimensão prática do mito, que atualizam o legado mitológico da memória comunal e organizam a vida social e individual. A retórica, por sua vez, é a arte de falar bem – como se verá mais detalhadamente a seguir, e falar bem abrange não apenas o aspecto formal, mas também o aspecto material: falar bem é falar de maneira adequada o que é verdadeiro. O falar bem é decorrência do falar o que é o verdadeiro – ainda que nem tudo o que reluz seja ouro.

O pensamento gadameriano teve por objetivo não apenas a libertação do conceito de hermenêutica das pretensões diltheyanas do termo, quem tentou torná-la uma espécie de método científico das ciências humanas. Ao longo de *Verdade e Método*, é possível reconhecer que Gadamer sustenta diversas teses que buscam valorizar determinados conceitos, dentre os quais a retórica. A libertação dos conceitos de hermenêutica e de retórica das suas acepções restritivas, utilitárias e formais passa por alguns pressupostos em comum: a) se fundam na disposição ao diálogo dos seres humanos; b) partilham o âmbito dos argumentos persuasivos, sem a necessidade de chegarem a uma conclusão lógica (VMII: pp. 466-467); c) sua tarefa é a mediação para com o mundo, a fim de possibilitar uma decisão racional, isto é, no sentido do silogismo aristotélico:

É aqui a morada da arte de falar e de argumentar (e a sua outra forma silenciosa, a deliberação que pondera consigo mesmo). O fato de a arte de falar dirigir-se também aos afetos, como se demonstra desde antigamente, nem precisa por isso desviar-se do âmbito racional (VMII: p. 467).



“Reflexão racional” ganha aqui uma abrangência maior do que a acepção comum do termo, na medida em que é capaz de conjugar os três elementos persuasivos do discurso o *ethos*, o *pathos* e o *lógos*, de acordo com o pensamento retórico aristotélico. Racionalidade não se refere apenas ao *lógos*. Sucintamente, *ethos* se refere ao caráter e virtudes da figura do orador; *pathos* se refere à mobilização das emoções para fins de convencimento, do público e, por fim *lógos* aqui é compreendido de maneira restrita, de maneira a se referir à validade da conclusão a partir da demonstração de um argumento pelo silogismo aristotélico. É claro que Gadamer está a par de que um bom orador é capaz de convencer ao seu público pela persuasão, o que pode levar a decisões mais ou menos racionais (s.e.); e isso faz parte do complexo de interações que permeiam e que constituem a vida social. Nesse sentido, “toda a práxis social – e verdadeiramente também a práxis revolucionária – não pode ser pensada sem a função da retórica” (VMII: p. 467).

Para compreender em toda a extensão o argumento de Gadamer, não se pode perder de vista que a retórica não é apenas uma técnica usada de maneira consciente por um advogado, em uma corte ou por um político, ou entre colegas em um debate na mesa do bar. Para Gadamer, a retórica está presente em qualquer diálogo, de maneira mais ou menos consciente. A redução da retórica ao âmbito de uma técnica se relaciona à cultura científica instaurada, na Modernidade, que impõe a necessidade de todo o tipo de conhecimento válido passar antes pelo crivo do método científico.

Mais contemporaneamente, a retórica já em processo de decadência, que a reduziu a uma técnica ou instrumento de manipulação social, foi cooptada pelo mercado, ante a ascensão dos meios modernos de comunicação em massa (VMII: p. 467). “Considerar a retórica como uma mera técnica e até mesmo como um mero instrumento de manipulação social não passa de uma miopia que não quer ver seu verdadeiro sentido. *Na verdade, ela constitui um aspecto essencial de todo comportamento racional*” (VMII: p. 468, destaques meus). Nesse ponto Gadamer defende a acepção mais ampla – ética – da retórica, da qual ela foi aos poucos sendo subtraída. Para tanto, Gadamer retoma o pensamento aristotélico, segundo o qual a retórica não era considerada como uma arte (*téchne*, isto é, um ofício a ser aprendido e dominado), mas como uma *dynamis*, na medida em que a retórica fazia parte da condição racional do ser humano. Assim, por mais que a retórica contemporaneamente seja usada, sobretudo, para manipular/formar a opinião pública e comportamentos sociais, isso não esgota a amplitude e a potência ética do conceito de retórica no âmbito da argumentação racional e “da reflexão crítica que domina a práxis social” (VMII: p. 468) que Gadamer tenta resgatar. Desde já esclareço que

a retórica digital assim como o *marketing digital* são mobilizações práticas dessa tendência de reduzir a retórica ao seu aspecto instrumental, de maneira a se constituírem como estratégias de controle e de manipulação de opinião e de comportamento públicos, como se verá mais adiante.

Gadamer também chama atenção para o fato de que a retórica, inauguralmente, foi pensada tendo em vista a dinâmica do discurso oral. Nesse sentido, o surgimento da imprensa e a propagação do letramento e da cultura do texto, transformaram a realidade da comunicação oral<sup>83</sup>. Se inicialmente a escrita era dominada por um número restrito de pessoas e servia aos propósitos da cultura oral, quando a palavra escrita começou a se disseminar como meio autônomo para a comunicação, a oralidade sofreu diversas alterações estruturais, além da decadência flagrante da literatura épica, que se destinava a ser declamada (VMII: pp. 295-296).

Em outras palavras, o desenvolvimento e o estabelecimento da escrita tiveram, inicialmente, como um de seus objetivos, oferecer uma base textual adequada para a leitura pública, quando a cultura ainda tinha como suporte principal a leitura em voz alta. Com a difusão generalizada da leitura individual privada e, sobretudo, com a aparição da imprensa, a arte da escrita mudou e se adaptou, novamente: surgiram outros recursos para a leitura privada, como a pontuação e as divisões em parágrafos e entre palavras. As artes da leitura e da escrita andam juntas (VMII: p. 290) e se opõe ao âmbito oral da palavra, âmbito próprio da retórica.

Contemporaneamente, a tradição oral que persiste, esvaziada e errante ganhou fôlego com a informalidade e velocidade da comunicação digital, que ao mesmo tempo que permite maior espontaneidade na forma de escrever, priva os interlocutores da presença, elemento essencial na cultura oral que não dissocia o conteúdo, nem a forma nem o emissor. Se o texto separa autor da obra, o ambiente digital agudiza ainda mais esse processo ao cindir mensagem de seu meio. Retórica digital assim é o termo utilizado para designar a retórica desenvolvida a partir das e para as mídias digitais. Esse termo surgiu em 1989, com a palestra *Digital Rhetoric: Theory, Practice, and Property*<sup>84</sup> (Eyman, 2015, p. 24)<sup>85</sup>. A ideia geral de Lanhan sobre a retórica digital versa sobre o reconhecimento de que algumas características do texto digital já apareciam nos textos literários, em papel, e em outras formas artísticas de expressão. De acordo com o próprio Eyman (2015, p. 24), a sua maior contribuição, para além da cunhagem do termo,

---

<sup>83</sup> Nesse sentido, o icônico livro de Marshall McLuhan, *A galáxia de Gutemberg*, cuja referência completa está na bibliografia.

<sup>84</sup> “Retórica digital: teoria, prática e propriedade”, de Richard Lanhan, que depois viria a ser publicada como artigo no livro “*Online Literacy*”.

<sup>85</sup> Este trabalho de Eyman é um ótimo e detalhado guia para a compreensão precisa da evolução da acepção do termo retórica digital. Este subtópico, no entanto, visa apresentar as ideias gerais e as maiores tendências de desenvolvimento do referido termo de maneira compreender a sua relação com o conceito tradicional de retórica, no que tange especialmente à sua função ética, na hermenêutica filosófica.

é a sugestão de examinar a ética do texto digital<sup>86</sup>. Após essa primeira utilização, o termo a retórica digital passou a designar o estudo da retórica a partir dos hipertextos<sup>87</sup> e em contraste com os textos veiculados em papel. A discussão girava em torno das modificações geradas pela mudança da mídia, além da comparação entre elas, de maneira a pressupor, em ambos os casos, a proeminência da função persuasiva da retórica.

Os primeiros teóricos que consideraram a retórica dos textos digitais, focada no hipertexto, de forma a contrastar o trabalho hipertextual com os textos impressos e a examinar as implicações da ligação de documentos eletrônicos em redes digitais. Embora a teoria do hipertexto seja um importante precursor da retórica digital, ela era bastante limitada tanto em termos da gama de teorias utilizadas para elucidar o que o hipertexto (idealmente) poderia realizar e o foco em uma construção bastante estreita do hipertexto como uma forma específica (Eyman, 2015, p. 25, tradução minha).

Em 1997, Doug Brent<sup>88</sup> publicou o livro “*Rhetorics of the Web*”<sup>89</sup>, de maneira a simbolizar a mudança do foco da análise da retórica digital a partir da rede relacional dos hipertextos entre si, para a questão da argumentação tendo em vista o surgimento da internet, de modo a reconhecer que apesar de o hipertexto ter uma função da retórica, a retórica digital teria uma abrangência muito maior que a sua circunscrição a essa mídia. Isso permitiu à retórica digital abarcar a elaboração de argumento persuasivo, composto por muitos recursos e elementos presentes de cunho formal no mundo digital (áudio, vídeo, imagem, etc.), tendo em vista do convencimento do interlocutor. Esta é a “nova retórica”: aquela que abrangeria outras formas de interação como a conversa e a construção conjunta do conhecimento (Eyman, 2015, p. 26). A retórica digital assim vai sendo ressignificada a cada vez que surge uma nova tecnologia relacionada à comunicação do meio digital. Trata-se de uma ideia velha, melhor dizendo, clássica, que abarcaria explicativamente o fenômeno atual, mas que os teóricos preferem ir dando novos nomes. Não é novidade dizer nem que a retórica não se reduz a uma técnica de persuasão e convencimento, nem que a retórica envolve interações entre humanos, como o diálogo. É simplesmente decepcionante e cansativo analisar o desenvolvimento da

<sup>86</sup> Acrescento ainda que no livro *The Electronic Word*, de 1993, Lanhan continua a sua análise acerca de como as tecnologias digitais impactam as ciências humanas, a partir do conceito de retórica de maneira a reconhecer que a retórica digital é uma subárea dos estudos de retórica, na teoria literária (Eyman, 2015, p. 25). Curioso notar como os estudos literários se apropriaram do termo, o que nota como a acepção de retórica como um instrumento foi consolidada na sociedade ocidental.

<sup>87</sup> Vide Glossário, se necessário.

<sup>88</sup> Doug Brent é professor emérito do Departamento de Comunicação, Mídia e Cinema da Universidade de Calgary, nos Estados Unidos.

<sup>89</sup> Cf. BRENT, D. *Rhetorics of the web: Implications for teachers of literacy. Kairos: A Journal of Rhetoric, Technology, and Pedagogy*, v. 2, n. 1, 1997. Disponível em: <https://kairos.technorhetoric.net/2.1/features/brent/bridge.html>.

chamada “retórica digital” ou “nova retórica”. O conceito de hipertexto é um fragmento na seara do que se tornou a dimensão da comunicação digital, ainda que nessa época o hipertexto tivesse algum protagonismo. O próprio Eyman reconhece isso quando, em 2005, aponta a existência de outras formas de interação digital, que suscitem mais interesse e curiosidade que o hipertexto, motivo que o leva a cunhar a expressão “retórica visual”, como substituta à “retórica digital”:

Como as tecnologias digitais têm continuado a se desenvolver (a um ritmo surpreendentemente acelerado), as possibilidades de construir um trabalho de hipertexto que inclui uma variedade de mídias – vídeo, áudio, animação, processos interativos - marcaram ainda mais o afastamento de nossas noções tradicionais de documentos impressos, ao mesmo tempo em que retêm formas baseadas na impressão dentro dessas composições [de] hipermídia. Assim, houve um interesse crescente em explorar as possibilidades da retórica visual, uma vez que elas estão em primeiro plano na mídia digital (Eyman, 2015, p. 26, tradução minha).

Seguindo a tendência de se criar novos termos para designar conceitos já existentes, de acordo com a variação do suporte, Gary Heba<sup>90</sup> (1997), conecta as teorias retóricas sobre o hipertexto e a retórica visual, de maneira a criar a *HiperRetórica* (“*HyperRhetoric*”), como um campo de estudo que leva em conta a utilização de multimídias para a comunicação, que continuamente se transforma no ambiente virtual (Eyman, 2015, p. 26). Deste autor, chamo atenção para a seguinte figura, presente na publicação de uma de suas palestras “*After Words: A Rhetoric of Multimedia Communication*”<sup>91</sup> (1994, p. 04):

---

<sup>90</sup> Ref. HEBA, G. Hyper rhetoric: Multimedia, literacy, and the future of composition. In: *Computers and Composition*, 14: 19–44, 1997.

<sup>91</sup> Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED377530.pdf>

Figura 02 – Multimedia Communication Model

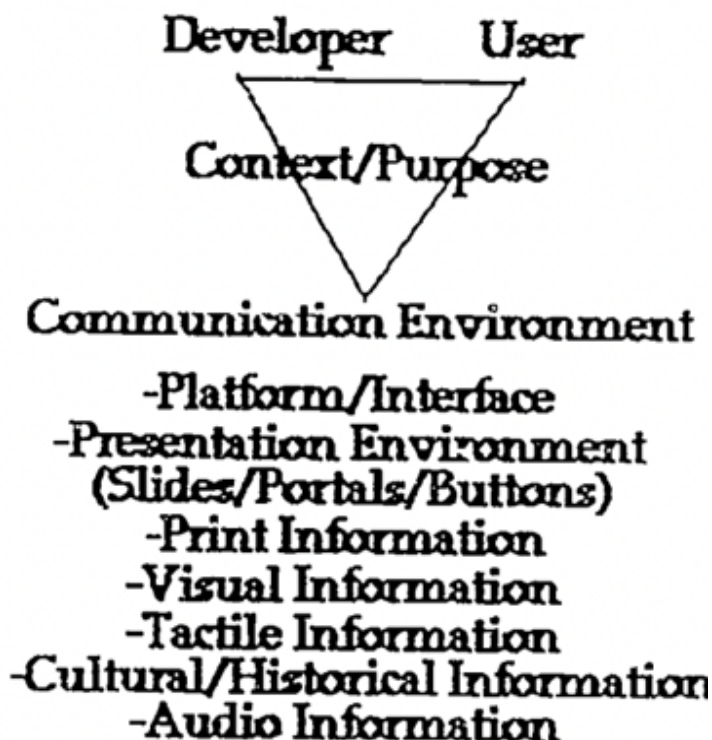


Fig.2. Multimedia Communication Model

Fonte: EYMAN (1994).

Em sua explicação, o referido autor aponta para o fato de que “não há um único autor de uma publicação multimídia”, ao explicar o conceito de “*developer*” (desenvolvedor). Nesse sentido, esclareço que o autor coloca como desenvolvedor não apenas a equipe de programação e de engenharia da computação, mas também os donos das empresas, investidores designers gráficos, designers visuais, etc. Apesar de isso ser real e aplicável ao texto digital e, nas palavras do autor, “publicação multimídia”, essas características também podem ser pensadas, de maneira análoga, no âmbito das demais mídias de comunicação, como os livros, que tem toda uma publicação editorial por de trás, ou o cinema ou jogos digitais etc. Outro detalhe da imagem que chamo atenção é “*presentation environment*” (ambiente de apresentação), que se refere ao que hoje chamamos de interface de usuário a partir da qual o usuário acessa e utiliza determinado programa e aplicação e que se tornou algo tão essencial para o mercado de produtos e serviços digitais, que foram criadas novas profissões, como por exemplo, conhecidas como designer de experiência (“UX”) e designer de interface (“UI”).<sup>92</sup> Se podemos dizer que

<sup>92</sup> Para maiores detalhes, consultar: <https://www.techopedia.com/definition/4685/user-interface-ui>.

*engajamento* é um novo termo, usado para definir e mensurar a atenção e as interações obtidas dos usuários, a partir de estratégias implementadas, no ambiente digitais, se pode pensar que os retóricos do nosso tempo e do meio digital são, também, os designers desse meio, altamente visual. Para além do próprio produto ou serviço, os designers de interface e de experiência do usuário devem saber como cativar e prender a atenção do seu público (por meio de estímulos sobretudo visuais), o que é o objetivo de qualquer bom orador.

Depois de 1997, vemos uma retórica mais concentrada, especialmente por parte dos estudiosos de comunicação, informática e redação, e da composição/retórica que estão desenvolvendo e estudando pedagogias de redação baseadas em computador. Uma das práticas atuais mais prevalentes para fazer conexões entre mídia/comunicações digitais e práticas retóricas é um movimento para entender "persuasão" em termos amplos; Charles Bazerman (1999), por exemplo, descreveu a persuasão como toda a gama de ações que ocorrem em todas as redes discursivas (Eyman, 2015, p. 27).

A fim de acompanhar o desenvolvimento dos meios de comunicação e de informação, em 2005, James Zappen<sup>93</sup> defendeu a (pretensa) passagem da retórica clássica para a retórica digital, que encorajaria (1) a autoexpressão, (2) a participação e (3) a criação colaborativa (Eyman, 2015, p. 27). Contudo, essas não são característica da retórica digital, *mas sim do meio digital*. Em “*Digital Rhetoric: Toward an Integrated Theory*”<sup>94</sup>, Zappen propõe uma teoria integrada acerca da retórica, que poderia ser dividida em quatro grandes áreas: a) o uso de estratégias de retórica nos textos digitais; b) identificação das características, potencialidades e limites das mídias digitais; c) a formação de identidades digitais e d) comunidades digitais. Para Eyman, esses também são os principais enfoques das últimas pesquisas em retórica digital, ainda que ele, assim como eu, não tenha certeza de que todos esses campos possam ser exclusivamente áreas próprias da retórica, especialmente, no que se refere aos pontos b) e c) (2015, p. 29). A partir deste panorama acerca do desenvolvimento das principais tendências teóricas da chamada “retórica digital”, foi possível reconhecer que a retórica basicamente é ainda encarada como técnica, isto é, como o conjunto de instrumentos para a persuasão e para o convencimento, no suporte digital.

A agudização da instrumentalidade da retórica se materializou na sua inserção no *marketing* digital<sup>95</sup>. O desenvolvimento da retórica digital e do *marketing* digital partem do pressuposto de que a retórica é uma técnica – e só uma técnica. Essa aceção é herdeira da

<sup>93</sup> James Zappen é Professor Emérito no Departamento de Comunicação e Mídia, Escola de Humanidades, Artes e Ciências Sociais, Instituto Politécnico Rensselaer. Ref: <https://homepages.rpi.edu/~zappenj/>.

<sup>94</sup> Digital rhetoric: Toward an integrated theory. *Technical Communication Quarterly*, 14(3): 319–25, 2005.

<sup>95</sup> *Marketing digital* é um termo amplo que se refere ao *Marketing* aplicado ao meio digital.

tradição sofística, que foi a primeira a separar o conteúdo da forma, de maneira que para os sofistas era irrelevante a veracidade ou verossimilhança do que defendiam argumentativamente, desde houvesse a validade formal de seus argumentos – sendo, assim, considerados mestres das formas da razão. A teoria da retórica foi resultado de uma controvérsia preparada de há muito tempo, desencadeada pela irrupção delirante e assustadora de uma arte do discurso e por uma ideia de educação que conhecemos pelo nome de sofística. Como um saber prático incrivelmente novo, que ensinava a defender com igual poder de convencimento duas posições completamente opostas; essa arte passou da Sicília para uma Atenas firmemente estabelecida, mas com uma juventude fácil de ser seduzida (VMII: p. 235). Gadamer, contudo, reitera a tese platônica sobre a retórica, em que a forma e o conteúdo são indissociáveis: “Desde antigamente, o bem falar (*eu legein*) é uma fórmula ambiciosa e não apenas um ideal retórico. Significa também o dizer o que é correto, ou seja, o que é verdadeiro, e não somente a arte de falar, a arte de dizer bem alguma coisa” (VMI: p. 25).

Nesse sentido, os mestres da retórica, criticados no diálogo platônico *Fedro*, apresentariam uma retórica muito aquém da “verdadeira retórica”, porque negligenciam a retórica enquanto uma arte que permite o aparecimento da verdade. A verdadeira arte da retórica é inseparável do conhecimento do que é verdadeiro, o que não a exime de se valer de recursos de persuasão como o estado anímico do ouvinte, e a evocação dos argumentos que afetam o *ethos*, o *pathos* e, também, o *lógos*, de acordo com a retórica aristotélica (VMII: p. 287). A reflexão nas últimas páginas de *Verdade e Método I* (VMI: p. 478 e SS), acerca da correlação entre o belo, o bem e a verdade, se aplicam inclusive em sua análise acerca da retórica. É claro que Gadamer não ignora que a retórica tem seu aspecto instrumental e prático, conforme mostrou Aristóteles, mas também importa não ignorar que a retórica, compreendida como o dizer bem o correto e o verdadeiro, é uma aptidão natural, ligada à razão e à linguagem, e que sem dúvidas pode ser conscientemente aprimorada para a aquisição de uma “certa destreza prática” (VMII: p. 234).

A retórica é o aspecto do convencimento pelo belo da linguagem. Ainda que a primeira história e sistematização da retórica tenha sido escrita por Aristóteles, foi Platão quem descobriu uma das tarefas próprias à atividade filosófica: dominar o discurso de tal modo que este produza evidências no interlocutor que este seja capaz de reconhecer a verdade do que foi dito. Gadamer reconhece nessa atividade ainda dois pressupostos platônicos: 1) a autoridade do verossímil e 2) a necessidade de se conhecer o público, o interlocutor a quem as palavras devem fazer efeito. Daí é fácil ver como a retórica aristotélica é uma continuação deste último tema:

“Nela realiza-se a teoria da adequação do discurso à alma, formulada por Platão no *Fedro*, na forma de uma fundamentação antropológica da arte do discurso” (VMII: p. 235).

O desenvolvimento da lógica aristotélica e, depois, a abstração formal dos enunciados da ciência da computação parecem ser uma outra continuação do aprimoramento do movimento de separação entre conteúdo e forma da argumentação, conforme o proposto pela maneira sofisticada de se pensar a retórica. Da tensão da legitimidade entre a retórica platônica e a sofisticada até o estabelecimento de rotinas de um algoritmo estão séculos de abstração formal e separação das camadas entre conteúdo e forma dos enunciados formulados pelo espírito humano<sup>96</sup>. Ao mesmo tempo, cada um dos movimentos de abstração, em favor da forma e em detrimento do conteúdo, apresenta limites. Nesse ponto, Gadamer faz questão de reconhecer os limites da retórica sofisticada de Aristófanes e da fundamentação aristotélica da lógica e da retórica (VMII: p. 235).

Ainda assim, Gadamer, muito ponderado, reconhece que a retórica, em sua manifestação sofisticada, foi um grande poder formativo do humanismo, momento em que foi legitimada e aprofundada. Esse movimento foi, contudo, sufocado pela fundamentação moderna das ciências matemáticas da natureza, cujo um dos marcos mais importantes foi a obra *Discursos e Demonstrações Matemáticas em torno de Duas Novas Ciências*<sup>97</sup>, de Galileu Galilei, que implantou um curso evolutivo suprimiu a tarefa formativa da retórica, de maneira a torná-la completamente ultrapassada (Gadamer, 1997, p. 119).

A retórica havia perdido seu posto central desde o final da República Romana e na Idade Média constitui um elemento de cultura escolar mantida pela Igreja. *Não podia experimentar uma renovação, como pretendia o humanismo, sem passar por uma mudança funcional muito mais drástica.* A redescoberta na Antiguidade clássica coincidiu com dois fatos carregados de consequências: a descoberta da imprensa e, como efeito da Reforma, a enorme difusão da leitura e da escrita, ligada à doutrina do sacerdócio comum. Assim, iniciou-se um processo que, ao final, e depois de séculos, levou não somente à erradicação do analfabetismo, mas também a uma cultura da leitura privada que deixava em segundo plano a palavra falada, inclusive a palavra lida em voz alta e o discurso pronunciado: *um imenso processo de interiorização do qual só agora nos damos conta, quando os meios de comunicação social abriam caminho para uma nova maioria.* Na época do Renascimento

<sup>96</sup> Agora, com a inteligência artificial em pleno desenvolvimento, especialmente, em relação à sua acepção restrita (AI feita para suprir necessidades mercadológicas, sem a pretensão de ser uma inteligência geral e ambiciosa, nos moldes humanos), o movimento de separação que está a ocorrer se refere à própria autoria dos enunciados. Em todos os momentos anteriores, não havia dúvida real de que eram os seres humanos os entes a proferirem o argumento, seja ele platônico, sofisticado, lógico ou computacional. Agora, a separação visa o elo entre humano e discurso, por exemplo, o ChatGPT4.

<sup>97</sup> Ref. *Discorsi e dimostrazioni matematiche intorno a due nuove scienze*. Disponível em: <https://www.liberliber.it/online/autori/autori-g/galileo-galilei/discorsi-e-dimostrazioni-matematiche-intorno-a-due-nuove-scienze/>.



repetiu-se um debate parecido com o que se deu na Antiguidade clássica entre a retórica e a filosofia. Mas o que questionou os direitos e a validade da retórica e com o tempo saiu-se vitoriosa não foi tanto a filosofia, mas a ciência moderna e a correspondente lógica do juízo, da conclusão e da demonstração (VMII: pp. 279-280, destaques meus).

Uma tentativa de fazer o reavivamento da importância e da legitimidade da retórica foi o pensamento de Giambattista Vico, início do século XVII, conforme nos mostra a primeira parte de *Verdade e Método I*, momento em que há a apresentação da retomada da retórica clássica por Vico, sobretudo, a partir de sua vinculação com o conceito de “senso comum”, acepção romana – conceito a ser abordado no terceiro capítulo. Nesse ponto, sublinho a relação entre retórica e hermenêutica. Se a retórica se referia a arte de bem falar a palavra oral, a hermenêutica se refere a arte de bem interpretar a palavra escrita. A hermenêutica se destaca da retórica quando surge a palavra escrita. Enquanto existia a proeminência da palavra oral, a função de bem compreender era correlacionada à função de bem dizer, isto é, a retórica abarcava as funções hermenêuticas, na medida em que as faculdades de falar e de compreender são disposições inatas do ser humano, ainda que pudessem ser cultivadas e aprimoradas de maneira consciente (VMII: p. 280).

Desse modo, a tarefa retórica deslocou-se para a hermenêutica, sem existir uma consciência expressa dessa mudança e, supostamente, anterior à invenção do termo “hermenêutica”. Mesmo assim o grande legado da retórica continua a influenciar a hermenêutica. Assim como a verdadeira retórica é inseparável do conhecimento da verdade das coisas (*rerum cognitio*), sob pena de mergulhar numa profunda nadidade, também para a interpretação dos textos a retórica representa o postulado óbvio de que a palavra escrita contenha a verdade sobre as coisas. (VMII: p. 281). Com Vico, Gadamer reconhece a importância da retórica no que tange à vida em comunidade e à socialidade humana, a qual ele atribui, nesse aspecto, um poder maior que o da própria ciência (VMII: p. 498). Além do apelo de Vico à constituição do *sensus communis*, ele também retoma o antagonismo entre o saber do acadêmico e o saber do sábio, que tem por base o antagonismo conceitual entre *sophia* e *phronesis*, elaborada pela primeira vez por Aristóteles e desenvolvido nos peripatéticos como uma crítica do ideal teórico de vida (VMI: p. 25). Em relação a este último ponto, a *phronesis* se refere ao saber prático, que está orientado para a ação no mundo, de maneira que deve dar conta das circunstâncias e do inesperado, em sua infinita variedade (VMI: p. 27). Não se trata apenas de uma questão de subsunção do caso concreto à teoria (“capacidade de juízo”), trata-se da conjugação entre a teoria, as peculiaridades do caso concreto e a decisão tomada eticamente justificada, alicerçadas no senso comum (VMI: p. 27). Em outras palavras, o senso

comum e o saber prático requerem um consenso sobre qual é a postura correta em cada caso, o que pressupõe que exista um consenso sobre a realidade compartilhada. “Nesse sentido em Aristóteles, a *phronesis* é uma virtude espiritual. Ele não a considera uma mera faculdade (*dynamis*), mas uma determinação do ser ético, que não pode existir sem o conjunto das “virtudes éticas” (VMI: p. 27).

Acerca do *sensus communis* (senso comum), mesmo com a irrupção da ciência moderna e de sua metodologia matemática: “[...] ninguém poderá dispensar a sabedoria dos antigos, o cultivo da *prudentia* e da *eloquentia*” (VMI: p. 26) – ainda que o senso comum se alimente do verossímil e não do verdadeiro. Assim, o senso comum não se refere apenas às faculdades intelectivas, presentes em todos os seres humanos, mas, especialmente, “(a)o sentido que institui uma comunidade” (VMI: p. 26). Reconhecer, partilhar e ressignificar o senso comum é a base da função retórica, que se refere à palavra oral e da função hermenêutica, que aqui se refere à palavra escrita. Essa distinção é pedagógica na medida em que as funções retórica e hermenêutica acontecem simultaneamente na comunicação, especialmente na comunicação digital, que nos dá uma variedade de elementos expressivos (imagem, sons, áudios, vídeos, *giphys*). Compreendemos o sentido da palavra oral e nos valem de recurso de convencimento na palavra escrita, por exemplo.

Notamos aqui também a semelhança – e a diferença entre a hermenêutica e a retórica. Conforme Gadamer nos esclareceu, o surgimento e a difusão da palavra escrita, aliada com a o surgimento da imprensa e o paulatino processo de interiorização (e individualização) da compreensão foram fenômenos que fomentaram o surgimento da hermenêutica enquanto técnica de bem interpretar os textos. Disso pode-se concluir que a hermenêutica se alicerça num movimento de individualização, de interiorização do espírito, em atividades outrora de caráter comunitário. Nesse sentido, a retórica se refere não apenas à palavra oral, mas também ao aspecto comunitário e coletivo da palavra. A hermenêutica, por sua vez, atua, sobretudo, no processo de leitura e compreensão silenciosa, do indivíduo que lê, dialoga consigo mesmo, em busca da coerência do sentido entre as partes e o todo. Em outras palavras, dentro do escopo de *Verdade e Método* e do pensamento preponderante de Gadamer, se a retórica pressupõe um orador que discursa, uma mensagem, e um público que ouve, atentamente, a hermenêutica pressupõe apenas um texto e uma pessoa minimamente letrada<sup>98</sup>.

---

<sup>98</sup> Esclareço que, especialmente para a filosofia da arte, a retórica pode ser compreendida não só a partir do texto, mas também a partir da imagem, do som, dentre outros. Aqui entra em questão a experiência de verdade oriunda não apenas do *logos*, mas também do *pathos* e do *ethos*. Por questões de escopo da pesquisa, sublinho que a minha análise segue o pensamento de Gadamer, preponderantemente adstrito ao paradigma do texto.

Segundo Gadamer, Vico acredita que as vontades e o comportamento humano na vida em sociedade são orientados mais pelo senso comum instaurado por uma comunidade que por uma razão abstrata e universal. O reconhecimento e o cultivo desse senso comum são de suma importância para as trocas sociais, no seio de uma comunidade: “Vico fundamenta o significado e o direito autônomo da eloquência sobre esse senso comum do verdadeiro e do correto, que não é um saber baseado em razões, mas que permite encontrar o que é plausível (*verisimile*)” (VMI: p. 26). Assim a retórica facilita o estabelecimento do consenso e das trocas sociais na vida ordinária e cotidiana; esta é a arte de encontrar argumentos e serve para o desenvolvimento de um sentido para o que é convincente, sentido que trabalha instintivamente e *ex tempore* e que, por isso, não pode ser substituído pela ciência (VMI: pp. 26-27).

A retórica e o direito do verossimilhante não foram substituídos nem pela verdade nem pela ciência; é simplesmente inviável que no dinamismo das trocas diárias, as pessoas, a cada passo argumentativo, extraíam uma verdade por meio do método científico ou verifiquem a cientificidade de cada asserção. Poderia se arguir que as pessoas podem e estão consultando internet e fazendo buscas rápidas para checarem as informações – nesse caso, o que está a ocorrer é o argumento da autoridade seja na ciência, se as fontes das buscas foram confiáveis, seja no que é exibido nas páginas de buscas, escolhido a partir do perfil do usuário. Se fôssemos levar a sério o Esclarecimento e a autoridade da razão, a cada novo argumento nós mesmos deveríamos conferir todos os passos da produção da verdade. Mesmo na era da ciência, a retórica continua a se valer do argumento da maioria, da autoridade e do novo – todos considerados também falácias da lógica informal.

Ademais, a retomada de Vico da acepção romana de *sensus communis* remete objetivamente ao motivo que Aristóteles desenvolveu contra “ideia do bem” de Platão (VMI: p. 27). A ideia de bem comum e o estabelecimento do bem comum é um ponto bem delicado para se refletir sobre, porque, em se tratando de bem, não há ciência nem método capaz de dar conta das hipóteses em que vários bens e valores entram em conflito. Não há especialista nem conhecimento capaz de dar a última palavra, sem estar sujeito a críticas, por vezes válidas. Nesse âmbito todos temos direito de ter nosso próprio juízo.

Eis a questão do Bem tanto na vida pessoal quanto na social e política. Um indivíduo fala com o outro indivíduo, e cada um tenta convencer a respeito da justeza de sua opinião, sobretudo em se tratando de deliberações políticas. Em torno do "Bem", existe sempre um conflito em ação, e, como já vimos, cada indivíduo apenas faz valer suas razões (Gadamer, 2009, p. 43).

Em Protágoras, Platão defende o estabelecimento do que é o bem, a partir apenas da arte retórica e dialética, de maneira a negligenciar as contribuições dos conhecimentos especializados, para uma decisão política mais bem embasada (Prot. 318d). Platão confronta essa pretensão com a verdadeira arte dialética de esclarecer que presta esclarecimentos sobre o Bem. Discernir o certo do errado envolve, no entanto, não apenas um tipo de perspicácia. A dialética significa aqui o exercício de reconhecer o que é justo, mesmo nas situações em que o justo não pareça justo. Em outras palavras, esta é a verdadeira dialética que se confunde, em verdade, como o conceito de *phrónesis*, ou seja, uma razão objetiva ou um conhecimento prático. Dito de outra forma, acerca do Bem, não há conhecimento teórico prévio, cada caso concreto é um caso *sui generis*, que deve ser resolvido a partir dos elementos daquele caso; aqui não há conhecimento disponível prévio nem recurso a uma autoridade superior que possa ser apenas eticamente justificada – claro que temos sistemas jurídicos em que há pessoas autorizadas a julgar casos de outras pessoas; mas isso não passa da convenção adotada para a solução de litígios. A nível pessoal um juiz de direito, pelo fato de ser simplesmente juiz de direito não é eticamente superior a qualquer pessoa comum (sempre bom lembrar).

Aqui, na questão em torno do Bem, não existe conhecimento disponível, nem tampouco recurso a outrem. Cada indivíduo deve indagar a si próprio, de modo que cada um estabelecerá, necessariamente, um diálogo - consigo mesmo ou com os outros. Afinal de contas, faz-se mister distinguir essas coisas e preferir uma à outra<sup>99</sup> (Gadamer, 2009, p. 43).

Gadamer compreende Platão, de maneira que a dialética versa sobre essa capacidade distintiva, que caracterizou o homem Sócrates e que em última análise se refere a capacidade de dar justificações sobre suas escolhas. Nesse sentimento, o estabelecimento do Bem resulta muito mais de um tipo de postura disposta a constante justificação e retificação, se necessário, do que de um conhecimento teórico. “Realmente reside, aí, conhecimento (e não *doxa*),

---

<sup>99</sup> Gadamer (2009) aqui continua o argumento de maneira a mostrar o direito de Aristóteles em criticar Platão nesse ponto em que dialética e *diaíresis* significam praticamente mesma coisa, e que nenhuma das duas dá uma solução peremptória para a questão de discernimento do Bem no caso concreto: “Mais tarde, ao caracterizar essa distinção como a arte da *diaíresis*, deixando que ela praticamente coincida com a dialética, Platão queria ressaltar, com isso, menos um método e mais a tarefa prática de saber distinguir corretamente onde paira uma grande ameaça de confusão e onde esta já se encontra disseminada”. Não se trata, com certeza, de um método científico no sentido lógico da palavra. Com direito, Aristóteles apontou objeções contra a evidência probatória da *diaíresis*, na medida em que ela não fornece nenhuma conclusão logicamente peremptória. É necessário antes conhecer a questão, a fim de saber a que categoria ela pertence. Na realidade, a dialética não é uma demonstração de provas no sentido da prova científica que, partindo de pressupostos, necessariamente realiza algum desenvolvimento (*apódeixis*). Muito mais, a arte dialética da distinção pressupõe uma prévia familiaridade com a questão dada, bem como uma constante pré-visão e uma visão voltada para a questão abordada no discurso. Isso foi visto de maneira correta por Aristóteles. Todavia, não se trata de uma objeção que diga respeito a Platão (Gadamer, 2009, pp.43-44).

contanto que o indivíduo assim conhecedor de seu desconhecimento esteja ilimitadamente propenso a prestar esclarecimentos” (2009, p. 44).

Para Vico, “o *sensus communis* é um sentido para a justiça e para o bem comum, que vive em todos os homens e mais um sentido que é adquirido através da vida em comum e determinado pelas ordenações e fins desta” (VMI: p. 28). Nesse sentido também é a defesa e a aceção do senso comum para ao pensamento do Conde de Shaftesbury, cuja influência no século XVIII foi relevante (VMI: p. 29). “Segundo Shaftesbury, os humanistas compreendiam por *sensus communis* o sentido para o bem comum, mas também, para o “amor à comunidade ou a sociedade, afeição natural, humanidade, cortesia” (VMI: p. 30). Ainda assim, o que observamos desde a Modernidade é a redução da importância da retórica e do senso comum, que se do tornou uma mera técnica corretiva, para a hermenêutica: “o que contradiz o *sensus communis* não pode ser correto” (VMI: p. 35)

Só aqui o velho capítulo da retórica clássica, despertar a afeição, é reconhecido como um princípio hermenêutico. Em virtude da natureza do próprio espírito, todo discurso implica sempre o afeto, e a experiência que se diz que as mesmas palavras pronunciadas com afeto e gestos diferentes costumam produzir sentidos diversos (VMII: p. 284).

O velho laço entre retórica e afeição, que tem como base a relação entre a compreensão e a amizade entre os interlocutores foi adequadamente desenvolvido pelo pensamento pietista de Johann Jacob Rambach e seus sucessores. Relembro aqui a dimensão ética do diálogo, segundo a hermenêutica filosófica, quando Gadamer ressalta que quem diz, diz algo *para alguém*. O reconhecimento da relação entre afeição e sentido, segundo Gadamer, teria sido uma das motivações que levou Schleiermacher a propor a sua interpretação psicológica e de toda a teoria da empatia. Apesar que o tema da afeição, da empatia e dos afetos pareça ser incoerente com a filosofia racionalista no Iluminismo, fato é que a superação da estranheza, assim como a apropriação do estranho e a própria ideia de formação para a humanização passa por esses temas, reivindicados pelo romantismo e pelo pietismo, mas negligenciados pelo racionalismo mais ferrenho; por esse lado, não espanta assim o fracasso do projeto ético da Modernidade. A fim de investigar a afeição, a partir da amizade e da solidariedade de maneira mais detalhada, no horizonte do meio digital, passemos ao subtópico seguinte.

### 3.4 Amizade e solidariedade em Gadamer e a amizade digital

O tema da amizade no pensamento de Gadamer primeiro me chamou atenção no texto *A incapacidade para o diálogo*, de 1972, presente em *Verdade e Método II*, onde há a reflexão da relação entre o diálogo e a amizade:

O que é um diálogo? De certo que, com isso, pensamos num processo entre pessoas, que, apesar de toda sua amplidão e infinitude potencial, possui uma unidade própria e um âmbito fechado. O diálogo é, para nós, aquilo que deixou uma marca. O que perfaz um verdadeiro diálogo não é termos experimentado algo de novo, mas termos encontrado no outro algo que não havíamos encontrado na nossa própria experiência de mundo. Aquilo que movia os filósofos a criticar o pensamento monológico é o mesmo que experimenta o indivíduo em si mesmo. O diálogo possui uma força transformadora. *Onde um diálogo teve êxito ficou algo para nós e em nós que nos transformou. O diálogo possui, assim, uma grande proximidade com a amizade* (VMII: p. 211, destaques meus).

A relação entre amizade e diálogo se funda no caráter ético do diálogo, que se refere ao fato de que quem fala, fala sempre a alguém. E não apenas isso, mesmo a aquisição de uma linguagem pressupõe uma vida em comunidade e assim algum tipo de laço social, da qual é acompanhada em geral de algum vínculo afetivo. Esse subtópico visa aprofundar a reflexão constante nos subtópicos anteriores, de maneira a analisar a compreensão gadameriana de amizade em relação com a compreensão da *amizade digital*, na medida em que, como vimos, formação, mito e retórica e, agora, amizade são todos aspectos do bem viver em comunidade.

Para tanto, além de trechos contidos em *Verdade e Método* volumes I e II, para a investigação e análise do tema da amizade seguimos as próprias remissões que Gadamer faz, a saber, os artigos “Friendship and Solidarity” (*Amizade e Solidariedade*)<sup>100</sup>, de 1999 e “Friendship and Self-Knowledge: Reflections on the Role of Friendship in Greek Ethics” (*Amizade e Autoconhecimento: reflexões sobre o papel da amizade na ética grega*)<sup>101</sup>, de 1985. Como o primeiro título já anuncia, o tema da solidariedade vem conexo ao da amizade, motivo pelo qual também será analisado. Esclareço que, indiretamente, tema está presente também no

<sup>100</sup> Cf. GADAMER, H-G. “Friendship & Solidarity”. In: *Research in Phenomenology* 39 (2009) pp. 3-12. Tradução para o inglês do texto em alemão: “Freundschaft und Solidarität”, In: *Hermeneutische Entwürfe: Vorträge und Aufsätze*. Tübingen: Mohr Siebeck, 2000, pp. 56-68. Primeira publicação em Konstanten für Wirtschaft und Gesellschaft, Festschrift für Walter Witzmann, vol. 3, ed. Jolanda Rothfuss and Hans-Eberhard Koch, 1999, pp. 178-190.

<sup>101</sup> Cf. GADAMER, H-G. “Friendship and Self-Knowledge: Reflections on the Role of Friendship in Greek Ethics”. In: *Hermeneutics, Religion and Ethics*. Translated by Joel Weinsheimer. New Haven: Yale University, 1985, pp. 128-142. Chamo atenção para o fato de que no *abstract* deste artigo fica claro que a análise do tema da amizade e da solidariedade é em relação à idade da responsabilidade anônima (referência ao pensamento de Karl Jaspers), característica da era da comunicação de massas (Gadamer, 1999, p. 3).

texto, *The Limitations of the Expert*.<sup>102</sup> (“As limitações do especialista”), de 1992, ao tratar do tema da responsabilidade do especialista na tomada da decisão política, razão pela qual também será abordado nesse subtópico, tendo em vista a relação entre solidariedade e amizade. Tendo sido esclarecidas as fontes e a motivação para este subtópico, passa-se agora para as reflexões sobre a amizade, o diálogo, e a comunicação digital.

Para Gadamer, a reflexão sobre o tema da amizade e da solidariedade se deve ao ceticismo acerca da adequação da sociedade de massas (que, na época contemporânea, tem como característica não apenas a responsabilidade anônima, mas também – eu acrescento – a hipercomunicação digital) em conseguir cumprir a realização de um modo de vida que propicie a felicidade humana. Gadamer constata a paulatina degradação dos vínculos sociais ante à organização da vida que mira no ideal de eficiência. Ele apresenta, como exemplo concreto, a identificação numérica que pacientes, em geral, recebem em um hospital, seja público ou privado (2009, p. 3).

*De fato, a questão que temos de nos colocar com toda a seriedade é a de saber como é que as coisas que sustentam a felicidade humana podem ser desenvolvidas e preservadas nas novas formas de vida que surgem da revolução industrial e das suas consequências. Não tenho a presunção de proclamar qualquer grande sabedoria a este respeito. Gostaria, no entanto, de refletir sobre estas mudanças nas coisas e talvez apresentar algumas ilustrações que possam ajudar as nossas reflexões. O fato de o tema da amizade e da solidariedade conter uma verdade cheia de tensão é algo que se ouve de imediato (Gadamer, 2009, p. 4, tradução e destaques meus).*

A palavra “amizade” vem do grego *philia*, palavra que abarca basicamente o campo semântico de tudo o que se gosta. Apesar de alguns considerarem a verdadeira amizade um evento raro, como Kant, a língua falada revela que a amizade é um termo bastante comum e presente no dia a dia das pessoas. Seguindo a tendência da dessubjetivação da filosofia, em relação à verdade, à linguagem e à arte, para Gadamer a amizade e a solidariedade devem ser compreendidas como algo além de um sentimento ou inclinação pessoal. Sendo assim, ambas devem ser consideradas acontecimentos que ocorrem em uma comunidade, em meio às trocas sociais. Gadamer reflete sobre a qualidade dos vínculos sociais da amizade e da solidariedade, na sociedade do final do século XX e em transição ao século XXI.

---

<sup>102</sup> Ref. GADAMER, H-G. “The Limitations of the Expert”. In: *On Education, Poetry and History*. Editors: Dieter Misgeld and Graeme Nicholson. Tradução de Lawrance Schmidt and M. Reuss. Albany, NY: State University of New York Press, 1992, pp. 181-192.

No entanto, temos de enfrentar a questão de saber o que é a verdadeira amizade e o que é um amigo num mundo que, ao mesmo tempo, é um mundo de instituições partilhadas e de regulamentos firmes - e é um mundo de uma grande diversidade de conflitos e de entendimentos, que tornam possíveis as ações comunitárias. *Nós próprios vivemos, sem dúvida, nesta era de responsabilidade anônima que, graças à sua própria forma de organização, conduz a um mundo de estrangeirismos inter-relacionados.* Quem é o nosso vizinho com quem vivemos? (Gadamer, 2009, p. 4, tradução e destaques meus).

Em outras palavras, é claro que continuamos a nos relacionar e a sermos cada vez mais, ironicamente, dependentes um dos outros. A questão aqui é a qualidade dessas relações, que são cada vez mais efêmeras e funcionais. Também a amizade demanda um certo tipo de experiência do tempo: duração e convivência. Os processos humanos que demandam tempo como a formação, a aprendizagem, a amizade, o conhecimento todos estão em degradação, tendo em vista o ritmo imposto pela velocidade das comunicações digitais e pela digitalização da vida. A análise do vínculo da amizade vem nessa esteira. Não é incomum ouvirmos que é difícil fazer novas amizades na vida adulta, tendo em vista a falta de tempo que temos, especialmente, em relação às demandas que advêm do trabalho. Mesmo os colegas de trabalho parecem ter virado algo escasso em tempos de trabalho remoto ou teletrabalho. Em outras palavras, perdemos o espaço e o tempo de socialização que advinha do trabalho presencial. O tempo da vida permitido para o cultivo de amizades é a infância, adolescência e com sorte o início da vida adulta, momento em que ainda temos algum tempo livre para ‘gastarmos’ de maneira ‘inútil’.

Acerca da relação e da tensão entre amizade e solidariedade, Gadamer defende a tese de que são conceitos inseparáveis. Para Gadamer, a vida em sociedade nos obriga à solidariedade, na medida em que é uma das fontes sociais de deveres uns para com outros. Em outras palavras, a solidariedade se mostra como um requisito para a vida em sociedade, que se refere a uma consideração, a um importar-se com o outro e, até mesmo, a colocar-se no lugar do outro como se fosse o outro. De outro lado, a amizade se mostra como uma recompensa à disposição empática do ser solidário, que considera eticamente o outro sem conhecê-lo previamente. Ao mesmo tempo, parece-nos que a amizade abarca um certo tipo de solidariedade porque a solidariedade também pode significar “a promessa de um pagamento de amizade, que é limitado, como tudo, pois exige a dedicação total da nossa boa vontade” (Gadamer, 2009, p. 12). Ainda assim, já esclareço desde esse momento de inicial que Gadamer, seguindo o



pensamento aporético de Platão, especialmente, no diálogo *Lysis*.<sup>103</sup>, não vai definir nem o conceito de solidariedade, nem o conceito de amizade, o que para ele só pode ser vivido e nunca definido (Gadamer, 2009, p. 5).

### 3.4.1 Sobre o conceito de amizade<sup>104</sup>

Ao olhar para a filosofia grega, em especial, a partir de Platão e de Aristóteles, Gadamer resgata alguns elementos gregos para caracterizar a amizade. A partir de *Lysis*, ele pensa a amizade a partir dos seguintes elementos: a familiaridade; a semelhança entre amigos; o amor-próprio; o desenvolvimento e a elevação pessoal, a partir da ideia de que o amigo é um modelo, ainda que ele ressalte que todas as tentativas platônicas de definir amizade ou mesmo a figura do amigo, se mostraram falidas. “A amizade é algo escondido, não é algo que está por perto” (Gadamer, 2009, p. 5), ao mesmo tempo que está por todo lado.

Gadamer (2006, p. 6) continua a sua reflexão a partir da observação de que no diálogo, Sócrates utiliza a palavra grega *Oikeion* para se referir à amizade. Essa palavra é uma derivação de *Oikos* origem da palavra atual “economia”, mas que se referia à gestão da vida doméstica, isto é, aos elementos que compõe a ideia de um lar, ao que é familiar. A amizade, assim, se relaciona, ao que é familiar. Ainda que Gadamer não ignore a tipologia aristotélica<sup>105</sup> acerca do conceito de amizade, esclarece que mesmo em Aristóteles há um conceito mais essencial de amizade: a amizade verdadeira, da qual inclusive decorreria diversos tipos de amizade. A elucidação da relação entre amizade e familiaridade se mostra pertinente para discussão do tema tanto para Aristóteles, quanto para Platão:

Depois, porém, há a amizade verdadeira, a amizade completa. A amizade real. O que é isso, o que significa que é suposto chamar-se *Oikeion*? O sentir-se-

<sup>103</sup> O diálogo platônico *Lysis* analisa o conceito de amizade, por meio da tentativa de defini-la por várias perspectivas (a semelhança e a diferença entre os amigos; o sentimento de afeto um em relação a outro; a virtude; dentre outros). De qualquer forma, todas as tentativas se mostram frustradas e o diálogo se mostra aporético. Ref. PLATO. *Lysis*. Tradução de Benjamin Jowett. Coleção *The Project Gutenberg EBook*. Lançado em 24/08/2008 e atualizado pela última vez em 15/01/2013. Produzido por Sue Asscher e David Widger. Disponível em: [https://www.gutenberg.org/files/1579/1579-h/1579-h.htm#link2H\\_4\\_0002](https://www.gutenberg.org/files/1579/1579-h/1579-h.htm#link2H_4_0002).

<sup>104</sup> De antemão e em sentido amplo, a amizade para a filosofia pode ser compreendida como relacionamento, processo e função (Petricini, 2022, p. 10). Também chamo atenção para a abordagem de C. S. Lewis (1960, p.88) para quem a amizade é uma forma de elevação a humanidade, na medida em que é o menos natural dos amores; o menos instintivo, orgânico, biológico, gregário e necessário". Gadamer se aproxima da linha da compreensão de Lewis, nesse sentido.

<sup>105</sup> Gadamer se refere especialmente às obras aristotélicas *Ética a Nicômaco*, *Ética a Eudemo* e *Magna Moral*. A tipologia da amizade está presente no Livro VII, da *Ética a Eudemo*. Ref. ARISTOTÉLES. *Eudemian Ethics*. Tradução de C.D.C. Reeve. Indianapolis/Cambridge: Hackett Publishing Company Inc., 2021.

em-casa, aquilo de que não se pode falar, é o que é. Ouvimos tudo isto por meio de um conceito mais melodioso e misterioso quando falamos de casa e de pátria. O que é então? Isso também não é nada que eu precise de descrever. (Gadamer, 2009, p. 7, tradução minha).

A familiaridade é um conceito que vem de uma experiência, que todos nós temos, a de crescer e nos constituirmos no seio de uma família, de uma comunidade, em uma cidade – a cidade-natal, em uma região, de um país. A familiaridade nos remete assim ao processo de formação inaugural, ao processo de se conectar com a alteridade. A cidade-natal é algo imemorial; é algo que nos constitui em nossa arquitetura mais primária. Nossas origens representam a constituição dos primeiros laços com a família, e com a comunidade – e com a descoberta de nossa socialidade (Gadamer, 2009, p. 7). Ainda assim, a relação entre familiaridade e amizade não é clara – afinal, algo pode ser familiar e causar ojeriza, repulsa, ódio, e diversos outros sentimentos opostos ao da amizade. Existe algo velado entre ambos os conceitos, que a investigação grega e gadameriana envereda para o conceito de amor-próprio (*philautia*), como o que relacionaria o que é familiar com a amizade. Tendo em vista a ideia platônica de pensamento, um diálogo da alma com ela mesma, a amizade com terceiros só seria possível após a alma se tornar amiga dela mesma. O amor-próprio, então, seria a primeira instância pressuposta para a amizade com as demais pessoas. “Assim é; no amor-próprio tomamos consciência do verdadeiro fundamento e da condição de todos os laços possíveis com os outros e do compromisso consigo mesmo” (Gadamer, 2009, p. 7).

Amor-próprio pressupõe a aquisição de algum tipo de identidade, algo que é conquistado paulatinamente. Inicialmente, o amor-próprio parece se referir aos nossos instintos mais primitivos de sobrevivência; nesse sentido, o processo de formação, a aquisição da humanidade, e as experiências que passamos no crescimento acabariam por tornar o conceito de amor-próprio menos animal e mais humano. Essa ideia é implicitamente corroborada por Gadamer na análise do significado do amor-próprio para os gregos, que envolveria a unidade psíquica entre o lado animal e o lado humano do ser humano.

É preciso estar unido a si mesmo para ser amigo do outro, mesmo que seja apenas um amante, mesmo que seja apenas um amigo de negócios, mesmo que seja apenas um colega de trabalho. Em todo o lado, aqueles que não conseguem ser unos consigo próprios consideram que viver em conjunto com os outros é uma desvantagem e um obstáculo (Gadamer, 2009, p. 8, tradução minha).

A harmonia entre esses dois aspectos da condição humana seria a base para o autoconhecimento e, assim, para o amor-próprio. A amizade, por sua vez, assim como o

diálogo, envolve uma dinâmica e uma unidade própria, que não chega a ser completa: são projetos abertos e em constante alteração, e cultivo. Em acordo com o pensamento grego, Gadamer defende a tese de que o amor-próprio é condição necessária para que exista um vínculo (*Verbunden*) de amizade com o outro e para com o outro (2009, p. 8).

A comunhão humana pela amizade é um processo aberto e sujeito a conflitos, em geral decorrentes, da desarmonia entre o lado humano e o lado animal do ser humano. Para Gadamer, o amor-próprio e a unidade plena pertencem ao âmbito divino. Mais uma vez aqui ele se vale da comparação com o divino para a elucidação do humano. Por exemplo, na terceira parte de VMI, Gadamer esclarece a palavra humana por meio da comparação tomista para com a palavra divina. A comparação com o divino revela a condição e a limitação humanas não apenas frente ao poder de conhecer, mas também ao poder de se relacionar.

Em outras palavras, tanto a significação da nossa própria identidade, amor-próprio quanto a amizade são processos sujeitos às mudanças e retificações que, a meu ver, derivam do processo de formação. E todos esses fenômenos são derivados da ideia heideggeriana de que somos seres que têm a estrutura de projeto de significado aberto, inacabado e sujeito a constantes revisões. Ainda assim, precisamos de um mínimo de identidade e de unidade própria para podermos nos relacionar. Nesse sentido, a historicidade singular de cada ser humano talvez seja o que constitua o núcleo mais estável em torno do qual se desenvolve os projetos de significado da identidade e dos processos sociais.

A ideia de amor-próprio carrega em si uma armadilha perniciosa para a relação com a alteridade, se for exacerbada. Nesse sentido Platão e Aristóteles pensam que o risco do amor-próprio é a sua transformação em egoísmo e narcisismo, de maneira a intoxicar-nos e a nos tornar indiferentes em relação às outras pessoas (Warnke, 2022, p. 78). Além da relação com o amor-próprio, o conceito de amizade para Gadamer é essencial em termos éticos porque os amigos são pessoas que nos ajudam a nos desenvolver e, por isso, fazem parte do nosso papel de formação. Se os deuses têm completude e unidade íntima entre quem são e quem podem ser, os seres humanos não são autossuficientes na investigação e na compreensão de suas identidades, compreendidas aqui como processos inacabados. “O domínio pleno de si não faz certamente parte do ser humano” (Gadamer, 1999, p. 140). O nosso autoconhecimento passa necessariamente por erros, ilusões e contradições. Os amigos nos ajudam a nos compreendermos melhor (Warnke, 2022, pp. 78-79).

Reconhece-se no outro, quer no sentido de o tomar como modelo, quer - e isto é ainda mais essencial - no sentido da reciprocidade em jogo entre amigos, de

tal modo que cada um vê um modelo no outro - isto é, compreendem-se um ao outro por referência ao que têm em comum e conseguem assim uma co-percepção recíproca (Gadamer, 1999, pp. 138-139).

A co-percepção recíproca é basicamente o processo de conformação entre dois amigos, na medida em que os amigos veem um no outro um modelo que serve de referência para seu desenvolvimento pessoal e autocompreensão. Além disso, nossos amigos nos ajudam a melhor pensar as situações pelas quais passamos, na medida em que conseguem se colocar mais facilmente em nossos lugares, por nos conhecerem mais que as outras pessoas: “Como seres naturais, os seres humanos são apartados deles mesmos pelo sono, assim como, intelectivamente, pelo esquecimento. Ainda assim, o amigo pode olhar por nós e pensar por nós” (Gadamer, 1999, p. 140).

De maneira complementar à discussão acima, o conceito de familiaridade também enseja a análise entre a relação entre o familiar e o semelhante. Para Gadamer, é muito claro que a amizade prescinde de similaridade, em qualquer aspecto. “Agora, uma coisa é certa: casa e lar são os lugares de convivência. Isso não significa ter convicções partilhadas, nem, por essa razão também, uma concordância de inclinações e interesses” (Gadamer, 2009, p. 8). Ainda que *Lysis* não apresente um conceito de amizade, neste diálogo fica clara a defesa de que para a amizade ocorrer não é necessária a semelhança entre os amigos. Para Gadamer o espelho que o amigo oferece é justamente o complemento de que carece a identidade. A unidade da amizade é, antes, o jogo entre a alteridade e a identidade: “esse outro, essa contraparte não é a imagem da identidade no espelho, mas a imagem [complementar] do amigo” (Gadamer, 1999, p. 139, tradução minha). Para Gadamer, se a amizade for baseada na semelhança do espelho, se trata, em verdade, de narcisismo” (1999, p. 139).

O modelo a que Gadamer se refere não se relaciona a ideia de cópia entre dois amigos, mas sim a ideia de que cada um dos amigos tem características admiráveis, que podem ser as mesmas ou não. A ideia do modelo do amigo enquanto imagem no espelho se refere àquilo que não se é, mas que se poderia ser. A questão aqui é que nos reconhecemos em nossos amigos, no que já somos, mas também, no que podemos ser. Esse processo de fornecer um horizonte possível de automelhoramento faz da amizade um elemento otimizador do processo de formação, na medida em que traz a *areté*. Assim, a fim de sair um pouco do subjetivismo moderno, para Gadamer a amizade é um processo relacionado ao fenômeno da formação, que ultrapassa a ideia de que a amizade é um estado subjetivo. Para Gadamer, amizade tem caráter de acontecimento.

Assim, a pergunta “o que é amizade?” pode ser respondida da seguinte forma: a amizade é um acontecimento além da experiência subjetiva, tendo em vista que apesar de ser invisível gera efeitos visíveis, ou seja, a amizade acarreta um aumento no ser (1999, p. 136). A existência da amizade é intersubjetiva e recíproca, e se mostra como sendo a incorporação na identidade da vida em comunidade: “o que é assim comunicado não é apenas um sentimento ou uma disposição, mas uma verdadeira incorporação na textura da vida humana comum” (Gadamer, 1999, p. 139). A experiência da familiaridade pressupõe uma vida em conjunto, uma convivência. Para Aristóteles e Gadamer, passar o tempo da vida com os amigos faz a vida valer mais a pena e a ser uma experiência mais rica: “[...] de fato, tanto para Aristóteles quanto para Gadamer, isso faz parte de uma vida próspera. Os vínculos importantes com outras pessoas específicas melhoram nossa vida, assim como a capacidade de passar tempo com elas, participar de atividades mutuamente agradáveis e sentir-se útil para elas” (Warnke, 2022, p. 79, tradução minha).

### 3.4.2 Sobre o conceito de solidariedade

Por detrás da expressão "solidariedade" está o latim *solidum*, que também desempenha um papel na expressão *der Sold* [pagamento]. Significa que conta ao recebê-lo como pagamento e não como dinheiro falso. Deve ser sólido, e procura exprimir através da palavra uma inseparabilidade sólida e fiável, e permanecer o mesmo se, quando na verdade, as diferenças de interesses e de situações de vida o deixarem ser tentado a seguir o seu próprio caminho e a fazer recuar o bem-estar do Outro. O conceito de solidariedade pertence a um mundo ambíguo de significados. Quando alguém se declara solidário, seja livremente ou sob coação, há sempre uma renúncia aos seus próprios interesses e preferências. Em certas escolas de pensamento, renuncia-se a algo em solidariedade em certos casos e para certos fins (Gadamer, 2009, p. 11, tradução minha).

Em geral, nós não agimos imbuídos do sentimento de solidariedade em relação aos nossos amigos ou familiares, porque em relação a eles temos vínculo de afeto e de amizade. Para Gadamer, ser solidário com alguém implica necessariamente que esse alguém é um desconhecido, não-familiar. A solidariedade é sempre entre estranhos entre si e simula uma amizade, mesmo sem conhecimento prévio um do outro. Assim como a amizade, também a solidariedade não deve ser considerada um sentimento ou uma ação de uma pessoa.

Aliás, para André Comte-Sponville, solidariedade é não é nem mesmo uma virtude e, no máximo, uma atitude racional e, até mesmo, egoísta. A solidariedade é, antes, de tudo, um estado de fato que pode ser compreendido a partir de seu aspecto objetivo e subjetivo. Enquanto

o objetivo se relaciona à constatação fática da interdependência dos membros de uma sociedade, o aspecto subjetivo se relaciona com o sentimento de pertencimento à essa mesma comunidade:

O que é a solidariedade? É um estado de fato antes de ser um dever; depois é um estado de alma (que sentimos ou não), antes de ser uma virtude ou um valor. O estado de fato é bem indicado pela etimologia: ser solidário é pertencer a um conjunto *in solido*, como se dizia em latim, isto é, “para o todo”. Assim devedores são ditos solidários, na linguagem jurídica, se cada um pode e deve responder pela totalidade da soma que tomaram emprestada coletivamente. Isso tem suas relações com a solidez, de que a palavra provém: um corpo sólido é um corpo em que todas as partes se sustentam (em que as moléculas, poderíamos dizer igualmente, são mais solidárias do que nos estados líquidos ou gasosos), de tal sorte que tudo o que acontece com uma acontece também com a outra ou repercute nela. Em suma, a solidariedade é antes de tudo o fato de uma coesão, de uma interdependência, de uma comunidade de interesses ou de destino. Ser solidários, nesse sentido, é pertencer a um mesmo conjunto e partilhar, conseqüentemente – quer se queira, quer não, quer se saiba, quer não – uma mesma história. Solidariedade objetiva, dir-se-á: é o que distingue o seixo dos grãos de areia, e uma sociedade de uma multidão. Como estado de alma, a solidariedade nada mais é que o sentimento ou a afirmação dessa interdependência. Solidariedade subjetiva: “Operários, estudantes, mesmo combate”, dizíamos em 1968, ou então “Somos todos judeus alemães”; em outras palavras, a vitória de uns será a vitória dos outros, ou vice-versa, e o que se faz a um de nós, mesmo que esse um seja diferente (por ser judeu, por ser alemão...), se faz a todos. É óbvio que não tenho nada contra esses sentimentos, que são nobres. Mas serão por isso virtudes? Ou, se há virtude neles, trata-se mesmo de solidariedade? (Comte-Sponville, 1999, p. 46).<sup>106</sup>

Isso quer dizer que em última instância a solidariedade subjetiva se funda na partilha dos mesmos interesses, de maneira que “ao defender o outro nada mais faço do que defender a mim mesmo” ou então que se trata de outras virtudes, na medida em que se realmente luto pelo outro, “já não se trata de solidariedade (pois meu interesse não está em jogo), mas de justiça (se o outro é oprimido, lesado, espoliado...) ou de generosidade (se não o é, mas simplesmente infortunado ou fraco)” (Comte-Sponville, 1999, p. 46).

Para Gadamer, contudo, a solidariedade é desinteressada, porque adviria da formação e da concretização de um ideal de valor e de desejar bem ao próximo – e não se restringe à comunidade de pessoas de uma mesma comunidade, mas à própria humanidade. Assim a amizade é para as pessoas amigas o que a solidariedade deveria ser para os seres humanos que não se conhecem. A solidariedade simula uma relação de amizade – nessa perspectiva, é muito mais dependente da interiorização de um comportamento objetivo, um ritual, que de um estado

<sup>106</sup> Paginação do texto digital, em .pdf. Referência completa e link de acesso na bibliografia.

subjetivo interno. Solidariedade e amizade têm em comum o fato de que demandam uma alteridade como destinatária; mais que um sentimento ou atitudes ambas têm em comum o fato de que se constituem enquanto um laço objetivo entre as pessoas, que por vezes passa por cima de nossos interesses ou de nossos sentimentos.

Em vez disso, assim como não podemos ser amigos daqueles que não são nossos amigos, não podemos ter solidariedade por conta própria, como uma questão de sentir solidariedade com outros que podem ou não sentir o mesmo em relação a nós. Assim como acontece com a amizade, podemos ter sentimentos sobre nossa solidariedade com os outros, mas essa solidariedade não é em si um sentimento. Em vez disso, é um vínculo com os outros que, em certos casos, restringe e se sobrepõe aos nossos sentimentos (tradução minha) (Warnke, 2022, p. 80).

Os exemplos de Gadamer revelam que a solidariedade se relaciona não apenas com amizade, mas sobretudo com responsabilidade. Ele cita a situação de quem para no semáforo vermelho, mesmo quando estamos atrasados; o obedecimento das regras partidárias e a separação entre pais e filhos durante a Guerra da Pérsia, conforme retratado em vasos gregos (Gadamer, 2009, p. 8). A solidariedade se mostra assim como uma regra tácita que deve ser respeitada para a boa vida em comunidade; é algo que me obriga assim como eu espero que obrigue o próximo, mesmo que renuncie os interesses mais imediatos (Gadamer, 2009, p. 11). Fica mais uma vez clara que a abordagem de Gadamer desses temas não é subjetivista. Solidariedade não é um sentimento; antes, é um compromisso, um sentido para um código de conduta moral e implícito e que se estabelece em cada situação concreta, em cada comunidade, que se baseia na crença de que existe uma vontade coletiva de se viver bem em comunidade. “A solidariedade autêntica deve ser com consciência, só, assim, ela funciona” (Gadamer, 1999, p. 11). Nesse sentido, solidariedade parece ser quase que como um contrato social de zelo pelo bem-estar coletivo, por cada um, de maneira que todos têm seus interesses zelados. Contudo, solidariedade não é um conjunto de regras positivamente pré-estabelecidas, a que se anui. Solidariedade seria, antes, um princípio ético de conduta que nortearia cada um em como agir nas situações-problema.

Além disso, como ele não acredita que essa solidariedade seja uma questão de atitudes, ele não acredita que cultivar as atitudes corretas possa promovê-la. De fato, ele afirma que a solidariedade deve ser descoberta, e não criada. Ao mesmo tempo, embora ele negue que a solidariedade seja uma questão de atitudes, presumivelmente incluindo aquelas que podem superar as tensões do compromisso nas diversas sociedades modernas, ele também nega que ela esteja na homogeneidade das identidades nacionais ou coletivas (Warnke, 2022, p. 80).

Como também na amizade, a solidariedade para ocorrer não demanda que as pessoas sejam parecidas nem que dividam os mesmos valores, nacionalidade ou cultura. Nenhuma das duas demandam homogeneidade nem semelhança. Aliás, Gadamer cita o exemplo da amizade e da cumplicidade entre marido e esposa, no casamento, que seria um dos melhores testes presentes na vida humana que permitem o desenvolvimento em conjunto: “um dos grandes testes da vida humana, no qual as diferenças do Outro, dos Outros, o Outro do Outro se desenvolvem para um com o outro e para uma compreensão compartilhada” (Gadamer, 2009, p. 8). Tanto a amizade quanto a solidariedade são intimamente relacionadas ao diálogo, na medida em que ambos os vínculos são constituídos e alimentados por meio de processos dialógicos seja com uma alteridade amiga seja para com a coletividade de uma comunidade. Para além da ideia de uma conversa sem maiores pretensões, a amizade e a solidariedade mostram-se como consequências da vida prática da compreensão da linguagem enquanto diálogo.

A solidariedade, tal como Gadamer a entende, torna conscientes estes fundamentos dialógicos: reconhecemos explicitamente a nossa responsabilidade pelos esforços coletivos para compreender e deliberar uns com os outros sobre assuntos de interesse mútuo, de maneira a nos sabermos responsáveis pelas decisões e destinos da sociedade (Warnke, 2022, p. 87).

Ainda que se possa pensar na responsabilidade que advém da relação de amizade, para Gadamer, a responsabilidade se aproxima mais da solidariedade que da amizade, na medida em que a solidariedade se refere ao relacionamento com a comunidade, com os indivíduos enquanto parte de uma coletividade. A solidariedade enquanto princípio ético norteador de condutas para se viver bem em sociedade acarreta a assunção de responsabilidades para com o bem-estar coletivo e, assim, a participação política necessária nas deliberações de temas sensíveis ao presente e ao futuro da sociedade. Para Gadamer, assim, ser solidário significa não apenas participar dos assuntos políticos e éticos da sociedade, mas sobretudo, ter ciência e assumir a responsabilidade daí decorrentes.

#### *3.4.2.1 Solidariedade e responsabilidade*

Como já foi mencionado, o tema da solidariedade aparece não apenas no texto artigo *Amizade e Solidariedade*, mas também no texto *A limitação do especialista*, que apesar de trazer o tema da responsabilidade do conhecimento especializado – notadamente da ciência, na



tomada de decisões políticas, acaba por apresentar, de forma indireta, as considerações essenciais sobre o conceito de responsabilidade e solidariedade. “Os especialistas devem ser aqueles com conhecimento relevante para uma questão ou conjunto de questões de interesse e preocupação pública e devem ser capazes de fornecer informações úteis àqueles que precisam tomar decisões sobre essas questões” (Warnke, 2022, p. 85, tradução minha).

Nesse artigo, Gadamer reconhece a complexidade das sociedades modernas e os problemas éticos que vêm sendo colocados pelo desenvolvimento da ciência e da tecnologia, assim como a responsabilidade da sociedade civil e dos políticos. É nesse contexto que Gadamer pensa a responsabilidade dos especialistas e os dilemas éticos que ele enfrenta, bem como a contribuição que ele pode vir a ter no debate público e na informação para a tomada de decisão. Antes de qualquer coisa, é preciso esclarecer o conceito de especialista, para Gadamer:

Evidentemente, houve ocasião de distinguir o papel do perito através da expressão *expertus*. Esta expressão não significa apenas alguém com experiência. É essa a palavra latina. Não é uma profissão ganhar experiência e ter ganho experiência, ou seja, ser experiente. No entanto, existe atualmente uma profissão de mediação entre a cultura científica da modernidade e as suas manifestações sociais na vida prática. Por conseguinte, o perito ocupa uma posição intermediária (Gadamer, 1992, p. 181, tradução minha).

A primeira questão que se colocar aqui é a crescente importância e poder que os especialistas detêm na tomada de decisões políticas – o que é sintomática, em um momento histórico em que a ciência ainda é a detentora legítima do monopólio da verdade e há a complexificação dos processos e da organização social.

Ora, é evidente que o lugar ocupado pelo perito entre a ciência e a investigação, por um lado, e a tomada de decisões no domínio do direito e da política social, por outro, é algo inseguro e ambivalente. A importância crescente do papel que o perito desempenha na nossa sociedade é antes um sintoma da ignorância crescente dos tomadores de decisões. A culpa não é deles: deve-se ao grau de complexidade de toda a nossa vida administrativa e social, industrial, comercial e privada (Gadamer, 1992, p. 181, tradução minha).

Desse protagonismo dos especialistas decorrem a tensão relacionada ao tipo de certeza – sempre provisória – que a ciência pode providenciar. A ciência pode dar evidências e probabilidades, de maneira que todo conhecimento é por natureza provisório e sujeito a falsificação. Nesse sentido, o especialista não pode conceder a certeza por vezes demandadas para a tomada de decisão política, sem recair em demagogia. Um segundo problema surge

quando há a distorção disso e o conhecimento especializado é tomado como verdade estanque, publicamente, e depois ocorre algum tipo de contraprova ou contradição.

Os especialistas também são cientistas e pesquisadores e, em sua função de cientistas e pesquisadores, sabem que não sabem tudo o que há para saber sobre o assunto em questão, pois sempre há aspectos do problema que ainda não foram totalmente pesquisados e possibilidades de suas causas e consequências que ainda não foram consideradas. [...]. No mundo da tomada de decisões, entretanto, sua experiência é tratada como definitiva (Warnke, 2022, p. 85, tradução minha).

Uma das consequências que já começam a aparecer na forma das *fake news*, por exemplo, é a descrença no discurso científico, o que abre margem para a manipulação social e fomentam a perspectiva epistemológica cética, temática abordada no capítulo seguinte. Uma outra questão relacionada à credibilidade do discurso científico é a tensão de sua independência política. E, eu acrescentaria, não apenas política, mas econômica também. O saber especializado deve ser um dos elementos da formação da convicção e não a última instância de deliberação, para a tomada de decisões políticas. Esse é o horizonte mirado a partir da libertação do conceito do conceito de verdade do monopólio da ciência. Reitero que Gadamer não é anti-cientificista: “o poder explicatório da ciência é tremendo” e “nossa sociedade não é deformada apenas porque os especialistas são consultados e reconhecidos pela superioridade de seu conhecimento. Muito pelo contrário. É quase um dever dos seres humanos incorporar o máximo de conhecimento possível em qualquer uma de suas decisões” (1992, p. 188). Em outras palavras, a ciência tem grande vantagem na explicação dos meios, mas não na explicação dos fins; esse é um dos principais limites da ciência e, assim, do especialista.

Quando Aristóteles descreveu esse elemento racional em toda tomada de decisão na ação humana, ele evidentemente considerou ambos os aspectos em sua unidade indivisível no conceito de *phronesis*. Um deles é a racionalidade que é usada para descobrir o fim, tornar-se consciente dele e mantê-lo, em outras palavras, a racionalidade na escolha dos fins e não apenas na escolha dos meios (Gadamer, 1982, p. 184, tradução minha).

Para Gadamer, é preciso reconhecer os limites do conhecimento especializado, em prol de um processo de decisão política, que leve em considerações aspectos da realidade que a ciência em geral exclui. Em outras palavras, o problema que é pontuado se refere ao fato de delegarmos às ciências e aos especialistas a função de deliberarem acerca das ações enquanto fins, e não enquanto meios. A ciência não se confunde com sabedoria prática, que se refere à deliberação e a descoberta do que fazer em situações críticas. Neste momento entra em questão

a ideia de sabedoria ou conhecimento prático e da responsabilidade pessoal que ela enseja. “O que ele considera um problema, no entanto, é quando os especialistas em conhecimento técnico oferecem substitutos para a "autorresponsabilidade", quando transferimos, ou afirmamos ter transferido, para o conhecimento especializado a obrigação de buscar nosso próprio raciocínio prático” (Warnke, 2022, p. 86).

A tomada de decisão que envolve decisões políticas sérias, como a questão do desenvolvimento de armamento nuclear, de manipulação genética, eutanásia, e a ambiental deve envolver mais que um mero saber técnico e deve decorrer de um processo dialógico com a sociedade, para a escolha do que fazer, tendo em consideração a responsabilidade acerca das possíveis consequências. Ainda assim, o que temos acompanhado é uma escalada na delegação de decisões, inclusive éticas<sup>107</sup>, à sistemas automatizados, especialmente com o desenvolvimento da Inteligência Artificial, por exemplo. O apelo para o progresso dos meios e a eficiência como objetivo último têm se mostrado mais fortes do que a força que os seres humanos têm de se colocarem em face dos fins, numa cultura e sociedade da técnica digital e cibernética.

Entretanto, assim como o que devemos fazer não é uma determinação que podemos fazer simplesmente aplicando um modelo, também não é uma determinação que podemos fazer monologicamente. Para determinar o que devemos fazer, precisamos entender tanto a situação em que estamos quanto as normas relevantes para tomar decisões sobre ela. Nenhuma dessas coisas é simplesmente dada – elas exigem interpretação, e a interpretação, como Gadamer a concebe, é um processo dialógico. Chegamos a um entendimento sobre algo com os outros, sejam aqueles com quem estamos em contato face a face ou aqueles nas comunidades e tradições históricas das quais fazemos parte ou com quem entramos em contato (Warnke, 2022, p. 86, tradução minha).

O que está aqui em jogo é, portanto, a necessidade de combater a renúncia ao poder de deliberar dialogicamente e a renúncia à responsabilidade daí decorrente. Essa apatia e indiferença que se revela nessa delegação é o oposto de seu conceito de solidariedade, compreendida como um acontecimento, um compromisso tácito de zelo para com outrem. Não requer a partilha de convicções em comum, nem se trata aqui de um modo de ser ou de agir dos sujeitos. Ser solidário significa se comprometer para o bem-estar da sociedade atual e das gerações futuras; significa também assumir as responsabilidades decorrentes dessa tomada de

---

<sup>107</sup> Como já mencionado nas páginas iniciais dessa tese (p. 54), Martin Ford, em *O futuro da Inteligência Artificial*, já ilustra essa realidade com diversos exemplos como o caso da China que delegou à inteligência artificial o início da persecução penal (denúncia e inquérito) (2022, pp. 249-250), de maneira a incrementar o estado de vigilância estatal.

decisão consciente acerca de seu papel e poder. “Durante três séculos de um frenesi cada vez maior de fazer e ser capaz de fazer, temos nos preocupado menos do que deveríamos para manter viva a consciência de nossa própria responsabilidade como cidadãos e membros da sociedade” (Gadamer, 1992, p. 191).

### 3.4.3 Amizade, solidariedade e comunicação digital

Tendo sido esclarecida a compreensão de amizade e de solidariedade para Gadamer, passamos agora à apresentação de algumas questões contemporâneas acerca do impacto da comunicação digital nas relações de amizade e de solidariedade. Em resumo, a compreensão de Gadamer acerca da amizade e da solidariedade tem como base o processo de formação, em seu sentido ético. A elevação à humanidade fomenta a capacidade para a amizade a nível interpessoal e fomenta a responsabilidade, consequência necessária do sentimento de amizade para com a sociedade, que chamamos de solidariedade. Ao refletirmos mais amplamente sobre o quadro teórico do aspecto ético do diálogo, vemos que Gadamer tem uma postura otimista, humanista e deontológica em relação ao processo de constituição da humanidade do homem.

Ainda que Gadamer confira ao processo de formação uma origem tanto prática, quanto teórica, essa divisão é reflexo de uma cultura em que a teoria pode ser dissociada da prática. Em outras palavras, essa divisão demonstra a existência de um corpo teórico e abstrato que é transmitido pela cultura oral, mas principalmente, pela cultura da leitura e da escrita. Exemplo disso é a própria vã tentativa de se pensar a amizade em termos teóricos, sendo que se trata de uma práxis social vital, comum a todos na vida quotidiana em sociedade.

Contudo, a sociedade e a cultura ocidentais sob a perspectiva dos estudos da mídia, vem passando por grandes transformações ao longo da história humana, a partir do desenvolvimento da tecnologia, na medida em que elas moldam e são moldadas pelo ambiente. “Atualmente, estamos no meio de um salto exponencial em uma era exponencial” (Petricini, 2022, p. 1). Nesse sentido, mesmo as relações sociais tão elementares como a amizade vêm passando por uma resignificação social, que passa pela possibilidade de controle e de mensuração do comportamento esperado para a configuração da amizade, a partir da comunicação digital. A amizade é um conceito historicamente situado; mesmo a reflexão gadameriana sobre o tema, apesar de pretender alcançar intimamente uma pretensa universalidade é fruto de seu tempo, época em que o humanismo e a cultura de uma forma de escrita e de uma forma de leitura eram os pressupostos tácitos e o chão comum. Em linhas gerais, a amizade tem sido considerada um

tipo de relação humana, um fenômeno que “facilita o florescimento humano” (Petricini, 2022, p. 2).

Se Byung-Chul Han entrega uma fotografia sombria acerca da comunicação digital e vida em comunidade, Petricini (2022, pp. 2-3) é mais otimista ao ver as mudanças causadas pela tecnologia, em nossa vida cotidiana. Para esta autora, a comunicação digital permite não apenas o contato diário e contínuo com a alteridade, mas também abre possibilidades de novos encontros. Ainda assim, o tema da tecnologia é bastante polêmico e levanta apoiadores nas duas perspectivas, que chamarei de pessimistas e de otimistas. McPhee (1998, p. 98) por exemplo apontou que o senso de comunidade está mais fragmentado. Para Gumpert e Cathcart, “a mídia eletrônica moderna afetou o que sabemos, sobre quem e o que falamos, quem fala conosco e quem nos ouve. Nosso conhecimento e nosso estoque de informações aumentaram imensamente” (1986, p. 57).

Ainda assim, Petricini (2022, p. 3), nos lembra que a internet e as mídias digitais melhoraram a qualidade dos relacionamentos já existentes e os tem ajudado, se à distância – se a ajuda for entendida meramente como facilidade no acesso, por voz ou por imagem, ainda que assíncrono. Proximidade demanda presença física. No mesmo sentido que Petricini, O'Connor (1998, p. 157) observou, “manter relacionamentos já estabelecidos à distância era difícil porque o contato era pouco frequente, caro ou insatisfatório”. Para Bakardjieva (2014, p. 270), a partir da interatividade promovida pela internet, os conceitos de proximidade e de amizade vem sendo redefinidos e desafiados pelas novas formas de acessar a alteridade.

Os avanços científicos mostraram que isso não é apenas filosoficamente sólido, mas também empiricamente. Muitas disciplinas médicas se voltaram para o estudo da amizade na última década para entender as várias maneiras pelas quais as amizades nos afetam e são afetadas pelo mundo. [...] Atualmente, o uso da tecnologia é padrão e faz parte do cotidiano pessoal e profissional da maioria das pessoas no mundo ocidental. De acordo com um estudo da *Pew Research* de 2019, quase todos os millenials possuem um smartphone. Aproximadamente metade também possui tablets, e cerca de 80% dos millenials têm acesso à Internet de banda larga em suas casas. A geração X tem estatísticas semelhantes, e a maioria dos *baby boomers* tem smartphones, tablets e acesso à banda larga. A geração silenciosa fica atrás, com menos da metade possuindo smartphones, tablets e Internet de banda larga (Petricini, 2022, p. 4, tradução minha).<sup>108</sup>.

---

<sup>108</sup> “O *Pew Research Center* é um laboratório de fatos apartidário que informa o público sobre as questões, atitudes e tendências que estão a moldar o mundo. Realizamos sondagens de opinião pública, estudos demográficos, análise de conteúdos e outros estudos de ciências sociais baseados em dados. Não tomamos posições políticas”. Trecho traduzido e retirado de: Ref. <https://www.pewresearch.org/about/>, acesso em 06/01/2024.

Os impactos da comunicação digital no conceito de amizade e de solidariedade antes começa com a mudança social de sua práxis. Para além do uso de dispositivos que permitem a comunicação digital, a fim de termos uma ilustração das mudanças na práxis da amizade, os parágrafos a seguir, a título exemplificativo, apresentarão os principais resultados pertinentes a essa pesquisa, no que tange à amizade e à comunicação digital de um relatório.<sup>109</sup> de 2018, do *UK Safer Internet Centre* (“Centro de internet mais segura do Reino Unido”)<sup>110</sup>.

O relatório tem como objeto de análise o público jovem especialmente formado pelos adolescentes. A análise desse público em especial é relevante porque as demais gerações experimentaram a amizade fora dos meios digitais, enquanto que a geração das pessoas que já nasceram com o meio digital bem estabelecido tem uma diferença mais nítida na compreensão da amizade. Esclareço ainda que este é o público mais sensível aos impactos da comunicação digital, tendo em vista que eles estão no início do processo de formação psíquica e física. Nesse sentido, este relatório focou nos jovens nascidos a partir do início dos anos 2000, momento em que o acesso doméstico à internet já era uma realidade.

A Internet abriu novas maneiras de as pessoas se conectarem com seus amigos e familiares e este relatório revela como *ela desempenha um papel central nas amizades dos jovens*. O que fica claro em nossa pesquisa é a diversidade de maneiras pelas quais os jovens se conectam e interagem com seus amigos on-line. Desde manter uma sequência de Snapchat e se expressar com selfies e emojis, até conversar com amigos enquanto jogam on-line. *A tecnologia está incorporada em seus relacionamentos e a maioria dos jovens em nossa pesquisa disse que se sentiria isolada se não pudesse conversar com os amigos por meio da tecnologia* (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 2, tradução e destaques meus).

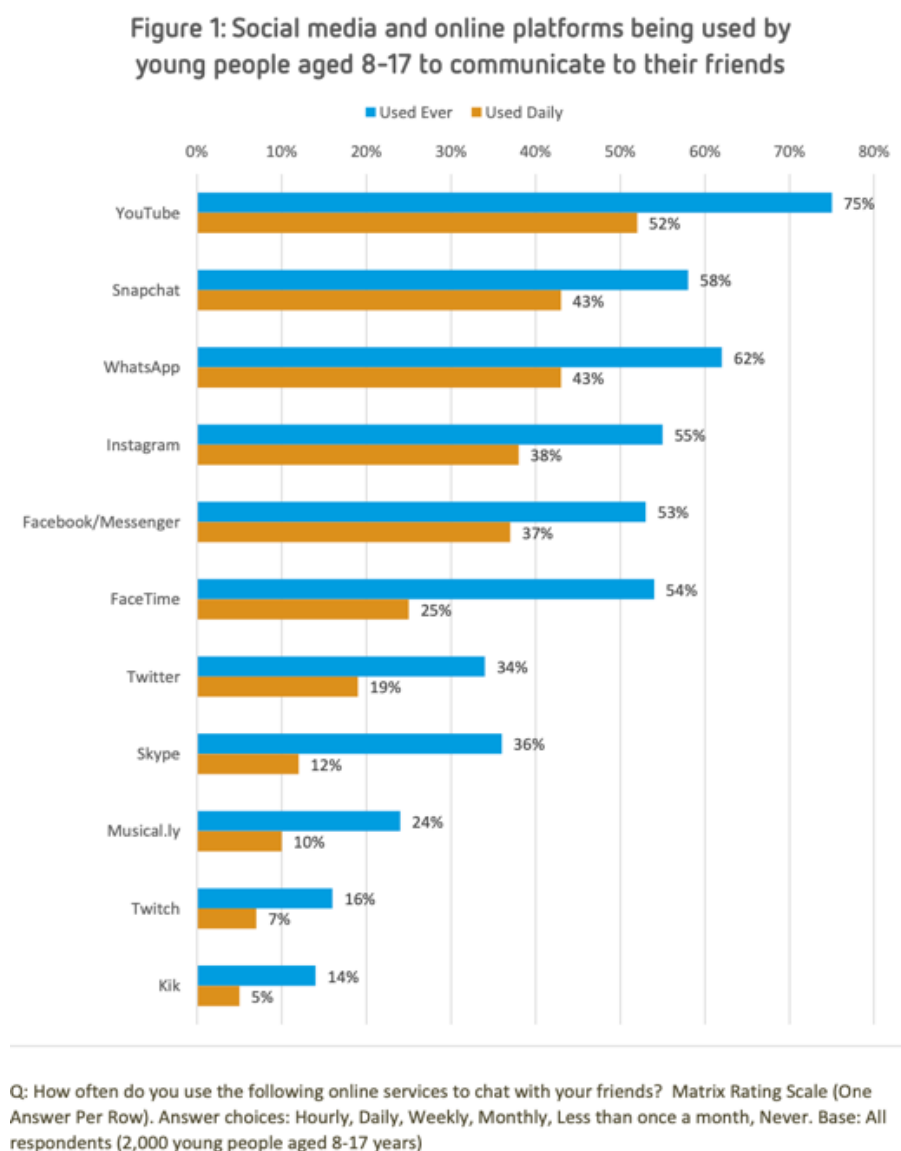
Por mais que momentos e atividades compartilhadas sejam parte da vivência entre amigos, fato é que a comunicação digital é uma tecnologia que, como qualquer outra, foi incorporada como extensão de nós mesmos. Veja esse gráfico, presente o referido relatório (UK

<sup>109</sup> UK Safer Internet Centre, 2018. *Digital Friendships: the role of technology in young people's relationships*. Disponível em: <https://saferinternet.org.uk/digital-friendships-report>, acessado em junho de 2023.

<sup>110</sup> Sobre o centro de pesquisa (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 1): “Este relatório foi feito pelo *UK Safer Internet Centre* ([www.saferinternet.org.uk](http://www.saferinternet.org.uk)), para o *Safer Internet Day*. Este centro de pesquisa é resultado de uma parceria entre três principais organizações: *Childnet*, *Internet Watch Foundation* (IWF) e *South West Grid for Learning* (SWGfL) co-fundada pela Comissão Europeia e arte das redes conjuntas *Insafe* e *INHOPE*. Coordenado no Reino Unido pelo *UK Safer Internet Centre*, o *Safer Internet Day* conta com a participação de mais de mil organizações para ajudar a promover o uso seguro, responsável e positivo da tecnologia digital para crianças e jovens. Sobre a metodologia da pesquisa (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 1): “A pesquisa foi realizada on-line pela *Censuswide* entre 15 e 18 de dezembro de 2017 com uma amostra representativa de 2.000 jovens de 8 a 17 anos de idade no Reino Unido. A *Censuswide* é uma consultoria de pesquisa de serviço completo especializada em pesquisa de consumidor e B2B. Essa pesquisa foi conduzida na rede educacional da *Censuswide* e os participantes com menos de 16 anos foram contatados por meio de seus pais ou responsáveis” (tradução minha).

Safer Internet Centre, 2018, Figura 01), sobre as principais formas de comunicação entre amigos na idade entre 8 e 17 anos:

**Figura 3 – Social Media and online platforms being used by young people**



**Fonte:** UK Safer Internet Centre, 2018.

A comunicação digital, por meio da internet, se mostra como um elemento essencial na constituição e na manutenção de amizade das pessoas jovens, bem como no fomento da autoimagem de cada um. Consequentemente, há uma nova práxis social, que constitui um código de ética implícito e, assim, expectativas de comportamento a serem performados. Uma das coisas mais perturbadoras desse relatório é que foi possível mensurar a relação de amizade ou, melhor dizendo, a demonstração pública de amizade, cultivada por meio da comunicação digital e com as especificidades de cada plataforma/rede social.

*Com essa crescente proeminência, vemos que a tecnologia está começando a mudar as expectativas que os jovens têm sobre o que faz um bom amigo. Os jovens agora acreditam que é importante que os amigos respondam às suas mensagens assim que as veem e, em média, dizem que é preciso manter uma sequência de Snapchat por pelo menos 73 dias para mostrar que são bons amigos - mais de dois meses de imagens trocadas diariamente no Snapchat entre duas pessoas (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 2, tradução e destaques meus).*

Em outras palavras, o cultivo da amizade por meio da comunicação digital passa pela necessidade de publicização dessa amizade, de uma performance e, assim, de engajamento, isto é, de determinada quantidade de atenção despendida ao amigo publicamente. Amizade agora é quantificável. Mesmo as relações de afeto e de amizades saíram da proteção da esfera privada de cada um, para se tornar vitrine pessoal. Se houver o interesse de manter a amizade, se deve passar pela performance pública nas instâncias da comunicação digital. “Essas novas normas podem dar origem a novas pressões para estar “sempre ligado”, enquanto a natureza pública da amizade digital pode ampliar a pressão para ser popular” (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 2). Não basta mais ser amigo; é preciso (a)parecer amigo. Acerca do comportamento esperado e às expectativas em relação ao papel da amizade descobertos pelo relatório:

[...] - Mais de sete em cada dez (73%) acham importante que seus amigos respondam às suas mensagens depois de vê-las;

- 60% dos jovens acham que é importante ser incluído em bate-papos em grupo por seus amigos;

- Mais da metade (51%) dos entrevistados de 8 a 17 anos acha importante que seus amigos curtam suas atualizações de status ou publicações;



- Mais de dois em cada cinco (43%) *acham importante que seus amigos ignorem as pessoas de quem eles não gostam*<sup>111</sup> (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 3, tradução e grifos meus).

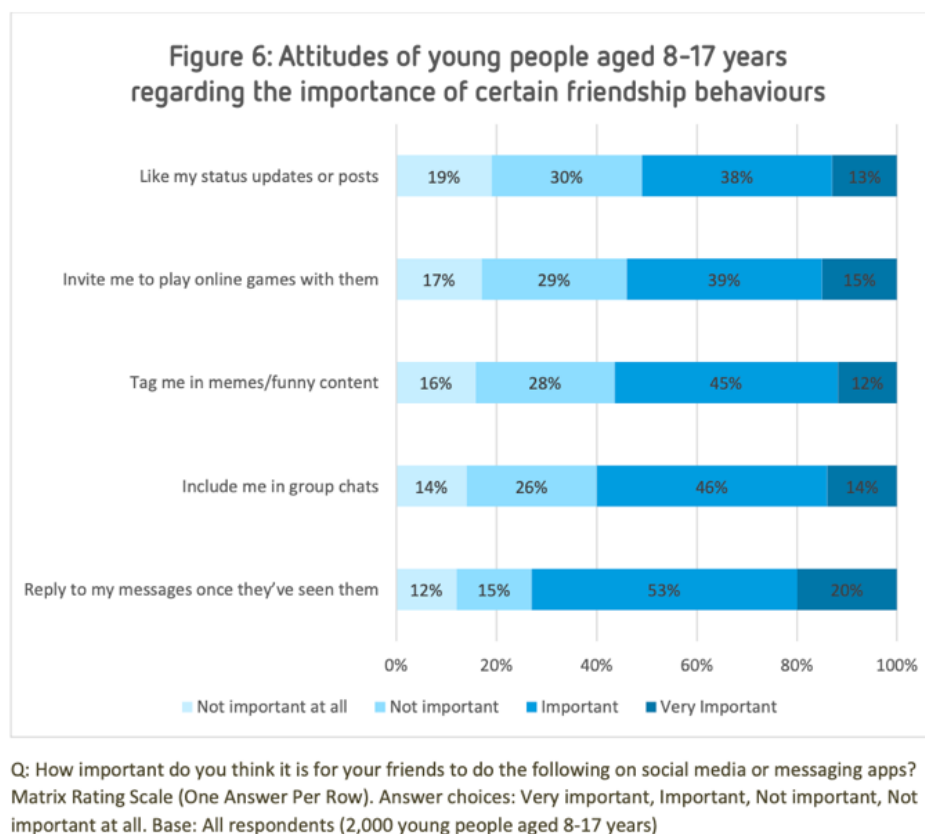
Acima, a crua quantificação da amizade. Se pode concluir que a tecnologia digital está mudando o significado da amizade e o que faz alguém ser considerado como um amigo. Nem a semelhança entre os valores, nem a afinidade, nem reciprocidade real, o principal fator para o estabelecimento e o reconhecimento de uma amizade enquanto tal é o engajamento, isto é, a interatividade e a atenção que alguém destina a outra pessoa, de maneira pública em uma das instâncias da comunicação digital (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 12).

É claro que sempre se pode sacar o argumento de que “mas as outras tecnologias também mudaram o conceito de amizade” – mais uma vez digo que a principal diferença é não apenas a velocidade dessas mudanças, mas a intensidade de mudança, assim como o alcance. Especulativamente, eu diria até mais: as cartas, o rádio, o telefone, a televisão, o cinema – todas essas tecnologias se mostraram gregárias no que tange a amizade; todos esses meios se mostraram convergem para o fomento dos encontros presenciais; enquanto o digital tem a possibilidade de se desenvolver de maneira a prescindir do encontro presencial. Abaixo, a Figura 06, do mencionado relatório, acerca dos comportamentos esperados de uma pessoa considerada amiga, no ambiente digital:

---

<sup>111</sup> Informação completa deste dado aqui: “A pesquisa constatou que muitos jovens tinham certas expectativas sobre como seus amigos demonstravam sua amizade on-line, tanto privada quanto publicamente. Mais da metade (51%) dos entrevistados com idades entre 8 e 17 anos disseram que acham importante que seus amigos curtam suas atualizações de status ou publicações, sendo que as meninas têm maior probabilidade (56%) de pensar assim do que os meninos (47%). Mais de sete em cada 10 (73%) jovens disseram que acham importante que seus amigos respondam às suas mensagens depois de vê-las, e 60% disseram que acham importante serem incluídos em bate-papos em grupo por seus amigos. As pessoas de 13 a 17 anos têm maior probabilidade (82%) de esperar que seus amigos respondam às mensagens assim que as veem, em comparação com as pessoas de 8 a 12 anos (65%). Os meninos têm maior probabilidade (64%) de achar importante que seus amigos os convidem para jogar jogos on-line com eles, em comparação com as meninas (42%). Mais de dois em cada cinco (43%) dos entrevistados acham importante que seus amigos ignorem as pessoas de quem não gostam, e mais de um em cada oito (13%) acha muito importante fazer isso” (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 12, tradução minha).

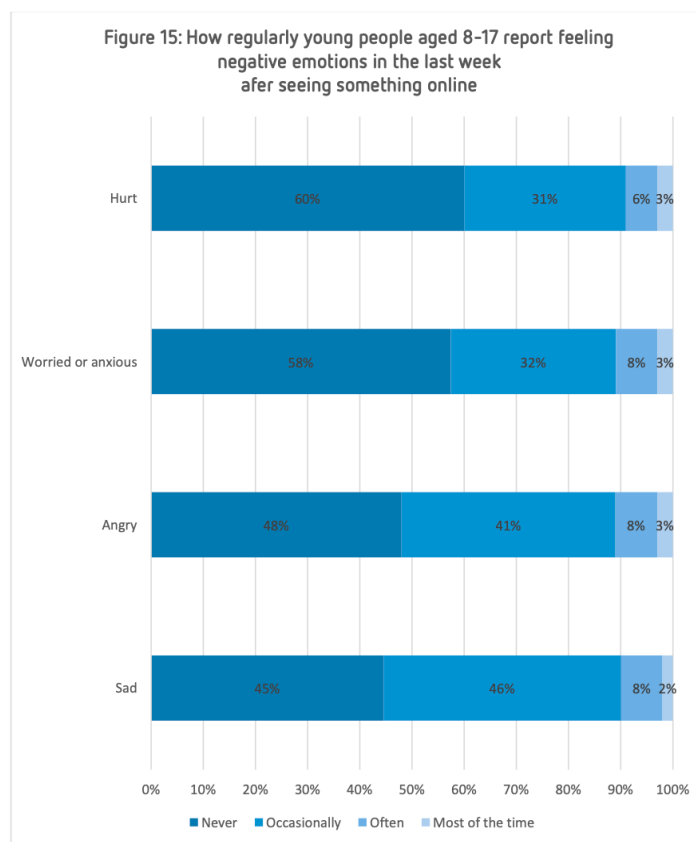
**Figura 4 – Attitudes of young people**



**Fonte:** UK Safer Internet Centre, 2018.

Além disso, o relatório também investigou os efeitos positivos e os negativos da comunicação digital, de acordo com a autopercepção dos entrevistados “Não é de se admirar, portanto, que os efeitos da tecnologia sobre a amizade tenham se tornado um tanto contestados em nosso momento atual” (Petricini, 2022, p. 5).

**Figura 5 – How regularly young people report feeling**



Q: In the last week, how often has something online made you feel any of the following? Matrix Rating Scale (One Answer Per Row). Answer choices: Never, Occasionally, Often, Most of the time. Base: All respondents (2,000 young people aged 8-17 years)

**Fonte:** UK Safer Internet Centre, 2018.

Existem diversos estudos que argumentam e que defendem a tese de que a tecnologia afetou negativamente a amizade e a nossa capacidade de nos relacionarmos com a alteridade (Petricini, 2022, p. 5). Na obra *Alone Together*, de 2011, Turkle defende a ideia de que as mídias digitais estão fomentando a perda da capacidade de relacionarmos, na medida em que promovem a introspecção e o individualismo; esse tipo de contato com a alteridade não seria suficientemente forte para promover um socialidade realmente forte. Em *Reclaiming Conversation*, de 2016, o autor aponta para o declínio das interações sociais, ao mesmo tempo da ascensão das interações digitais, que seriam ainda interações sociais, mas bem mais mitigadas e descomprometidas. Ledbetter (2017, p. 101) defende a ideia de "que a comunicação on-line tira tempo de interações mais significativas face a face". A mesma coisa pontua Bennett, para quem o problema da comunicação digital é que ela diminuiria a comunicação face a face. "O acesso rápido e desobstruído ao outro se transformou, em pouco tempo, de algo usado ocasionalmente no modo dominante de comunicação, muitas vezes eclipsando a reação natural

de conversar ou passar tempo juntos” (2016, p. 248). Ela concluiu que “a mídia nos distancia do outro” (2016, p. 255). Cocking e Matthews (2000, p. 224) apesar de terem uma visão negativa dos efeitos da tecnologia nas amizades, reconhecem que esse tipo de amizade não é ruim em si mesma, e que podem proporcionar benefícios para determinadas pessoas. Ressaltam, ainda, o custo da facilidade da amizade mediada digitalmente, que está relacionado à falta de “pistas hermenêuticas”, que se referem ao conjunto rico de diversas formas comunicativas inerentes a um momento presencial entre amigos:

Afirmamos que o que está faltando aqui não é meramente um conjunto parcial ou marginal de fatores, mas uma perda e distorção global significativa do caso real. O que é distorcido e perdido, em particular, são aspectos importantes do caráter de uma pessoa e do eu relacional normalmente desenvolvido por meio dessas interações de amizade (Cocking; Matthews, 2000, p. 231, tradução minha).

De maneira a complementar o argumento do custo para a riqueza que a experiência da amizade cultivada presencialmente pode propiciar, McFall (2012, pp. 221-224) defende a ideia de que a amizade digital carece de atividades compartilhadas. Assim, a amizade não poderia ser totalmente mediada pela tecnologia. Se fosse, o que teríamos seria um simulacro de amizade. A esse argumento eu faço a ressalva dos jogos digitais *multiplayer* online, que são uma atividade compartilhada e que é uma grande fonte de encontros e de fomentos de relações de amizades. Conforme Munn (2012, p. 1), os jogos de RPG online, de múltiplos jogadores (MMORPGs) fomentam as amizades em mundos virtuais imersivos, assim como ocorreria no mundo físico.

Sentir-se feliz foi a emoção mais comum sentida por todos os jovens, com quase nove em cada dez (89%) jovens dizendo que, na última semana, algo online os fez sentir felizes e quase um em cada cinco (19%) dizendo que sentiram isso na maior parte do tempo na última semana.

Mais de quatro em cada cinco (82%) jovens afirmam que se sentiram empolgados com algo on-line na última semana, sendo que um terço (33%) disse ter se sentido assim com frequência e mais de um em cada dez (11%) disse ter se sentido assim na maior parte do tempo.

Quase três quartos (74%) dos jovens se sentiram inspirados por algo on-line na última semana, sendo que 23% disseram que se sentiram assim com frequência. As meninas têm uma probabilidade um pouco maior de se sentirem inspiradas por algo on-line na última semana, com 77% delas dizendo que se sentiram assim, em comparação com 72% dos meninos (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 21, tradução minha).

O meio digital parece ser assim o ambiente propício para o “último homem” de Nietzsche, em *Assim falou Zaratustra*.<sup>112</sup>, conforme a tradução de Oswaldo Giacóia Junior:

Que é amor? Que é criação? Que é nostalgia? Que é estrela? - Assim pergunta o último homem e pisca os olhos. *A terra se tornou pequena então, e sobre ela saltita o último homem, que torna tudo pequeno.* Sua estirpe é indestrutível, como a pulga; o último homem é o que mais tempo vive. *'Nós inventamos a felicidade' - dizem os últimos homens, e piscam os olhos.* Abandonaram as regiões onde é duro viver, pois a gente precisa de calor. A gente, inclusive, ama o vizinho e se esfrega nele, pois a gente precisa de calor. Adoecer e desconfiar, eles consideram perigoso: a gente caminha com cuidado. Louco é quem continua tropeçando com pedras e com homens! Um pouco de veneno, de vez em quando, isso produz sonhos agradáveis. E muito veneno, por fim, para ter uma morte agradável. A gente continua trabalhando, pois o trabalho é um entretenimento. Mas evitamos que o entretenimento canse. Já não nos tornamos nem pobres, nem ricos: as duas coisas são demasiado molestas. Quem ainda quer governar? Quem ainda quer obedecer? Ambas as coisas são demasiado molestas... Nenhum pastor e um só rebanho! *Todos querem o mesmo, todos são iguais: quem sente de outra maneira segue voluntariamente para o hospício...* A gente ainda discute, mas logo se reconcilia, senão estopia o estômago. Temos nosso prazerzinho para o dia e nosso prazerzinho para a noite, mas prezamos a saúde. *'Nós inventamos a felicidade', dizem os últimos homens e piscam o olho*" (Nietzsche, 1999, p. 05, destaques meus).

A imagem do “último homem” aqui se refere não apenas ao sentimento de felicidade experimentados pelos jovens no meio digital – que torna tudo disponível para uso, mas também ao fato que especificamente a amizade e experiências humanas mais nobre são apequenadas e transformadas em algum tipo de simulacro digital – uma nova forma de amizade como os otimistas dizem. Nas palavras do Prof. Giacóia:

a inesgotável capacidade de fazer uso (*Gebrauch*) de todo ente com vistas à disponibilização para o fazer e operar da técnica moderna, parece ter-se desenvolvido um poderio humano tão ilimitado sobre a natureza (inclusive a natureza do próprio homem), os deuses e os outros animais, que os últimos homens se convenceram a si mesmos de que se tornaram capazes de realizar o eterno sonho da espécie humana, qual seja, a conquista da felicidade (Nietzsche, 1999, p. 05, grifos meus).

Essa reflexão sobre a felicidade suscitada pelo relatório acerca da amizade em meio digital em verdade se aplica ao modo de ser do meio digital e, assim, no impacto da técnica digital na compreensão do bem, do belo e da verdade. O “último homem” de Nietzsche é o mais adequado ao meio digital e, ao mesmo tempo, produto desse meio. Isso se torna evidente

<sup>112</sup> Tradução de trecho do livro: Nietzsche, F: *Also sprach Zarathustra*, in KSA, vol. 4, p. 19s.

quando pensamos que as pessoas que utilizam a comunicação digital são chamadas de “usuários” – aqueles que usam.

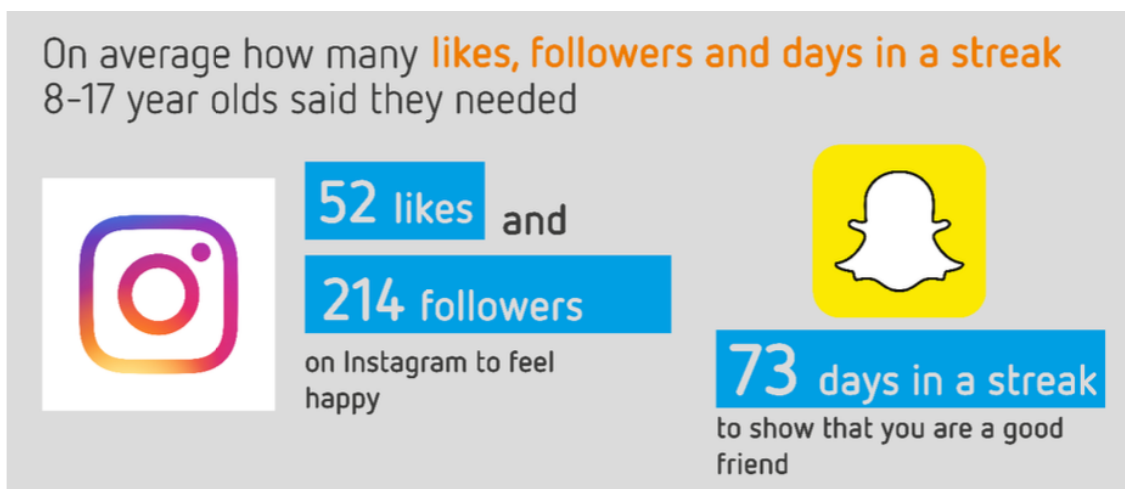
O relatório é categórico ao afirmar que a maioria dos jovens experimenta emoções positivas quando está online (UK Safer Internet Centre, 2018, p. 21). Essa percepção vai ao encontro de outra forte tendência em relação à filosofia da tecnologia: a visão otimista do papel da tecnologia no cultivo de amizades. Chambers (2013, p. 4) argumentou que novos estudos indicam que as mídias sociais e a Internet criaram “locais importantes para o cultivo de relacionamentos pessoais”. Briggie (2008, p. 71) apontou para o fato de que apesar de todos os holofotes estarem voltado para o papel da tecnologia na amizade, não se pode esquecer que também existem amizades problemáticas no ambiente não digital. A favor da comunicação digital, a autora ainda apontou o fato de que a comunicação mediada favorece a sinceridade e a deliberação “ausente em muitas comunicações orais”.

Esses dois últimos pontos merecem ressalvas. O primeiro diz respeito à sinceridade, defendida pela autora. Ora, o elogio à sinceridade é uma faca de dois gumes – ao mesmo tempo que ser sincero pode ser considerado uma virtude, ela também pode ser considerada uma liberdade permitida em função da irresponsabilidade com a qual a comunicação digital parece consentir. O *hatespeech* é um exemplo disso. Trata-se de um fenômeno em que as pessoas, nos ambientes virtuais, xingam, humilham e execram umas as outras, muitas vezes sob o argumento da sinceridade e da liberdade de expressão, na expectativa da não responsabilização seja a nível pessoal, social e judicial. A sinceridade na ausência da física da presença também me parece ser mais fácil, na medida em que o desconforto da alteridade, além de estar mitigado, está sob o nosso controle – basta um clique para encerrarmos a interação.

O segundo se refere a essa pretensa deliberação. A deliberação demanda tempo e silêncio para a reflexão. A comunicação digital, como caracterizada por Han é uma mídia ferozmente veloz e baseada em trocas comunicativas rápidas, emotivas e reativas. O relatório corrobora essa compreensão na medida em que mostra que o que os jovens gostarem ou não gostarem da tecnologia no cultivo das amizades é, justamente, as emoções que experimentam. Levando isso em consideração, a autora ora em questão está ao menos parcialmente equivocada quando defende a bandeira de que a comunicação digital promove diálogos pautados na deliberação sincera e na reflexão.

Por fim, o relatório ainda apresentou dois outros dados curiosos. O primeiro trata-se da mensuração da felicidade e do bem-estar em se tratando de se estar no meio digital.

**Figura 6 – Uma vida feliz na internet significa**



Fonte: UK Safer Internet Centre, 2018.

O último dado que me chamou a atenção foi o tipo de suporte que os jovens esperam e querem receber em relação à participação e à comunicação no mundo digital:

Os jovens querem o apoio dos adultos em suas vidas, mas podem enfrentar barreiras:

- Mais de três quartos (77%) dos entrevistados com idades entre 8 e 17 anos afirmam que querem que seus pais e responsáveis os apoiem caso algo os preocupe on-line;
- Mais de sete em cada dez (72%) dos entrevistados querem que a escola os ensine sobre cyberbullying e como gerenciar amizades on-line;
- No entanto, quase três em cada cinco (58%) entrevistados com idades entre 8 e 17 anos dizem que acham que os professores nem sempre entendem suas vidas on-line e 28% acham que seus pais ou responsáveis não entendem;
- Um terço (33%) dos jovens relata que, às vezes, não fala sobre preocupações on-line porque tem medo de se meter em problemas (IK Safer Internet Centre, 2018, p. 5, tradução minha).

A citação mostra a demanda dos jovens em serem ensinados a *gerenciar* as amizades.

O campo semântico da amizade relacionado à organicidade da vida em comunidade, se tornou algo relacionado ao trabalho, a uma tarefa que precisa ser desempenhada e gerida, de maneira eficiente. Gestão pressupõe eficiência. Apesar de haver trocas sociais e diálogos síncronos ou assíncronos, a amizade no meio digital parece demandar mais trabalho e logística que o cultivo da amizade fora desse meio. Algo que era orgânico tem se tornado algo a ser planejado e administrado. Outro fato que se deve levar em consideração é que, para além do aspecto performático que requer constante atenção e acompanhamento, o ambiente digital permite o colecionamento de contatos e de conversas, isto é, permite a retenção formal de contatos de pessoas, o que aumentou o número de pessoas com quem temos relação muito superficial, sob

o rótulo da amizade. A amizade como um acontecimento orgânico cujos vínculos são apertados ou afrouxados de acordo com o tempo da vida, se tornou uma espécie de conjunto que apenas retém e não deixa passar as pessoas que são passageiras.



### 3.5 Conclusão do Capítulo 01

#### 3.5.1 Sobre a deformação do sujeito contemporâneo e a fragilidade da comunidade

Este primeiro capítulo é composto de quatro subtópicos. O primeiro apresenta o conceito do diálogo para o pensamento gadameriano, de maneira a mostrar suas dimensões, seus aspectos ético (bem), epistemológico (verdade) e estético (belo). Assim, é um pressuposto, inclusive dos demais capítulos. Em síntese, o primeiro subtópico mostra que o diálogo é a concreção da linguagem viva, que permite as trocas sociais e, assim, a criação da linguagem enquanto elemento, que nos constitui e que por nós é constituída. O aspecto ético do diálogo se baseia no fato de que quem diz algo, diz algo para alguém. O diálogo sempre tem em vista um destinatário, ainda que anônimo, futuro ou passado, ou virtual. O diálogo é uma forma de lida com a alteridade. Já o aspecto epistemológico do diálogo, diz respeito ao fato de que quem diz, diz algo. Trata-se do aspecto desvelador, apofântico, do *lógos* que por meio da linguagem dá existência concreta o ser. Por fim, temos o aspecto estético, que se relaciona ao belo enquanto aparência do bem e do verdadeiro, isto é, trata-se da reunião entre a lida com a alteridade que consegue desvelar e compartilhar de uma mesma verdade. Trata-se do entendimento, da comunhão entre pessoas. É inegável que essa tripartição nos remete à filosofia platônica, a que Gadamer endossa expressamente ao final de *Verdade e Método* I.

Tendo sido estabelecido e justificado esse pressuposto, os demais subtópicos do capítulo 01 versam sobre temas relacionados ao aspecto ético do diálogo. Assim, no subtópico 3.2 examino o conceito de formação, segundo a hermenêutica filosófica de Gadamer, momento em que aproveito para explicitar o conceito de comunicação digital, que também será utilizado nos demais capítulos da tese. Nesse subtópico, apresento o conceito de formação como um processo paulatino de experimentar, de descobrir e de ressignificar, motivo pelo qual envolve necessariamente uma lapidação social e cultural na lida com a alteridade. Em outras palavras, é um processo de *ek-stasis*, mas também de retorno. Nesse ponto, fica claro o papel fulcral da alteridade no desenvolvimento da humanidade do ser humano. Em articulação com a descrição desse conceito, apresentei o conceito de comunicação digital, de acordo com o pensamento filosófico de Byung-Chul Han, cujas teses denunciam as características e os efeitos perniciosos à convivência humana dessa forma de comunicação habitual da contemporaneidade. Ao mesmo tempo que nós criamos a técnica, cada uma delas nos cocria à sua imagem e semelhança, tema que será mais bem explicado no capítulo dois, mas que já adianto aqui. Da articulação desses dois conceitos, pudemos reconhecer que a comunicação promove uma postura autocentrada,

para não dizer egoísta, além de ser um meio que invisibiliza a humanidade da alteridade e de ser um meio que fomenta interações reativas e impulsivas, opostas ao que o cultivo da formação desenvolve: a capacidade de abstração, de domínio de nossos impulsos mais animais, em prol de uma boa convivência humana. Nesse sentido, a comunicação digital promove uma deformação para a lida com a alteridade.

Já o subtópico seguinte, o 3.3, trata dos temas do mito, do ritual e da retórica, enquanto aspectos da contraparte comunitária do processo individual de formação, segundo o pensamento de Gadamer. Os mitos são mais que histórias fantasiosas. A partir do que foi explicado os mitos são um conjunto de crenças e de valores que organizam e que explicam uma comunidade e expressões concretas da historicidade da tradição. A força do mito é dada por sua invisibilidade e na sua presença como um meio, um ambiente em que habitamos, sem nos darmos conta. Quanto mais forte o poder de um mito, mais evidente e natural ele nos é. Note-se que quando já reconhecemos um mito como mito, isso significa reconhecer a sua decadência e a sua substituição por outro mito (ainda invisível). Assim, por mais que se tenha a ideia positivista de que os mitos são parte das sociedades ágrafas e pré-científicas os mitos se renovam e persistem em moldar nossos comportamentos e mentalidades coletivas. Gadamer reconhece na Modernidade os mitos do niilismo e do cientificismo, por exemplo. Tendo reabilitado esse conceito, de maneira a lhe restituir seu poder explicativo e sua presença na contemporaneidade, foi possível situar os rituais como seu aspecto pragmático. Note-se que assim como a formação, o mito e o ritual são elementos de coesão social, isto é, são elementos que fomentam, em última análise, a partilha de um núcleo mínimo de valores e de realidade comum. Ao se atacar a performance da formação, por consequência, se enfraquece a amplitude de cada mito, assim como de seus rituais correlatos. O movimento de subjetivação a partir da Modernidade de Descartes foi muito além de seus efeitos dentro da filosofia. O cume, até agora, é a tecnologia digital, que potencializa a individualidade, o autocentramento e o monólogo. O autocentramento do sujeito opera em diversas camadas de forma a enfraquecer a relevância dos aspectos sociais e comunitários da vida em sociedade. E isso se reflete na crise de fragmentação, diversidade dos mitos e rituais, que tem perdido sua existência enquanto elemento, enquanto ambiente onde estão fincados os pés da maioria das pessoas de uma comunidade.

O subtópico 3.3 complementa o até então analisado, ao mostrar como o conceito mais antigo de retórica, relaciona linguagem, beleza e verdade. O que é verdadeiro se exprime e atrai por meio do belo. A acepção platônica de retórica está em decadência desde as disputas com os sofistas e atualmente se encontra reduzida a seu aspecto instrumental, utilitário e econômico cujo nome ‘retórica digital’ vai ao encontro do *marketing digital*. Apesar do esforço de

Gadamer na reabilitação do termo essa parece uma causa perdida. Em uma das digressões acerca do tema, Gadamer reitera a relação entre retórica, diálogo e amizade, motivo pelo qual o subtópico seguinte versa sobre esse último tema, a fim de completar a análise da dimensão ética do diálogo e os impactos causados pela comunicação digital, a partir desses 4 conceitos centrais (formação, mito e ritual, retórica e amizade).

O último subtópico (3.4) versou sobre os conceitos de a amizade e sobre a solidariedade segundo Gadamer, e sua articulação com a comunicação digital, na esteira do que foi analisado nos subtópicos anteriores. Também a amizade parece ter sido ressignificada à luz da comunicação e do ambiente digital. A teia orgânica que o fluxo da vida até então fazia, levando a aproximações e afastamentos, e ao compartilhamento de um universo particular que se instaura entre dois amigos deu lugar a uma quantificação performativa decisiva do que é ser um amigo no âmbito digital. Mesmo a amizade foi recortada de sua organicidade e se tornou vitrine, a intimidade se tornou pública. A solidariedade, compreendida como um ritual, como uma prática que independe do estado subjetivo, e que simula uma amizade, tendo em vista que tem como horizonte o zelo pelo bem-estar da alteridade consequentemente também se enfraqueceu enquanto um elemento de coesão social, na medida em que depende de uma percepção de pertencimento social e de reconhecimento da humanidade na alteridade. Não estou dizendo com isso que a solidariedade se extinguiu; estou dizendo que do arcabouço teórico sustentado é possível concluir que a solidariedade enquanto acontecimento social tem sido enfraquecida na medida em que a comunicação digital tende a não fomentar uma abertura da alteridade, tampouco a coesão social. Menciono ainda que representante fragante dessa decadência da coesão social está a história do conceito de retórica. A arte de dizer de maneira adequada o verdadeiro, se tornou em instrumento vazio de persuasão e manipulação social para o consumo. Ainda que se possa dizer que a sofística já existia desde o tempo grego, os sofistas tinham como bandeira sobretudo o convencimento racional e ainda consideravam a humanidade da alteridade de seu interlocutor – hoje nem isso, o convencimento vem a partir de incontáveis técnicas sub-reptícias e orquestradas, que apelam, muitas vezes para aspectos irracionais de nossa inteligência. Ante todo o exposto, e tendo em vista os conceitos de formação, mito, ritual, retórica, amizade e solidariedade para compreender elementos que formam o aspecto ético do diálogo, fica claro que a comunicação digital enfraquece a coesão do tecido social, que se baseia numa lida profícua com a alteridade, tanto em nível individual, a partir do conceito de formação, quanto em nível coletivo, a partir dos conceitos de mito e ritual, e retórica, além do aspecto interrelacional, a partir dos conceitos de amizade e de solidariedade.

## **CAPÍTULO 02**

#### 4 A VERDADE: OS IMPACTOS DA COMUNICAÇÃO DIGITAL NO ASPECTO EPISTEMOLÓGICO DO DIÁLOGO

No capítulo anterior, após termos abordado os impactos da comunicação digital no âmbito ético do diálogo, a partir da perspectiva gadameriana, este capítulo visa apresentar a reflexão acerca dos impactos da comunicação digital no aspecto epistemológico do diálogo. Para tanto, em cada um dos três subtópicos, respectivamente, serão analisados o fenômeno das *fake news*, o conceito de verdade segundo Gadamer e, por fim, os parênteses *de Gutemberg*<sup>113</sup> para que se possa compreender a verdade para as ciências humanas e sua relação desastrosa com a comunicação digital.

‘Eu estava pensando que talvez os filósofos sejam exatamente o que é necessário neste momento. Alguma reflexão profunda sobre o que está acontecendo neste momento?’

‘Sim. De todos o *verdadeiro perigo que se nos apresenta é que perdemos o respeito pela verdade e pelos fatos*. As pessoas descobriram que é muito mais fácil destruir reputações por credibilidade do que mantê-las. Não importa quão bons sejam seus fatos, outra pessoa pode espalhar o boato de que você é uma notícia falsa. Estamos entrando em um período de *obscuridade epistemológica* e incerteza que não experimentamos desde a Idade Média’.

‘Há uma percepção de que a filosofia é uma disciplina poeirenta que pertence à academia, mas na verdade, questões como o que é um fato e qual é a verdade são as questões fundamentais de hoje, não são?’

‘A filosofia não se cobriu de glória na forma como lidou com isso. *Talvez as pessoas agora comecem a perceber que os filósofos não são tão inócuos afinal de contas*. Às vezes, as opiniões podem ter consequências aterrorizantes que podem realmente se tornar realidade. *Eu acho que o que os pós-modernos fizeram foi verdadeiramente maligno. Eles são responsáveis pela moda intelectual que fez com que fosse respeitável ser cínico sobre a verdade e os fatos. Você teria pessoas dizendo: 'Bem, você faz parte daquela multidão que ainda acredita em fatos' [...]*’ (Dennett<sup>114</sup>, 2017, n.p., tradução minha, destaques também).<sup>115</sup>

---

<sup>113</sup> Sucintamente, os *parênteses de Gutemberg*, é uma expressão de origem incerta, mas que se refere ao período histórico contemplado desde a dominância da cultura da escrita e da leitura até a atualidade, constantemente ameaçado a cada nova tecnologia intelectual. Ao longo deste capítulo, mostrarei o que está em jogo é não apenas um período histórico, mas um tipo de modelo mental dele decorrente, a partir do qual se sustenta não apenas o horizonte gadameriano de compreensão, mas a compreensão e a verdade de todas as ciências humanas, que tem como base fundamental o livro físico.

<sup>114</sup> Daniel C. Dennett é um filósofo estadunidense, professor universitário e diretor do Centro de Estudos Cognitivos da Universidade Tufts. Suas áreas de interesse e pesquisa são: Filosofia Analítica, Filosofia da Mente e Filosofia da Biologia. Ref. *Vide* <https://ase.tufts.edu/cogstud/dennett/index.html>

<sup>115</sup> Entrevista publicada na versão online do jornal americano *The Guardian*, de 12/02/2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/science/2017/feb/12/daniel-dennett-politics-bacteria-bach-back-dawkins-trump-interview>.

Para começar a reflexão proposta neste capítulo, optei por iniciar com a apresentação do fenômeno das *fake news*, na comunicação digital, o que passa, necessariamente pela pós-verdade e, em alguma medida, pelo tema do pós-modernismo ou da pós-modernidade. Assim, o subtópico, 4.1 (“*Fake news* e a pós-verdade: a questão da verdade na comunicação digital”), tem como objetivo apresentar e caracterizar o conceito de *fake news*, assim como suas causas, sua relação com a verdade e com a pós-verdade. Outro ponto de interesse será levantar a questão acerca da responsabilidade das ciências humanas neste contexto, como a citação de Dennett já reclama. Claramente, Gadamer foi um dos filósofos que defendeu a quebra do monopólio da pretensão de verdade pela ciência. Contudo, isso não faz dele um relativista, nem um negacionista da ciência. A fim de dar uma resposta a essa questão da responsabilidade de alguns autores das ciências humanas no fomento do fenômeno da pós-verdade e das *fake news*, o subtópico seguinte, o 4.2 (“O conceito de verdade em Gadamer” tem por objetivo elucidar este ponto e marcar a posição de Gadamer acerca do conceito de verdade, especialmente a partir de *Verdade e Método I* e de alguns textos esparsos em *Verdade e Método II* ( *O que é a verdade?*, de 1957 e *A verdade das ciências do espírito*, de 1953). Por fim, mas não menos importante, o subtópico 4.3 (“Os parênteses de Gutenberg e a verdade das ciências humanas”) apresenta os impactos da comunicação digital a partir da perspectiva da neurociência e sua relação com os modelos mentais, que pressupõem uma ideia de formação do sujeito cognoscente, assim como suas implicações para o modo de ser das ciências humanas, que tem como base o texto escrito e a leitura profunda, feita a partir do papel.

#### **4.1 O fenômeno das *fake news* e a pós-verdade: a questão da verdade na comunicação digital**

O termo *pós-verdade* foi usado publicamente, pela primeira vez, em 1992, em um artigo de Steve Tesich, na revista americana *The Nation*, a respeito da Guerra do Golfo (1990 – 1991). O registro oficial da palavra no dicionário *Oxford* surgiu no contexto das eleições políticas nos Estados Unidos, em 2016, em que Donald Trump disputou a presidência com Hillary Clinton. Ambas as campanhas eleitorais foram manchadas por escândalos relacionados a notícias falsas, as *fake news* (McIntyre, 2018, p. 2).

Por *fake news* compreende-se a fabricação e a divulgação em massa de notícias falsas que conta com a capacidade viral da comunicação digital, para a manipulação social, sendo para fins políticos e financeiros os seus objetivos mais comuns. Por sua vez, ante a fragilidade

do consenso sobre o real, e assim, sobre o que é verdadeiro, o termo *pós-verdade* surgiu como uma reação preocupada acerca do conceito de verdade. “A noção de pós-verdade nasceu de um sentimento de lamento por parte daqueles que se preocupam com o fato de que a verdade está sendo eclipsada. [...] os fatos e a verdade estão em perigo na arena política de hoje.” (McIntyre, 2018, p. XIII). Desde já faço a ressalva de que se espalhar notícias falsas com fins políticos não é um fenômeno novo, nem exclusivamente norte-americano, nem do meio digital.

O próprio Brasil testemunhou<sup>116</sup> – e tem testemunhado – fenômeno similar nas eleições de 2018, quando Jair Bolsonaro foi eleito, também, em meio a campanhas difamatórias contra seu adversário político, especialmente, articuladas e executadas por meios digitais. O uso das *fake news* como meio de manipulação da opinião pública foi tão intenso e organizado pela campanha bolsonarista que gerou o termo jurídico “milícias digitais”, cunhado no âmbito policial e judicial para se referir a esse tipo de estratégia de manipulação política<sup>117</sup>. A fabricação de notícias falsas e o espalhamento de boatos para fins políticos não é algo novo na humanidade, muito menos na história do Ocidente. O que há de novo é o alcance e efetividade que isso tem obtido a partir do meio e da comunicação digital. O fenômeno da pós-verdade é conexo ao fenômeno das *fake news*, na medida em que o primeiro pode ser compreendido como a falta de consenso social do que é verdadeiro e do que é falso na realidade, intencionalmente causada para fins de manipulação: as guerras de narrativas. Segundo a definição do dicionário Oxford, a pós-verdade pode ser compreendida como “o que se relaciona ou o que denota

---

<sup>116</sup> Antes da era digital, a título de exemplo nacional, podemos citar o “Plano Cohen”, que foi fabricado e divulgado pelo governo de Getúlio Vargas, a fim de ser usado como justificativa do golpe político de 1937, que culminou no chamado “Estado Novo”.

<sup>117</sup> Vide por exemplo o Inquérito policial n. 4874, que foi instaurado a partir de indícios e provas da existência de uma organização criminosa, com forte atuação digital (chamada de “milícias digitais”), que se articulava em diversos núcleos – da política, de produção, de publicação e de financiamento – com a finalidade de atentar contra a democracia e o Estado de Direito no país, por meio da fabricação de fatos que não existem e sua divulgação massiva em canais digitais, especialmente, pelo *WhatsApp* e pelo *Facebook*.

Ref. <https://portal.stf.jus.br/noticias/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=490420&ori=1>. Ainda, no âmbito jurídico há quem fale em “direito à realidade” e “direito à informação” como forma de defesa jurídica capaz de fazer frente à atuação das milícias digitais (Cugler; Santos e Ribeiro, 2022). Ref. <https://www.conjur.com.br/2022-mar-11/opinio-direito-realidade-preciso-conter-milicias-digitais>.

Também cito a ADPF n. 572 que discute os limites entre liberdade de expressão, censura, e *fake news*. Ref. <https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=TP&docID=754371407>. Ademais, adiciono aqui um artigo Guilherme Boulos, sobre a relação entre as estratégias políticas de Trump e as de Bolsonaro: “[...] A partir da base fornecida pela rede de extrema-direita internacional, desenvolveram técnicas de controle de narrativa. Cria-se um “fato”, não importa se é verdadeiro, e fazem um ataque sincronizado para o “fato” começar a circular nas redes. Usam sites de “jornalismo fake”, ao estilo do *Breitbart* nos EUA, para difundir uma notícia distorcida ou falsa. E criam mensagens personalizadas de Twitter, Facebook, Instagram e WhatsApp. Ao fim, usam os *bots* (robôs) e serviços de mensagem automática para ampliar o alcance. Funciona. Ganham uma eleição desse modo e há um ano e meio governam com base nisso [...]” (Boulos, 2020). Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/opinio/a-origem-das-milicias-digitais>.

circunstâncias nas quais fatos objetivos são menos influentes na formação da opinião pública do que os apelos à emoção e à crença pessoal" (McIntyre, 2018, p. 5).

Figura 7 – O que é a pós-verdade?



Fonte: Guia do Estudante, 2024.<sup>118</sup>

Esta definição coloca luz mais sobre como a pós-verdade e as *fake news* operam do que sobre suas finalidades. Nesse sentido, se a noção de verdade tradicionalmente se relaciona a ideia de *nous* (compreendido como pensamento intuitivo, percepção intelectual do que é simples e originário) e, depois, de *lógos* (pensamento judicativo), isto é, a ideia de intelecto e razão, a noção de pós-verdade tem se relaciona com o *pathos*, que ao lado do *lógos* e do *ethos*, é um dos elementos centrais para o convencimento, conforme Aristóteles.<sup>119</sup> O *pathos* desempenha um papel essencial na persuasão, porque se trata da capacidade de se provocar emoções e sentimentos no público – de permitir que o público seja *afetado*, de maneira a torná-lo mais predisposto a aceitar determinado ponto de vista. A evocação das emoções cria com o público conexão emocional, de forma a tornar os argumentos (ainda que por vezes irracionais) mais convincentes e memoráveis.

Antes de continuar, contudo, é preciso tecer algumas considerações sobre o conceito de verdade na filosofia. O conceito clássico de verdade a toma como correspondência, formulação

<sup>118</sup> Ref. Retirada do site: <https://guiadoestudante.abril.com.br/atualidades/internet-sob-o-dominio-da-pos-verdade>, disponível em 06/01/2024.

<sup>119</sup> Refiro-me aqui ao *pathos* conforme o caracterizado na “Retórica” de Aristóteles (Livro 1, X-XII) que, em última análise, se refere à capacidade de provocar dor e prazer no público. Sucintamente, *lógos*, *ethos* e *pathos* são os elementos centrais para um discurso persuasivo.



que foi consubstanciada no pensamento aristotélico, para quem o discurso verdadeiro é aquele que diz o que é do que é. A verdade enquanto correspondência é aquela que analisa para afirmar ou negar a adequação entre o que dizemos e aquilo que se apresenta na realidade percebida. Trata-se da correspondência entre o observado e o proferido.<sup>120</sup>

Para McIntyre (2018, pp. 7-8), existem algumas formas de corromper a verdade, sendo as mais comuns : a) a mentira, que é intencional, tem destinatário definido e poder ter diversas causas e finalidades; b) o erro, situação de má compreensão da realidade causada de maneira não-intencional; c) a ignorância intencional, que se refere a tendência de a pessoa preferir acreditar e espalhar um fato, sem antes verificar a sua procedência; e d) autoengano e delírio, que seria a forma mais virulenta e comum de corrupção da verdade na contemporaneidade, quando se fala de *fake news*.

Diz respeito ao autoengano por meio do reforço de crenças pré-estabelecidas, ou seja, da pré-compreensão. A partir da perspectiva gadameriana, trata-se da simples negação de retificação dos projetos de significado. Trata-se da rejeição da postura hermenêutica, que pressupõe coragem e honestidade intelectual, para reconhecer, na busca pela verdade, os enganos do próprio ego. Seja antiga-, seja contemporaneamente, reconhecer e admitir um erro nunca foi tarefa fácil. Em última análise, trata-se de uma crise hermenêutica, pautada na crença injustificada nas ilusões que não condizem com a realidade, mas que são alimentadas pelo *pathos* e cuja disseminação viral é dada por sua aparência de entretenimento, na comunicação digital.

Mas a parte complicada não é explicar a ignorância, a mentira, o cinismo, a indiferença, o giro político, ou mesmo a ilusão. Vivemos com eles há séculos. Pelo contrário, o que parece novo na era pós-verdade é um desafio não apenas à ideia de conhecer a realidade, mas à existência da própria realidade. Quando um indivíduo está mal-informado ou equivocado, ele ou ela provavelmente pagará o preço; desejar que uma nova droga cure nossa doença cardíaca não fará com que isso aconteça. Mas quando nossos líderes - ou uma grande parte de nossa sociedade - estão em negação sobre fatos básicos, as consequências podem ser devastadoras (McIntyre, 2018, p. 10, tradução minha).

Em outras palavras, trata-se do círculo vicioso da compreensão, em que se tem dificuldade de se fazer a retificação dos projetos de significado, pela dificuldade de abertura

---

<sup>120</sup> Além dessa definição clássica de origem grega, ainda há diversas correntes que definem a verdade a partir de outros aspectos, como por exemplo, a concepção coerentista, a pragmática e a semântica. Para Gadamer, como se verá no próximo subtópico, a verdade é compreendida enquanto revelação. Ainda que não negue a concepção clássica de verdade, a complementa de forma a mostrar o momento de descoberta anterior à formulação do juízo, a que é atribuído o valor de verdadeiro ou falso.

hermenêutica ao que a alteridade tem a ensinar. Há o reforço dos pré-conceitos, sejam eles adequados ou não à realidade. Daí as dificuldades para a fusão de horizontes e o compartilhamento de fatos básicos da realidade e, assim, para o estabelecimento de um senso comum mínimo. A polarização do Brasil a que presenciamos ao menos a partir das manifestações de 2013 e 2014 revela duas versões completamente diferentes das últimas décadas de história política brasileira. Os pressupostos fáticos comuns que deveriam ser o solo firme de qualquer debate democrático se tornaram areia movediça, em que até o fato mais óbvio é colocado em dúvida. Não dividimos mais um mesmo repertório comum sobre o que é o real: estamos vivendo numa crise do senso comum, tema a ser abordado no capítulo 03. Disso depreende-se que o que é pernicioso na ideia de pós-verdade se baseia fundamentalmente na postura epistemológica em que o sujeito só aceita e reconhece como verdadeiras as versões da realidade que estão de acordo com suas crenças éticas e políticas já pré-estabelecidas, seus pré-conceitos. Não é mais a teoria que se adequa à realidade; mas a percepção distorcida do que é a realidade que se torna teoria.

Negacionistas e outros ideólogos adotam rotineiramente um padrão obscenamente alto de dúvida em relação a fatos que não querem acreditar, ao lado de uma credulidade completa em relação a quaisquer fatos que se encaixem em sua agenda. O critério principal é o que favorece suas crenças preexistentes. [...] Isto não é o abandono dos fatos, mas uma corrupção do processo pelo qual os fatos são reunidos de forma confiável e usados de forma confiável para moldar suas crenças sobre a realidade. De fato, a rejeição disto mina a ideia de que algumas coisas são verdadeiras independentemente de como nos sentimos a respeito delas [...] (McIntyre, 2018, p. 11, tradução minha).

A citação revela a falta de coesão do tecido social. A pós-verdade se apresenta como uma subordinação seletiva da verdade dos fatos às agendas políticas. A verdade como adequação ganhou uma nova interpretação - não se trata mais da adequação entre o que é dito e o que é percebido, mas a adequação entre o que é percebido e o que é crido - cinicamente ou não. Sentimentos e valores têm pesado mais que fatos. Isso também não é exatamente novo: se pensarmos no instituto do tribunal do júri, vemos que este é um instituto em que há a rara autorização política e jurídica, para decidir a culpa ou a inocência de alguém com base não necessariamente no convencimento racional do juiz e nas provas apresentadas, mas, especialmente, na emoção, no carisma ou na dúvida que a defesa e o próprio acusado conseguem suscitar nos membros do júri. É perigoso ao estado democrático de direito e aos direitos humanos qualquer decisão de cunho jurídico ou político com base em critérios não racionais – o que mais ocorre na comunicação digital. Se não há dúvidas de que o meio e a

comunicação digital podem ser considerados como um dos elementos fomentadores do fenômeno das *fake news* e da pós-verdade, é possível, ainda apresentar mais cinco causas concorrentes, abordadas nas próximas páginas. Para McIntyre (2018, p. 14), são elas: 1) Negacionismo científico; 2) Viés cognitivo (*cognitive bias*); 3) O declínio da mídia tradicional; 4) O surgimento das mídias sociais (*social media*) e 5) As ciências humanas e o pós-modernismo. A partir de agora, passarei a examinar cada uma dessas causas.

#### 4.1.1 Negacionismo científico

A perda da qualidade nos debates públicos para estabelecimento do consenso de quais são os fatos *reais* e quais não são já denuncia a primeira causa fomentadora do fenômeno da pós-verdade: o negacionismo científico. Se antes se tratava de disputas entre teorias científicas, agora as teorias científicas disputam audiência e credibilidade com vídeos amadores, publicados em algum canal do *YouTube* (McIntyre, 2018, p. 14). Em outras palavras, qualquer conteúdo - desde que esteja publicado em algum canal do meio digital - tem a mesma autoridade que uma pesquisa científica.

A aceitação da ciência nunca foi completamente hegemônica, tendo enfrentado diversas suspeitas desde seu nascimento, na transição da Idade Média, para a Idade Moderna, momento em que vários dos nomes mais notáveis da ciência foram parar em tribunais da inquisição. Ainda que o negacionismo científico não seja um fenômeno novo, a sua forma contemporânea revela uma retomada na intensidade do questionamento do monopólio da verdade pelo discurso científico. “Outrora respeitados pela autoridade de seu método, os resultados científicos são agora abertamente questionados por legiões de não especialistas que não concordam com eles” (McIntyre, 2018, p. 17).

Os argumentos mais utilizados pelos negacionistas giram em torno da falta de imparcialidade e de neutralidade dos cientistas e das instituições públicas e privadas, que financiam as pesquisas (McIntyre, 2018, p. 18). Para o autor, trata-se de uma tentativa cínica de desacreditar a ideia de que a ciência é justa e cria a dúvida de que os conhecimentos empíricos são neutros (McIntyre, 2018, pp. 18-19). Afinal, se as pesquisas científicas podem ter objetivos escusos, também podem os seus críticos. Não há lugar neutro na cultura. Este ponto é bastante interessante de ser analisado pela perspectiva gadameriana, porque de fato como já foi esclarecido nas considerações propedêuticas dessa tese, não é possível nem aos cientistas nem à ciência escaparem ao seu condicionamento histórico – ainda que se reconheça a eficiência do método científico. Ainda que se possa afirmar que Gadamer defende que a

ciência não pode ter um monopólio da verdade e impor seus métodos e critérios para outras áreas do conhecimento, Gadamer não exclui a ciência na tomada de decisão para o bem-comum – não há nem a sua substituição ou nem seu descarte.

De fato, os negacionistas da ciência têm um ponto legítimo quando alegam a falta de neutralidade dos cientistas e da agenda da ciência, que depende de financiamentos públicos e privados para se desenvolver. O que lhes falta é também reconhecer que eles mesmos não estão em lugar epistemológico privilegiado, isto é, neutro. O condicionamento histórico é presente em todos os sujeitos e discursos e isso não significa admitir a irrealidade e a volatilidade de fatos objetivos. A suspeita não em relação à eficácia do método científico, mas em relação às motivações e finalidades do desenvolvimento científico deve ser feita e suportada pela ciência. É de conhecimento comum de que muitas pesquisas são financiadas para achar determinado resultado ou, ao menos, para se criar a controvérsia acerca da questão.

[...] O objetivo aqui é uma tentativa cínica de subestimar a ideia de que a ciência é imparcial e levantar dúvidas de que qualquer investigação empírica pode realmente ser neutra em termos de valor. Uma vez que isto tenha sido estabelecido, parece um pequeno passo para fazer valer a consideração de "outras" teorias. Afinal, se alguém suspeita que toda a ciência é tendenciosa, pode não parecer tão grave considerar uma teoria que pode ser manchada por suas próprias crenças ideológicas (McIntyre, 2018, p. 19, tradução minha).

Mais uma vez, não se pode dizer que a ciência é neutra ou imparcial. As motivações e as finalidades de uma pesquisa científica podem sim ser questionadas. O que é de fato objetivo, controlável e eficaz é o método científico. Não se pode confundir ciência com método científico. Ademais, o desenvolvimento da ciência pressupõe o erro e a constante validação de seus resultados, motivo pelo qual a verdade da ciência moderna está sempre em xeque e tem caráter provisório. Nesse sentido, “[...] por melhores que sejam as provas, uma teoria científica nunca pode ser comprovada como verdadeira. Por mais rigorosamente que tenha sido testada, toda teoria é ‘apenas uma teoria’” (McIntyre, 2018, p. 19). Neste ponto o pensamento gadameriano e os negacionistas se afastam novamente. Para os negacionistas, o reconhecimento e a produtividade do erro da ciência moderna, assim como a sua necessidade de constante verificação são motivos para a falta de credibilidade do discurso científico. Para Gadamer é o contrário: o movimento de retificação dos achados e das teorias científicas denotam a sua confiabilidade e a sua força em estar sempre aberta ao que a realidade mostra como sendo verdadeiro. O conhecimento nada mais é do que um conjunto de crenças que pode ser mais ou menos justificadas – não nos esqueçamos da nossa limitação epistemológica em conhecer o

real. Assim, enquanto os negacionistas estão em busca de uma verdade dogmática como horizonte, Gadamer reconhece no movimento dialético da ciência a busca acertada pela verdade – que é o mesmo movimento do círculo da compreensão e, também, dos diálogos platônicos, como por exemplo. A existência da dúvida como princípio e a possibilidade de eventual falseabilidade teórica não descredita a confiança dos achados da ciência no presente, porque trata-se de uma crença forte, embasada racionalmente e com a consciência sobre a possibilidade de retificação.

Devido à forma como as provas científicas são recolhidas, é sempre teoricamente possível que algum dado futuro possa surgir e refutar uma teoria. Isto não significa que as teorias científicas sejam injustificadas ou indignas de serem acreditadas. Mas significa que, a dada altura, os cientistas têm de admitir que mesmo as suas explicações mais fortes não podem ser oferecidas como verdade, mas apenas como crença fortemente justificada com garantia dada pelas evidências. Esta alegada fraqueza do raciocínio científico é frequentemente explorada por aqueles que afirmam que são os verdadeiros cientistas - se a ciência é um processo aberto, então não deveria estar no negócio a exclusão de teorias alternativas. Até que uma teoria seja absolutamente provada, acreditam, uma teoria concorrente pode sempre ser verdadeira (McIntyre, 2018, pp. 18-20, tradução minha).

Um exemplo emblemático, no século XX, que serve tanto para embasar a suspeita em relação ao discurso científico, como também para mostrar como uma parcela da sociedade se vale do modo de ser da ciência para alavancar suas próprias agendas políticas foi o caso da indústria do tabaco. Em poucas palavras, líderes da indústria do tabaco nos Estados Unidos atuaram ativamente para plantar a dúvida sobre a correlação entre o consumo de cigarros e os malefícios para a saúde. Como? Manufaturando a dúvida, isto é, financiando estudos científicos que já tinham como objetivo prévio achar resultados que mostrassem que a correlação entre cigarro e câncer de pulmão era incerta. Este é um exemplo que corrobora a postura cética de alguns negacionistas, ao mesmo tempo que mostra forma de deslegitimar a credibilidade do discurso científico. “A dúvida é o nosso produto” (McIntyre, 2018, p. 21).

O Comitê de Pesquisa da Indústria do Tabaco foi criado para lançar dúvidas sobre o consenso científico de que fumar cigarros causa câncer, para convencer a mídia de que havia dois lados na história sobre os riscos do tabaco e que cada lado deveria ser considerado com o mesmo peso. Finalmente, ele procurou afastar os políticos de prejudicar os interesses econômicos da indústria do tabaco (Rabin-Havt, 2016, pp. 26-27, tradução minha).

A fabricação de dúvida (“dúvida manufaturada”) com respaldo científico, por meio do financiamento de pesquisas sob medida ficou conhecida como “*tobacco strategy*”, que é um uso cínico da dúvida:

Encontre e financie seus próprios especialistas, use isso para sugerir à mídia que existem dois lados da história, empurre seu lado através de relações públicas e *lobby* governamental e capitalize a confusão pública resultante para questionar qualquer resultado científico que você queira disputar (McIntyre, 2018, p. 25, tradução minha).

A implantação da dúvida serve para confundir o público de maneira que a verdade mais plausível se perde ante a tantas possibilidades e teorias divergentes aparentemente de igual credibilidade. Aliás, o fato de os meios de comunicação serem treinados para parecer imparciais e objetivos os levou a sempre tender a apresentar “os dois lados da história”, como se eles tivessem o mesmo peso e credibilidade. Isso tem sido chamado de “falsa equivalência” e é um dos principais mecanismo para o estabelecimento da confusão entre o que é digno de ser considerado verdade e o que não é (McIntyre, 2018, p. 33). Se a razão e a ciência deixam de ser critérios, filtros para a eleição no que acreditar como sendo realidade, fica mais fácil o caminho para o convencimento por meio do reforço das tendências e dos preconceitos pré-estabelecidos dos interlocutores – o viés cognitivo, que pode ser compreendido como um dos elementos científicos para explicar o poder de convencimento do *pathos*, já intuído por Aristóteles.

#### 4.1.2 Viés cognitivo (*Cognitive bias*)

O viés cognitivo e a mobilização de seus gatilhos pela comunicação digital são a segunda causa para o fenômeno da pós-verdade (McIntyre, 2018, p. 35) e, assim, causa fomentadora das *fake news*. O viés cognitivo é um conjunto de achados científicos em psicologia social que mostram que nem sempre (quase nunca na verdade) nossos comportamentos e crenças são racionalmente motivados e que, por vezes, ignoramos a razão na tomada de decisões. A comunicação digital e suas estratégias de engajamento nas redes sociais e de aderência à credulidade em relação a *fake news* se valem da exploração desses mecanismos biopsicológicos inatos ao modo humano de compreender. A seguir alguns exemplos concretos do viés cognitivo.

São três os achados clássicos do viés cognitivo, pertinentes a esta temática, de acordo com McIntyre (2018, pp. 37-42):

- a) Leon Festinger, 1957 – “*A theory of cognitive dissonance*”, cuja tese principal defende que procuramos estabelecer a harmonia entre nossas ações e crenças, de modo que entramos em desconforto psicológico quando esses aspectos estão em conflito. Ao procurarmos uma solução, priorizamos aquela que mais preserve o nosso senso de valor próprio e o conjunto de crenças pré-estabelecidas. Note-se que a postura hermenêutica de abertura à alteridade se mostra contraintuitiva e requer algum grau de aculturação, de abstração e de humanização;
- b) Solomon Asch, 1955 – “*Opinion and social pressure*”, cuja tese principal defende a ideia da conformidade social, isto é, procuramos harmonizar nossas próprias crenças e atitudes com os demais, em nossa comunidade. Tendo em vista “a” e tendo em vista “b” a conclusão é que tendemos a acolher mais facilmente crenças e fatos que estejam em acordo conosco mesmo e com os outros, de nossos círculos sociais. Essa tendência é amplamente usada pelos mecanismos de *echo chamber* (câmara de eco)<sup>121</sup> e *filter bubbles* (filtro de bolhas), que fomentam ativamente a crença de que a nossa opinião é a mais amplamente aceita e disseminada por causa da manipulação do algoritmo das redes sociais e dos mecanismos de busca em nos apresentar a realidade conforme nosso perfil de usuário;
- c) Peter Cathcart Wason, 1960, em sua obra “*On the failure to eliminate hypotheses in a conceptual task*”, defende a tese da confirmação de viés: buscamos procurar formas de confirmar nossos preconceitos e tendências. Todos esses três mecanismos estão presentes não apenas no fenômeno das *fake news*, mas também da ideia de pós-verdade na medida em que mostra como que tendemos naturalmente a aceitar fatos e preconceitos que mais se alinham com as nossas crenças pessoais e com as crenças mais bem aceitas pelas comunidades em que estamos inseridos. Além disso, nos mostra como que somos facilmente convencidos pelos argumentos de apelo ao *pathos*, que nos é inato. O convencimento pela razão e a busca real pela verdade requerem uma formação prévia, uma disposição a duvidarmos de nós mesmos e a abertura à alteridade.

Mais contemporaneamente, podemos mencionar os seguintes achados (McIntyre, 2018, pp. 43-51), de forma sucinta:

- a) Esquecimento da fonte (“*source amnesia*”), que ocorre quando esquecemos a fonte da informação de modo que a informação não pode ser verificada – o que acarreta aquela forma de corrupção da verdade, “ignorância intencional” – já mencionada anteriormente.

---

<sup>121</sup> Fenômeno reconhecido contemporaneamente, associado ao das *fake news*, que sucintamente pode ser compreendido como o fato de que as pessoas com tendências parecidas tendem a se empoderar ainda mais de suas crenças a partir da convivência digital com pessoas com tendências similares. Trata-se do reforço do pré-conceito, de maneira que há a aparência de que determinada posição ou crença tem muito mais adeptos ou relevância do que de fato ela tem. Já o fenômeno da *filter bubble* (bolha de filtro), que se refere ao fato de que os ambientes digitais atualmente são feitos para que pessoas com interesses similares sejam mais propensas a se encontrarem digitalmente (por meio da manipulação de algoritmos), como se verá mais detalhadamente no Capítulo 03, em articulação com o conceito de senso comum.

- b) Efeito da repetição (“*Repetition effect*”) por meio do qual uma ideia se torna percebida como verdade após sermos expostos a ela múltiplas vezes – forma de falácia da quantidade;
- c) Raciocínio motivado, que se refere a nossa motivação de achar uma conformação, uma integração entre fatos e crenças conflitantes, da maneira mais confortável o possível, seja em nos baseando em fatos reais ou não (McIntyre, 2018, p. 45) – trata-se de um desdobramento dos achados clássicos. Desses três mecanismos um que merece destaque é o do raciocínio motivado, que pode ser compreendido como uma forma de interpretar fatos, ideias e crenças de maneira que eles estejam de acordo com as crenças pré-existentes. Esse mecanismo pode ocorrer de três formas (McIntyre, 2018, pp. 48 - 57):

c.1 – Efeito *backfire* que pode ser sintetizado a partir da expressão brasileira “o tiro saiu pela culatra”. Do confronto de evidências com falsas crenças pode surgir o reforço inesperado das últimas, por meio do questionamento da legitimidade das fontes das evidências contrárias ao que se acredita;

c.2 – Efeito *Dunning- Kruger* que testou a habilidade das pessoas reconhecerem a sua própria inaptidão e mostrou que, por vezes, as pessoas não têm consciência do quão são inaptas a distinguir o verdadeiro do falso;

c.3 – Efeito da polarização (“*Team Affiliation effect on moral reasoning*”) que se refere à tendência de escolhermos um lado ou outro, como se não houvesse uma outra postura possível (McIntyre, 2018, p. 46). Todos esses mecanismos entram em ação no meio e na comunicação digital, de maneira a fomentar o autoengano, especialmente, quando a crença em jogo nos é sensível, por estar associada à definição da arquitetura significativa de nossa identidade; e isso faz parte da nossa biologia (McIntyre, 2018, p. 57).

Em síntese, as descobertas clássicas e contemporâneas das nossas tendências cognitivas nos mostram a facilidade em se mobilizar emocionalmente as pessoas para acreditar e para espalhar as *fake news*. Isso também nos mostra como é fácil nos perdermos da razão quando estamos completamente imersos em nossa comunidade de iguais, tendo em vista que os algoritmos usados no meio digital tendem a nos aproximar de conteúdos e pessoas que se adequem ao nosso perfil. O contato com a alteridade é fundamental para que estejamos em contato com uma possibilidade de compreensão para além de nosso horizonte, necessariamente limitado. Esta é, inclusive, uma das funções mais importantes do contato com a alteridade, para Gadamer: um meio de correção dos nossos projetos de significado, cujo exercício vem se atrofiando ante o estímulo diário ao comportamento contrário fomentado pela comunicação digital.



Assim, a exaltação do igual a nível biopsicológico se contrapõe à exaltação da alteridade que Gadamer faz por meio do conceito de formação, que é o processo que nos afasta da animalidade e nos aproxima da humanidade. A exposição à diferença é um fator que nos leva a desenvolver nossas faculdades cognitivas. Em “*Infotopia*”, Cass Sustein mostrou empiricamente que indivíduos quando em grupo e, assim, expostos à diversidade, tendem a alcançar resultados melhores na resolução de situações-problema que se estivessem agindo sozinhos, em determinadas circunstâncias. Em geral a performance do grupo é melhor que a performance da soma das partes, o que foi chamado de “efeito da interação em grupo” (“*interactive group effect*”) (McIntyre, 2018, p. 59). Por quê? De acordo com a perspectiva gadameriana, isso ocorre porque a interação com a alteridade aumenta a quantidade de revisão e, portanto, de correção de nossos projetos de compreensão, pressupostos e hipóteses. “Como resultado, os pesquisadores descobriram que em um número significativo de casos um grupo poderia resolver o problema mesmo quando nenhum de seus membros sozinho o poderia fazer”. Para Sustein, esta é a chave: os grupos superam os indivíduos (McIntyre, 2018, p. 59).

Em contrapartida, não só as redes sociais, mas todo o ambiente digital que nos é entregue sob medida tende a nos distanciar da alteridade e a nos aproximar da mesmidade, por causa da atuação dos algoritmos, mas também da possibilidade de simplesmente excluir ou bloquear conteúdo e pessoas com que não queremos qualquer interação. “Não é segredo que um dos recentes facilitadores do “silo(s) de informação”<sup>122</sup>, que tem alimentado nossa predileção embutida pelo viés de confirmação, é a ascensão das mídias sociais” (McIntyre, 2018, p. 63).

Antes de falar das mídias digitais como um dos elementos que fomentam a pós-verdade e as *fake news*, é útil mostrar como o declínio da mídia tradicional ocorreu não apenas no aspecto quantitativo, como também no aspecto qualitativo de maneira que em muitos pontos os limites da diferença acerca da credibilidade dos conteúdos nessas duas formas de mídias já não estão tão claros. Em outras palavras, como veremos, as mídias tradicionais estão se amoldando, na medida do possível, ao formato do meio digital.

#### 4.1.3 O declínio da mídia tradicional

O declínio da mídia tradicional é considerado a terceira causa do fenômeno da pós-verdade e das *fake news*. Reitero mais uma vez que não se ignora aqui que notícias falsas, enviesamento político e manipulação da opinião pública ocorrem em outros meios de

---

<sup>122</sup> Vide glossário; termo bastante próximo ao da *echo chamber*, com a diferença de o primeiro se referir à uma comunidade em concreto, enquanto o segundo se refere aos efeitos de distorção de percepção no usuário.

comunicação e de informação. Também não se pretende aqui fazer uma historiografia documentada sobre essa complexa temática. Pretendo apenas pontuar alguns pontos pertinentes a reflexão aqui proposta, porque são uma forma de auxiliar na compreensão e no alcance dos impactos da comunicação digital.

A história da televisão americana mostra que a partir dos anos 80 da década passada, alguns canais televisivos começaram a perceber que o que dava audiência eram os programas que estabeleciam um certo senso de comunidade, isto é, que reforçava certos valores e crenças de determinados seguimentos da população (McIntyre, 2018, p. 71).

O sucesso comercial tanto da Fox News como da MSNBC é para mim uma fonte de tristeza não partidária. Embora eu possa apreciar a lógica financeira de afogar os telespectadores de televisão em uma enxurrada de opiniões projetadas para confirmar seus próprios preconceitos, a tendência não é boa para a república [...]. Eles nos mostram o mundo não como ele é, mas como partidários (e telespectadores fiéis) em ambos os extremos do espectro político gostaria que assim fosse.<sup>123</sup> (Koppel, 2010, tradução minha).

Ainda que a televisão tenha entendido o poder do apelo aos vieses cognitivos e explorado isso como pôde, há quem defenda a ideia de que as *fake news* não começaram com os canais de televisão tendenciosos, mas, muito antes, com a sátira política (McIntyre, 2018, p. 73). Relembro que o objetivo da sátira política é o de ridicularizar a realidade de forma a ressaltar os aspectos absurdos do real. As *fake news*, por sua vez, tem por objetivo a manipulação da opinião pública, por meio da criação e da disseminação de fatos e informações deliberadamente falsas. Ambas conseguem criar um conflito de narrativas que confunde a audiência e cria o que temos chamado de pós-verdade. Assim, apesar de terem objetivos distintos, ambas produzem o mesmo resultado: tornar a política uma piada e a realidade uma constante dúvida.

A sátira é uma antiga lâmina para as mentiras e para as besteiras que os políticos tentam nos fazer aceitar como verdade. Não se destina a ser tomada pela coisa real. Este é em parte seu ponto de vista. Ao ridicularizar a realidade, a sátira pretende destacar o absurdo da vida real. Se alguém aceita a sátira como real, o ponto estaria perdido. [...] A intenção da sátira não é enganar, mas ridicularizar. [...]. Os satiristas políticos e seu público transformaram a própria notícia em piada. Não importa o conteúdo de suas políticas, eles contribuíram para o estado pós-factual do discurso político americano (McIntyre, 2018, p. 74, tradução minha).

---

<sup>123</sup> Artigo publicado em 14/11/2010 e disponível em:  
<https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/11/12/AR2010111202857.html>

Atualmente a realidade e a sátira se confundem. No caso do Brasil contemporâneo, essa reflexão é pertinente ao lembrarmos que a origem da expansão midiática de Jair Bolsonaro surgiu não apenas em programas de televisão tendenciosos, como também nos programas de humor e de sátira política. Refiro-me aqui ao “CQC – Custe o que custar”.

O humor ácido e a sátira política deram visibilidade a Jair Bolsonaro, tornando-o popular.

Em 2011 ocorreram 91 matérias com algum tipo de pauta política sobre o deputado Jair Bolsonaro [...]. *Esse grande número de reportagens ocorreu por dois motivos. O primeiro deles foi por conta das declarações do deputado ao participar do programa humorístico de televisão “Custe o que Custar – CQC” da TV Bandeirantes, em 28 de março de 2011. No mês de abril de 2011 foram publicadas matérias sobre o assunto que ocuparam páginas inteiras com entrevistas e reações de personalidades e políticos* (Nascimento et al, 2018, p. 157, destaques meus).<sup>124</sup>.

No caso brasileiro, também a sátira política serviu para tornar conhecida a figura de Jair Bolsonaro, que num futuro próximo viria a se tornar presidente da República. É quase que premonitório o nome do programa que o promoveu: *Custe o que Custar*. Para aliviar o peso e o fardo colocado no humor, se poderia fazer a seguinte pergunta: onde está a responsabilidade advinda da capacidade de discernimento e da inteligência das pessoas? Não caberia inteiramente a cada um a responsabilidade de acreditar ou não em *fake news*? (McIntyre, 2018, p. 74). Parte dessa resposta certamente passa pelos vieses cognitivos.

Voltando à decadência do jornalismo televisivo e a sua sobrevida com programas tendenciosos é necessário apontar, ainda dois fenômenos correlatos a essa temática: a) o da falsa equivalência das fontes e b) o estímulo à controvérsia, decorrentes das tentativas de manter a aparência de neutralidade e de objetividade, impostos pela expectativa acerca do que seja o jornalismo sério, ao mesmo tempo em que se quer aumentar a audiência. Em outras palavras, na tentativa de ostentarem uma pretensa neutralidade e, assim, adquirir credibilidade aos moldes da ciência, publicamente, o jornalismo apostou na ideia de “ouvir o outro lado da história”, de forma a criar, por vezes, uma falsa equivalência entre as fontes da informação:

O mantra da objetividade se refletiu em uma determinação de proporcionar "tempo igual" e de refletir para "contar os dois lados da história" mesmo em questões factuais [...]. Provou ser um desastre para a cobertura científica. Ao permitir a igualdade de tempo, a mídia só conseguiu criar uma falsa

<sup>124</sup> Ref. Nascimento, L.; Alecrim, M.; Oliveira, J; Oliveira, M.; e Costa, S. “Não falo o que o povo quer, sou o que o povo quer”: 30 anos (1987-2017) de pautas políticas de Jair Bolsonaro nos jornais brasileiros. *PLURAL*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP, São Paulo, v. 25.1, 2018, pp. 135-171.

equivalência entre os lados de uma questão, quando não havia realmente lados críveis (McIntyre, 2018, p. 77, tradução minha).

Essa falsa equivalência entre as fontes, as evidências e a credibilidade do discurso “dos dois lados da história”, especialmente, em se tratando de problemas investigados pela ciência, gerou a criação de confusão na audiência, mesmo quando a evidência empírica é clara e há consenso científico (McIntyre, 2018, p. 80). Exemplo disso tem sido a questão do aquecimento global<sup>125</sup>.

Eu costumava espalhar a culpa uniformemente até, quando eu estava prestes a aparecer na televisão pública, o produtor me informou que o programa "deve" também incluir um "contrariador" que se oporia às reivindicações do aquecimento global. Apresentar tal visão, ele me disse, era uma prática comum na televisão comercial, assim como no rádio e nos jornais. Apoiadores do público TV ou anunciantes, com seus próprios interesses especiais, exigem "equilíbrio" como preço para seu contínuo apoio financeiro. O livro de Gore revela que enquanto mais da metade dos recentes artigos dos jornais sobre a mudança climática deram igual peso a tais opiniões contrárias, praticamente nenhum dos artigos científicos em revistas revisadas por pares questionou o consenso de que as emissões das atividades humanas causam o aquecimento global. Como resultado, mesmo quando as evidências científicas são claras, a picaretagem técnica pelos contrários deixa o público com a falsa impressão de que ainda existe uma grande incerteza científica sobre a realidade e as causas da mudança climática (Hansen, 2016, tradução minha).<sup>126</sup>

Da falsa equivalência se gera a controvérsia, mesmo que o assunto não seja controverso. “A mídia prefere a controvérsia à verdade, porque é o que dá lucro” (McIntyre, 2018, p. 82). Da controvérsia gera-se a dúvida e a permanência de ambas gera uma sociedade que não consegue estabelecer um consenso sobre pressupostos mínimos de realidade. A falsa equivalência por vezes serve como substituta, como atalho à verificação dos fatos, “[...] a linha entre a mídia tradicional e alternativa tem se enfraquecido, e muitos agora preferem obter suas notícias de fontes que aderem a valores questionáveis para dizer a verdade [...]” (McIntyre, 2018, p. 86, tradução minha).

Além do discurso e do formato das mídias tradicionais estarem cada vez mais próximas do formato estratégico das mídias digitais, se pode dizer que a decadência dos meios tradicionais de comunicação e de informação é inversamente proporcional à ascensão da

<sup>125</sup> Um caso análogo disso, no caso brasileiro, é um exemplo no âmbito político, na arena pública: impossível esquecer a figura do senhor que se autointitula Padre Kelson que, em um dos debates políticos para a presidência da república do Brasil de 2022, teve o mesmo espaço e visibilidade, que os outros candidatos que tinham carreira política consolidada.

<sup>126</sup> Artigo de James Hansen, “The Threat to the Planet,” *New York Review of Books*, July 13, 2006. Disponível em: <http://www.nybooks.com/articles/2006/07/13/the-threat-to-the-planet/>.

comunicação digital e, em especial, das mídias sociais como fonte de informação e de comunicação.<sup>127</sup>

#### 4.1.4 O surgimento das mídias sociais digitais (*social media*) como fonte de informação

“Não é de surpreender que o declínio da mídia tradicional tenha sido, em grande parte, resultado da Internet” (McIntyre, 2018, p. 89). A mudança no meio de comunicação não significa apenas uma mudança na fonte, mas, sobretudo, na forma de absorção e de apresentação do conteúdo. O consumo de informações por meio das redes sociais tem gerado o problema dos *silos de informação*<sup>128</sup> (McIntyre, 2018, pp. 94-95), que fomentam a polarização, a fragmentação e a utilização da internet como mera câmara de eco (*echo chamber*), já mencionada anteriormente. É triste ver como os entusiastas da internet da década de 90 e do início dos anos 2000 erraram redondamente acerca de como a internet seria fonte de conhecimento e, portanto, de discernimento, cultura e formação. De fato, ela tem potencial para isso, mas este não é o uso mais comum dela. E ela tem potencial para fomentar a confusão mental, e o espalhamento de notícias falsas.

Nesse sentido, outro ponto a ser considerado é a quantidade de informação ou de pretensas informações a que temos acesso, a serem consumidas, conferidas e verificadas. As redes sociais como fonte de informação permitem a todos serem emissores e consumidores de conteúdos. Se o trabalho de verificação da realidade e da veracidade dos fatos se restringia a determinadas fontes, atualmente é humanamente impossível controlar, consumir e verificar todos os conteúdos publicados diariamente no ambiente digital. Essa quantidade de conteúdo fomenta a exploração do viés cognitivo, a ignorância dos usuários que não sabem usar a internet de maneira crítica, além de fomento da dúvida manufaturada, na medida em que é fácil achar referências para qualquer ponto de vista. E se porventura não existir qualquer referência ao

---

<sup>127</sup> Recomendo a leitura dos relatórios do *Pew Research Center* acerca dos usos das redes sociais como fontes de informação. “O *Pew Research Center* é um laboratório de fatos apartidário que informa o público sobre as questões, atitudes e tendências que estão moldando o mundo. Realizamos pesquisas de opinião pública, pesquisas demográficas, análises de conteúdo e outras pesquisas de ciências sociais baseadas em dados. Não assumimos posições políticas.” (tradução minha). Fonte: <https://www.pewresearch.org/about/>  
O último relatório foi de 2024: <https://www.pewresearch.org/journalism/fact-sheet/social-media-and-news-fact-sheet/#who-consumes-news-on-each-social-media-site>

<sup>128</sup> Se refere a sites, páginas e comunidades em redes sociais, blogs que publicam conteúdos e se alimentam de apenas um ponto de vistas, de maneira a rejeitar qualquer crítica ou opinião diversa. É um ótimo exemplo de como a comunicação digital se vale da mobilização de nossos *cognitive bias*. A expressão derivada *news silos* se referem especificamente aos *silos* da internet que se dizem como fonte de notícias.

tema, não há problema: você mesmo pode criá-la, com a mesma credibilidade que qualquer outro site de notícias.

Reitero que nem os *silos* nem as *fake news* são fenômenos novos; de fato, ocorrem também nos demais meios de comunicação. A especificidade da comunicação digital e dos *silos* da internet são a sua predisposição em estruturar uma mentalidade de silo em seus consumidores, em razão da possibilidade de sua interatividade entre os usuários e a facilidade de acesso aos conteúdos. Essa interatividade é especialmente intensa por causa das possibilidades de conexão com outras pessoas e, assim, da criação de um sentimento de pertencimento. Os *silos* são potenciais fontes de *fake news*. Apesar de existir expectativas acerca do senso crítico e do ânimo para a persecução da verdade pelo sujeito epistêmico (McIntyre, 2018, p. 98), fato é que as pessoas são preguiçosas ou estão muito ocupadas ou simplesmente confiam na fonte da informação. “A tecnologia tem tido um papel na ascensão e difusão da *fake news*, para além de ser seu meio mais usual, atualmente: a internet nos deixou preguiçosos” (McIntyre, 2018, p. 104). Além disso, tendo em vista o viés cognitivo, somos facilmente levados ao autoengano, como alguns casos famosos de *fake news* mostram, mesmo antes da existência da internet. Eu pessoalmente gosto do caso de 30 de outubro de 1938, em que a rede de rádio CBS causou pânico na costa leste americana, ao anunciar uma suposta invasão marciana, que nada mais era que a teledramaturgia de parte do livro *A guerra dos mundos*, de Hebert George Wells.<sup>129</sup>

A manipulação de informação como estratégia de mercado e, assim, do que é considerado real em todas as formas de comunicação denunciam o aspecto político desses fenômenos. “Se olharmos para trás na história, perceberemos que os ricos e os poderosos sempre tiveram interesse e, geralmente, os meios para fazer com que as ‘pessoas menos abastadas’ pensassem o que eles queriam” (McIntyre, 2018, p. 102). Em outras palavras, quem tem poder político e econômico tem os meios de criar a realidade. Ainda que inicialmente a internet e a quebra do monopólio dos meios tradicionais de comunicação tenham sido algo positivo (e ainda são), por permitir o direito à voz e à visibilidade das pessoas e por permitir a democratização em se ser não apenas consumidor, mas também produtor de conteúdo, no cenário atual fica claro que essa liberdade tem sido usada para fins inescrupulosos.

Ainda que já tenha delineado o conceito de *fake news*, gostaria de propor três considerações sobre este tema. As *fake news* são notícias deliberadamente falsas (McIntyre,

---

<sup>129</sup> Há incontáveis matérias a respeito. Por exemplo, indico esta matéria do jornal alemão DW: <https://www.dw.com/pt-br/1938-p%C3%A2nico-ap%C3%B3s-transmiss%C3%A3o-de-guerra-dos-mundos/a-956037>

2018, p. 105), que podem ser usadas diretamente para manipulação política, como já vimos, mas também para ganhos econômicos diretos. Muitas pessoas que criaram canais para fabricar e para espalhar *fake news* o fizeram com o objetivo de lucrar por meio da monetização associada ao número de visualizações do conteúdo e/ou dos acessos, por exemplo. Gostaria, então, de fazer a ressalva que apesar de as *fake news* serem usadas eminentemente para manipulação política da opinião pública, existem outros usos possíveis.

Uma segunda questão que se pode levantar é consubstanciada na seguinte pergunta: até que ponto o processo de identificação de *fake news* e de sua divulgação enquanto tal pode ser considerado como uma forma de se potencializar ainda mais o alcance de determinada *fake news* (McIntyre, 2018, p. 112)? Essa é uma questão levantada por McIntyre e para a qual eu também não tenho resposta. Na guerra de narrativas em que vivemos, apontar que uma notícia é falsa pode causar o aumento do poder de alcance e da intensificação de sua crença, além do aumento do estrago para a democracia, em razão do *backfire effect* e das outras formas de enviesamento cognitivo.

Outra discussão que se levanta na pesquisa acerca das *fake news* é a sua relação com a propaganda, que pode ser compreendida como um dos meios de se estabelecer o domínio político por meio do controle da verdade de narrativas (McIntyre, 2018, pp. 113-116). Nesse sentido, a partir de seu uso político de manipulação da opinião pública, as *fake news* podem ser compreendidas como mais um instrumento a serviço da propaganda e do *marketing*. A confusão da população acerca do estabelecimento de um horizonte mínimo comum de fatos e eventos nos coloca em direção a regime autoritários (McIntyre, 2018, p. 114). Esta é a constatação e a preocupação de muitos pesquisadores do tema, como Timothy Snyder<sup>130</sup> que defende, em sua obra “*On tyranni*” (“Sobre a tirania”), a ideia de que a pós-verdade seria o preâmbulo do fascismo. Seja como for, o ambiente e a comunicação digital fomentam uma cultura que favorece e incentiva não apenas a fabricação e a divulgação de *fake news*, mas também o fenômeno da pós-verdade, como um todo (McIntyre, 2018, p. 122).

#### 4.1.5 As ciências humanas e o pós-modernismo

Além do negacionismo científico, do *cognitive bias*, da decadência dos meios tradicionais de comunicação e da ascensão da comunicação digital, um quinto elemento pode ser apontado como fomentador do fenômeno da pós-verdade e a eclosão das *fake news*: a pós-

---

<sup>130</sup> Timothy Snyder é Richard C. Levin, professor de História na Universidade de Yale e membro permanente do Instituto de Ciências Humanas de Viena. Vide: <https://timothysnyder.org/bio>

modernidade ou o pós-modernismo (McIntyre, 2018, pp. 123-124). Apesar de o termo ser de difícil definição por abranger muitas correntes de pensamento em diversas áreas do conhecimento nas ciências humanas, se pode dizer que o termo surgiu nos anos 80 do século XX e é atribuído a Jean François Lyotard, na Teoria Literária, com a obra “A condição pós-moderna”<sup>131</sup>, de 1979. Claro que na filosofia também há nomes emblemáticos, para o movimento como Michel Foucault e Jacques Derrida. Tendo em vista a conhecida relação entre Gadamer e Derrida, por meio do famoso debate público, que ocorreu em Paris, em abril de 1981, entre ambos, os parágrafos a seguir mostram o que aconteceu e as ideias que emergiram, a partir do encontro desses autores, que colocam em jogo, em última análise a questão do diálogo, do relativismo e da pós-verdade. Posteriormente, apresentarei brevemente dois filósofos da hermenêutica contemporânea que, por se declararem abertamente relativista e niilista (respectivamente, Rorty e Vattimo) servem como ponto de articulação entre o pensamento hermenêutico de Gadamer e a questão do relativismo, a partir da perspectiva hermenêutica. Após essas considerações, retornaremos à questão da pós-Modernidade.

O encontro entre Gadamer e Derrida foi um encontro entre uma hermenêutica da confiança e outra da suspeita<sup>132</sup>, que se tornou interessante não apenas pelo fato de que ambos os autores tinham o pensamento heideggeriano como origem comum, como também da maneira pela qual se desenrolou. “[...] como Gadamer, Derrida também partira do programa “hermenêutico” de Heidegger em *Ser e Tempo*, mas sobretudo tendo retido o caráter “destruidor”, ou seja, sua intenção de pôr a descoberto os pressupostos metafísicos da tradição ocidental (Grondin, 2012, p. 113).

Acompanhei por décadas o trabalho de Derrida. No interior da cena francesa como um todo, ele foi manifestamente o que compartilhou comigo o maior número de pontos de partida. Ele também veio de Heidegger. [...]. Um ponto de partida comum sempre tem também o seu ponto de conflito. Nesse caso,

<sup>131</sup> A parte mais relevante para a presente discussão desta obra são os dois primeiros capítulos da referida obra em que Lyotard apresenta o plano de sua investigação acerca da mudança do estatuto da ciência e do conhecimento, numa sociedade cada vez marcada pela técnica e pela cibernética, chamada por ele de “era do computador”. Para Lyotard as metanarrativas da ciência como as detentoras do monopólio da verdade estão em xeque, na medida em que os meios de comunicação e de informação se tornam cada vez mais fragmentados e descontrolados. O relativismo atribuído a Lyotard vem especialmente a partir da noção de metanarrativas, isto é, narrativas que determinada instituição, no caso a ciência, estabelece acerca de si próprias. Nesse sentido, Lyotard mostra uma compreensão de mundo em que somos regidos por metanarrativas que estão se readequando, tendo em vista o meio digital.

<sup>132</sup> Esta divisão é remete ao pensamento hermenêutico de Paul Ricoeur (GRONDIN, 2012, pp. 100-101), para quem as tendências hermenêuticas podem ser divididas em dois grandes grupos: a) a hermenêutica da confiança ou da “recolção do sentido”, que seria aquela que busca o conhecimento e para a qual é possível a compreensão da verdade, de forma a abrir as possibilidades para a experiência significativa, para o sentido e para o entendimento; b) hermenêutica da suspeita, que desconfia do sentido e de sua origem, de suas intenções. São os “mestres da suspeita” para Ricoeur: Feuerbach, Marx, Nietzsche, Freud e os autores do estruturalismo.



esse ponto de conflito reside na interpretação heideggeriana de Nietzsche [...] (Gadamer, 2009, p. 137).

O pensamento acerca da ideia de desconstrução, em Derrida, pode ser localizado em duas de suas principais obras *A escritura e a diferença*<sup>133</sup> e *Gramatologia*<sup>134</sup>, e mobiliza aspectos dos pensamentos de Heidegger, Nietzsche e Lévinas, além das perspectivas da linguística e do estruturalismo francês. Em relação a Heidegger, Derrida retoma a crítica acerca da história da metafísica, que teria sido regida sempre por uma forma de determinação do ser como presença, sob o signo de essência, existência, substância, sujeito, Deus etc. O ser como presença tentou ser apreendido por meio da linguagem, o que gerou sua redução e a perda da referência ao ser – o que Heidegger se refere como o “esquecimento do ser”. Contudo, Heidegger não teria ido até ao fim de sua crítica, de maneira que para tanto Derrida segue o pensamento de Nietzsche para destruir todo o projeto da metafísica:

Este foi o momento em que a linguagem invadiu a problemática da universalidade, foi então o momento quando, na ausência de centro ou de origem, tudo se tornou provido pelo discurso, nós podemos concordar nisso, isto é, no sistema no qual o significado central, originário ou transcendental, nunca está absolutamente presente fora de um *sistema de diferenças* (Derrida, 2001, pp. 353-354, tradução e grifos meus).

Por *diferença*, Derrida compreende a possibilidade de diversas interpretações, isto é, a diferença entre o ser e o que se diz do ser, o que pode ser feito de muitas formas. Isso quer dizer que a presença estaria inscrita e reduzida sempre na distorção do que é dito. O “sentido” permanece, portanto, diferido para sempre, isto é, diferenciado do ser que tenta exprimir. Contudo, Derrida acusa Heidegger, assim como Gadamer<sup>135</sup>, de permanecer dentro de uma concepção logocentrista, motivo pelo qual o pensamento de Nietzsche teria ido mais a fundo na crítica à metafísica da presença, quando em comparação com Heidegger.

Exatamente no ponto de interpretação de Nietzsche, porém, a minha própria convicção é a de que Heidegger, esse grande mestre das interpretações violentas, apresentou uma interpretação extraordinariamente profunda e ao

<sup>133</sup> DERRIDA, J. *Writting and Difference*. Translated by Alan Bass. London: Routledge, 2001.

<sup>134</sup> DERRIDA, J. *Gramatologia*. Tradução de Miriam Schnaiderman e Renato Janini. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1973.

<sup>135</sup> Sobre a divergência com o pensamento de Derrida, Gadamer tem vários textos. Para este subtópico trouxe ao corpo desta pesquisa os textos contidos em *Hermenêutica em Retrospectiva* (“Romantismo primevo, hermenêutica e desconstrutivismo”, de 1987) e em *Verdade e Método II (VMII)* (“Destruição e Desconstrução”). Para fins de registro e aprofundamento sobre o tema indico também os textos “Dekonstruktion und Hermeneutik” (In: GW 10, pp. 138-147); “Grenzen der Sprache” (In: GW 8, pp. 350-361) e “Texte et interprétation” (In: *L'art de comprendre*, t.2. Paris: Aubier, 1991, pp. 193-234).

mesmo tempo apropriada. Assim, aos olhos de Derrida, continuei apoiando por assim dizer o que há de pior em Heidegger. Esse pior elemento chama-se em Derrida “logocentrismo”. Já a palavra que Derrida empregou com isso para Heidegger causa estranhamento. Precisamos conceder, contudo, que a crítica à lógica enunciativa e ao seu equivalente ontológico já tinha sido exercida de maneira totalmente inequívoca em *Ser e Tempo*” (Gadamer, 2009, p. 137).

Segundo a filosofia hermenêutica, a teoria de Heidegger sobre a superação da metafísica que desemboca do esquecimento total do ser durante a era tecnológica, passa ao largo da permanente resistência e tenacidade das unidades da vida, que continuam existindo nos pequenos e grandes grupos de coexistência inter-humana. Segundo o desconstrutivismo, ao contrário, quando Heidegger pergunta pelo sentido do ser, falta-lhe radicalidade extrema. Com isso, ele se atém a um sentido interrogativo que, de certo modo, não pode obter nenhuma resposta razoável. A pergunta pelo sentido do ser Derrida opõe a diferença primária. Ele considera Nietzsche como uma figura muito mais radical frente à pretensão metafisicamente mediana do pensamento heideggeriano. Heidegger estaria ainda situado na linha do logocentrismo, ao que ele contrapõe o lema do sentido que está em constante desconexão e deslocamento que desfaz toda reunião em unidade e que ele chama de *écriture* (Gadamer, VMII: p. 368).

Por sistema Derrida faz referência à perspectiva estruturalista, que se refere à arquitetura do pensamento ocidental, que teria a *presença* como um centro que nunca está presente e que é dissolvido pela linguagem e pela pluralidade de interpretações. “Beneficiando-se, nesse sentido, de uma formação estruturalista, Derrida aplica essa intuição à compreensão dos signos, o que o leva a questionar a concepção qualificada de “metafísica” do sentido e da própria verdade” (Grondin, 2012, p. 114). Ademais, para pensar a relação entre linguagem, signo e significado, Derrida nos remete à linguística de Ferdinand de Saussure, cuja noção de sentido se exprime mediante o par signo(significante)-significado. O signo remeteria a uma “presença significada” pelo viés da diferença, cuja apreensão plena do ser nos escaparia porque só poderíamos fazê-lo na ordem da linguagem, o que é limitante (Grondin, 2012, p. 113). Sobre este ponto Gadamer tece o seguinte contraponto, a fim de libertar o conceito de palavra, de sua aceção instrumental:

Ele [Derrida] parece-me aqui demasiadamente dependente do conceito de sinal/signo que representa o ponto de partida inquestionado tanto em Husserl, quanto de Saussure [...], tal como acontece aliás já há muito tempo na tradição da semântica e da semiótica. [...]. Tal como eu mesmo o tentei, parece-me necessário liberar o conceito de palavra de seu sentido gramatical. A palavra é aquilo que diz algo, para além da diferenciação entre frases, elementos frasais, palavras, sílabas etc. (Gadamer, 2009, p. 148).

Em outras palavras e mais bem explicado em *Verdade e Método*, se para Gadamer, a linguagem se constitui como um acesso privilegiado ao ser, para Derrida, a linguagem é compreendida como limitação. “Enquanto para Gadamer e Heidegger é o ser que a linguagem traz à fala, o “ser” para Derrida não será mais que um efeito da *différance*, visto que [o ser] permaneceria inatingível fora dos signos que o exprimem” (Grondin, 2012, p. 114). Daí a ideia do pensamento de Derrida de que não existiria nada fora do texto (Derrida, 1973, p. 194). A realidade seria, assim, textual e uma questão de narrativa.

Para Gadamer e Grondin, a desconstrução dos pressupostos da presença na arquitetura da metafísica ocidental por meio de uma crítica logocêntrica poderia ser criticada por ser uma forma de recaída ao nominalismo do pensamento moderno, que reduz a linguagem a seu aspecto instrumental: a um sistema de regras e signos. “Nesse sentido, o próprio Derrida seria vítima de uma ‘metafísica da presença’, no caso, da presença dos próprios signos (Grondin, 2012, p. 115). Segundo Gadamer:

O que desfigura o ponto de partida de Derrida junto à teoria do signo é um falso logocentrismo, é a metafísica da *présence*. O diálogo define-se justamente por meio do fato de a essência do compreender e do entendimento residir não no *vouloir-dire*, que a palavra deve ser, mas naquilo que quer ser dito para além de toda palavra encontrada ou buscada. Reconheço inteiramente essa diferença essencial, na qual Derrida insiste com razão. Para tanto, porém, não se precisa aos meus olhos de nenhum retorno à *écriture*. Para mim, é suficientemente ambígua a *lecture*, na qual o escrito está a caminho da linguagem (Gadamer, 2009, p. 140).

Em outras palavras, mesmo o texto e a palavra escrita/lida guardariam uma diferença para o ser que se tentou exprimir. Ademais, é justamente contra essa compreensão instrumental e a postura derrotista sobre os limites da linguagem que Gadamer a defende como diálogo vivo entre as pessoas. Para Gadamer a linguagem vive no solo da vida e do mundo, de maneira que é mais que um sistema técnico para a compreensão que, de fato, existe. A comunicação de fato ocorre, por mais erros e ruídos que possa haver no caminho. Para Derrida, contudo, a ideia de diferença, isto é, a distorção entre o ser e o que é dito do ser revelaria, ainda, um espelho: veríamos sempre a nós mesmos na diferença (Grondin, 2012, p. 115). Disso decorre a ideia de que o que existem são narrativas e que nenhuma tem lastro confiável na realidade; de maneira que, aliada à crítica da vontade de entendimento em Lévinas, confere ao entendimento e à compreensão humanas uma forma de violência à alteridade (Grondin, 2012, pp. 115-116).

A objeção de Derrida tem em vista, então, o fato de a compreensão sempre se tornar uma vez mais apropriação e sempre incluir, com isso, um encobrimento

da alteridade – um argumento que também é intensamente estimado por Lévinas e uma experiência que não pode ser de maneira nenhuma recusada. No entanto, o pressuposto de uma tal identificação que acontece na compreensão parece-me revelar, em verdade, uma posição idealista, logocentrista, da qual nós já tínhamos cindido depois da Primeira Guerra Mundial, na retomada e na crítica ao idealismo [...] (Gadamer, 2009, p. 142).

Além de criticar a objeção de Derrida acerca de uma suposta violência da compreensão, Gadamer defende sua posição filosófica ao lembrar o caráter processual de diálogo.

Se falo em meus próprios trabalhos sobre a necessidade de que o horizonte de um venha a se fundir com o horizonte do outro em toda compreensão, então essa afirmação também não visa verdadeiramente a nenhum uno permanente e identificável, mas essa fusão acontece no diálogo, que prossegue (Gadamer, 2009, p. 142).

Para Grondin, se a linguagem perde o seu lastro, isto é, a sua correspondência com o ser, a linguagem perde a sua pretensão de dizer o verdadeiro e ocorre, assim, a renúncia a uma verdade compartilhada e cogente a todos (Grondin, 2012, pp. 116-117). Caímos assim na pós-modernidade que concebe a realidade como uma disputa de narrativas, isto é, como um jogo de vetores de força e de poder, em que a realidade e os fatos são meros adornos retóricos e detalhes facilmente suprimíveis ou manipuláveis. Tendo sido esclarecidos alguns pontos essenciais para a compreensão do encontro entre Gadamer e Derrida, em Paris, passa-se agora a apresentação do que foi feito no evento, conforme o relato de Grondin (2012): Adianto que o encontro foi um fracasso.<sup>136</sup>

Apesar de seus *vários pontos de partida comuns e se pensarmos em sua descendência heideggeriana*, em sua *crítica ao cientificismo*, mas especialmente em sua *tese comum*, mesmo que diferente, a respeito da universalidade da linguagem – o encontro de 1981 terá, sem dúvida, sido um fracasso na medida em que terá dado lugar a um diálogo de surdos [...]. *Gadamer começou apresentando uma conferência sobre "O desafio hermenêutico"*. Nela, ele fazia alusão ao desafio que seu pensamento hermenêutico quisera destacar, assim como ao desafio que significava para ele o encontro com Derrida, cuja obra lhe era muito familiar (a recíproca talvez fosse menos verdadeira) [...]. *Em certa medida, Gadamer podia se reconhecer no projeto derridiano que visa desconstruir a linguagem conceitual da metafísica*. Mas o mestre da hermenêutica referia-se com isso especialmente ao vocabulário esclerosado do pensamento, *aquele que se afastara do "diálogo vivo" do qual procede toda verdadeira língua: a destruição, na acepção positiva, consiste para ele em reinscrever um conceito tornado vazio*

<sup>136</sup> Para maior aprofundamento dos detalhes, repercussões e interpretações acerca do encontro, recomendo o livro *Dialogue and deconstruction: the Gadamer-Derrida encounter*, editado por Diane P. Michelfelder & Richard E. Palmer, em 1989.

*na língua do qual ele proveio e que lhe dá todo o sentido. Mas é justamente essa constante remissão do pensamento ao diálogo da língua viva que o levava a questionar a ideia de que havia uma linguagem fechada da metafísica [...] (Grondin, 2012, pp. 117-119, destaques meus).*

Gadamer começou o debate a fim de mostrar abertura ao pensamento de Derrida e a fim de debater certos pontos de divergência entre ambos os pensamentos. O primeiro ponto era o fato de que a linguagem era concebida não como um sistema instrumental fechado de signos, mas como um momento da experiência humana, isto é, Gadamer visava sublinhar o aspecto da relação visceral entre diálogo e vida, entre linguagem e trocas sociais. O processo de compreensão pela linguagem é um processo em aberto e em constante transformação. “O inacabamento da experiência de sentido faz parte essencial da finitude humana. Gadamer queria ressaltar com isso seu acordo com a ideia derridariana de uma *différance* infinita do sentido” (Grondin, 2012, p. 119). Em outras palavras, Gadamer concorda com Derrida quando reconhece a distância entre o dito do ser e o ser. Mas se para Gadamer, isso faz parte da forma de conhecer humana, limitada; para Derrida, disso decorre um ceticismo epistemológico, porque não consegue aceitar que a única forma de conhecer é por meio da linguagem – e está tudo bem.

Outra questão importante para Gadamer era fazer justiça ao pensamento de Heidegger, que para Derrida não teria aprofundado o suficiente na crítica da metafísica, quando em comparação com o pensamento provocador de Nietzsche. “Para Derrida, aqui Nietzsche seria mais radical, com sua ideia segundo a qual a interpretação não seria a descoberta de um sentido, mas a aquiescência com o jogo das perspectivas e das máscaras” (Grondin, 2012, p. 120). Em defesa do pensamento de Heidegger, Gadamer ressalta o fato de que ele teria conseguido inscrever a noção nietzschiana de “valor” na continuidade da metafísica ocidental, de forma a conceber uma experiência do ser que não permite ser totalmente apreendido pela linguagem, isto é, que resguarda uma parte de seu mistério e que não se deixa reduzir ao valor da utilidade e da mensurabilidade visados pela sociedade da técnica e da ciência (Grondin, 2012, pp. 120-121). Por fim, em relação à alteridade, Gadamer ressaltou que a hermenêutica reconhece a limitação e a falibilidade dos projetos de sentidos (das diferenças, na linguagem de Derrida), de maneira a exaltar o papel retificador e esclarecedor do encontro com a alteridade, que serve como mecanismo de correção. Nesse sentido, o diálogo não seria uma forma de uma violência à alteridade, mas o reconhecimento da possibilidade de mútuo entendimento e esclarecimento (Grondin, 2012, p. 121).

O fracasso do encontro se deu ao fato de que Derrida se recusou a responder as questões levantadas por Gadamer e até mesmo se recusou a se dirigir a ele, durante sua apresentação. Derrida se recusou a dialogar com Gadamer publicamente.

A grande surpresa do encontro de 1981 foi que nada parecia apontar para uma disposição parecida da parte de Derrida. Depois da exposição de Gadamer, Derrida fez sua conferência sobre a assinatura em Heidegger e Nietzsche, mas na qual não fazia nenhuma alusão a Gadamer. [...]. A fim de possibilitar uma aparência de diálogo, os organizadores, então, convidaram Derrida a fazer algumas perguntas a Gadamer no dia posterior ao de sua conferência. As três pequenas, mas muito boas, perguntas que ele fez a Gadamer alimentaram todo o debate entre a hermenêutica e a desconstrução (Grondin, 2012, p. 122).

Nas perguntas, Derrida se recusou, novamente, a abordar os temas levantados por Gadamer. Atacou, antes, os pressupostos gadamerianos, que versam sobre a crença na disposição humana para a comunicação e o diálogo, algo que parece trivial por ser evidente. Assim, a primeira pergunta retomou o apelo à boa vontade ao entendimento entre os interlocutores. Para Gadamer, esta era uma ideia banal porque aqueles que se dispõem a dialogar buscam se entender e provam, assim, um mínimo de abertura. “Gadamer não via ali nada mais que uma demonstração do senso comum” (Grondin, 2012, p. 122). E Gadamer estava correto; a postura de Derrida foi cínica porque, afinal, ele aceitou ao convite ao debate. Bastava não ter aceitado e ter mostrado desde logo a indisposição para o diálogo. Lugar de esquete não é na arena pública, mas no teatro.

Derrida quis enfatizar que o diálogo depende, em última instância, da vontade das partes (obviamente). A segunda pergunta foi complementar a primeira, momento em que Derrida tentou limitar a ideia da boa vontade para o diálogo, de forma a recorrer à psicanálise e ao pensamento de Nietzsche, no que se refere à ideia dos jogos infinitos da linguagem, sem qualquer pretensão de se chegar à uma verdade consensual:

[...] Derrida associava a hermenêutica à ideia de sistema, quer dizer, de uma vontade de entendimento, que, para ele, confina com um apetite de dominação e de totalização: entender não é integrar o outro em um sistema totalizante? É na medida em que se opõe a essa vontade de dominação que o pensamento de Derrida pode ser qualificado de anti-hermenêutico (Grondin, 2012, p. 123).

A terceira pergunta versou sobre a natureza do termo "entendimento" (*Verstehen*), na medida em que para Derrida, entendimento poderia ser compreendido como o momento de interrupção da mediação pelo diálogo, momento em que se concretizava uma forma de violência à parte que faz concessões sobre seus projetos de significado. “Podemos exprimir essa

suspeita sob a forma de um paradoxo: será que entendo o outro quando eu o compreendo?” (Grondin, 2012, p. 124).

*A primeira reação de Gadamer foi marcada pela incompreensão. O que o contrariava era que Derrida parecia estar minando a própria possibilidade do encontro ao questionar as próprias noções de boa vontade, de diálogo e de entendimento. Gadamer se empenhou em defender que sua proposta se encontrava a mil léguas de toda metafísica e que ele estava simplesmente aludindo à vontade elementar de entendimento que é a daquele que abre a boca para ser entendido e os ouvidos para entender o outro. [...] Em tais bases, o entendimento com Derrida parecia simplesmente impossível. Ora, o debate fundamental incidia exatamente sobre a própria possibilidade de entendimento, e é isso o que torna o fracasso do acordo tão interessante nesse caso particular* (Grondin, 2012, pp. 124-125, grifos meus).

Assim como Gadamer parte do pressuposto banal de que tendemos a ter disposição para o diálogo e para a comunicação, Derrida sabotou o diálogo proposto e aceito e provou seu pressuposto, igualmente banal: sem vontade de uma das partes não há diálogo. Contudo, de fato, se pode dizer que Gadamer é um interlocutor caridoso e benevolente porque pensa sempre no ideal platônico em que os interlocutores buscam a verdade, e com ela se importam mais, do que com o jogo de poder implícito em cada troca social. Para não dizer que o encontro foi infrutífero, para Grondin, é possível notar que coincidentemente ou não, em seus últimos escritos, Gadamer falou mais dos limites.<sup>137</sup> da linguagem que de sua universalidade: “Não é de todo impossível que essas novas inflexões da hermenêutica gadameriana, sobre a abertura à alteridade do outro e sobre os limites da linguagem, sejam fruto do encontro entre a desconstrução e a hermenêutica” (Grondin, 2012, p. 127).

A recaída no nominalismo de Derrida, ao compreender a linguagem como um instrumento inútil e distorcido para acessar à verdade, acaba por fazê-lo renunciar ao próprio conceito de verdade. A partir desse debate, podemos começar a perceber como a hermenêutica gadameriana se afasta do relativismo, além do fato de que fica mais clara a origem da crítica e o chamamento à responsabilidade que McIntyre imputa a autores da pós-Modernidade, como Derrida. Como foi já visto, uma das principais teses de Derrida fomenta a ideia da existência de uma pós-verdade: a ideia de que tudo pode ser examinado como texto. Em outras palavras, isso quer dizer que o conhecimento que existe sobre a realidade não passa de interpretações - todas igualmente válidas. Isso nos leva a conclusão lógica e necessária de que o conceito de verdade foi dissolvido. Não existe verdade, apenas disputa de narrativas. Em última análise,

<sup>137</sup> Ref. “Grenzen der Sprache” (In: GW 8, pp. 350-361) também presente e traduzido por Jean Grondin na obra “La Philosophie Herménéutique”, 1 ed., Paris: Presses Universitaires de France, 1996.

trata-se de uma espécie de ceticismo radical quanto à possibilidade de se conhecer o verdadeiro (McIntyre, 2018, p. 125). É nesse sentido que dois dos principais nomes da hermenêutica pós-moderna apresentam seus projetos de pensamento.

Diferentemente de Derrida, Richard Rorty (1931-2007) e Gianni Vattimo<sup>138</sup> (1936) reivindicaram expressamente o pensamento hermenêutico, mas para lhe dar uma inflexão de sentido mais "relativista" ou "pós-moderna". Os dois se apoiam na célebre fórmula de Gadamer: "O ser que pode ser entendido é linguagem", mas para chegar à conclusão de que é ilusório pretender que nosso entendimento incida sobre uma realidade objetiva que poderia ser atingida por nossa linguagem. *É porque tudo decorre em última instância da linguagem que seria preciso renunciar à ideia de uma adequação do pensamento ao real. É isso o que leva Rorty ao pragmatismo e Vattimo a um nihilismo feliz* (Grondin, 2012, p. 131, grifos meus).

Rorty publicou a sua principal obra *Filosofia e o espelho da natureza*<sup>139</sup>, em 1939. O seu pensamento hermenêutico é marcado pela influência da hermenêutica gadameriana e pelo pragmatismo norte-americano (Grondin, 2012, pp. 131-132). Para Rorty, seria ingênuo e ilusório achar que a linguagem, mesmo a científica, pudesse *representar* fielmente a realidade – e, assim, ser seu espelho. Para ele, a epistemologia e a teoria da ciência não passam de metáforas ou efeitos da linguagem, motivo pelo qual a Filosofia deve substituir tais disciplinas pela hermenêutica, sendo este o momento da originalidade de sua proposta hermenêutica. Se tudo o que existe são narrativas e interpretações, o que se deve ensinar é a arte da Hermenêutica. Note-se que a Hermenêutica aqui tampouco teria vocação ou condição de alcançar a verdade; antes, entraria no auxílio para uma vida sem a noção de verdade (Grondin, 2012, p. 132). Gadamer chora.

Aos olhos de Rorty, a hermenêutica não oferece método, ou um método melhor para alcançar a verdade, ela nos ensina apenas a viver sem a ideia de verdade, entendida no sentido da correspondência com o real. A busca da verdade pode, então, ser substituída por uma cultura que exalte sobretudo os ideais da edificação e da conversação. [...] (Grondin, 2012, p. 133).

Abandonar a noção de que a filosofia deve mostrar todos os discursos possíveis convergindo naturalmente para um consenso, assim como faz a investigação normal, seria abandonar a esperança de ser algo mais do que meramente humano. Seria, portanto, abandonar as noções platônicas de Verdade, Realidade e Bondade como entidades que não podem ser nem mesmo vagamente espelhadas pelas práticas e crenças atuais, e voltar ao "relativismo" que pressupõe que nossas únicas noções úteis de "verdadeiro", "real" e "bom" são extrapolações dessas práticas e crenças. Aqui, finalmente,

<sup>138</sup> Falecido em 19/09/2023, na Itália.

<sup>139</sup> Ref. RORTY, R. *Philosophy and the mirror of nature*. Princeton: Princeton University Press, 1979.



chego à sugestão com a qual terminei a última seção: [...] o objetivo da filosofia edificante é manter a conversa em andamento e não encontrar a verdade objetiva. Essa verdade, na visão que estou defendendo, é o resultado normal do discurso normal (Rorty, 1979, pp. 377-378, tradução minha).

Esclareço que o termo “edificante” presente nas duas citações Rorty usa para se referir ao ideal de educação e de formação (*Bildung*).<sup>140</sup> A partir da ideia de formação, presente em *Verdade e Método I*, Rorty diz que a tarefa da filosofia consistiria na promoção do diálogo constante em vista do consenso, de maneira indiferente à adequação à realidade, isto é, de maneira indiferente ao conceito de verdade, na medida em que o conhecimento jamais passaria da ordem na linguagem, da narrativa (Grondin, 2012, p. 134). Basicamente, ele propõe que o importante é a manutenção do diálogo, como exercício de entretenimento entre lunáticos.

Se Rorty teve como mérito contribuir para o conhecimento da obra de Gadamer no mundo anglo-saxônico, certamente o fez de maneira pífia, porque distorceu indecentemente o pensamento gadameriano, que preza pela existência da noção de verdade. Ele simplesmente recortou o adágio gadameriano "O ser que pode ser entendido é linguagem", mas para lhe dar um sentido puramente "nominalista", a partir do qual se pode dizer que nenhuma descrição é verdadeira ou mais conforme à natureza do objeto do que qualquer outra descrição, tendo em vista que em nenhum dos casos a realidade consegue ser apreendida (Rorty, 2000, pp. 23-25). Mais uma vez a principal tese gadameriana foi compreendida de maneira distorcida, ao negligenciar a acepção de linguagem que Gadamer defende veementemente, qual seja, a noção de que a linguagem é mais que mero instrumento de comunicação: é um momento da experiência humana de acesso privilegiado à verdade e ao âmbito ontológico. Ressalto ainda que:

[...] o título da última parte de *Verdade e Método* anuncia justamente uma "inflexão ontológica" da hermenêutica sob o fio condutor da linguagem. Para Gadamer, a linguagem não é anteparo do ser, mas exatamente ao contrário, o elemento no qual o ser se revela a si mesmo. Aqui não se deveria falar de nominalismo, porque a linguagem é para Gadamer a linguagem das coisas antes de ser a linguagem de nosso pensamento (Grondin, 2012, p. 134).

---

<sup>140</sup> A explicação de Rorty para a escolha do termo “edificação”: “Uma vez que "educação" soa um pouco superficial demais, e *Bildung* um pouco estranho demais, usarei "edificação" para representar esse projeto de encontrar maneiras novas, melhores, mais interessantes e mais frutíferas de falar. A tentativa de edificar (a nós mesmos ou aos outros) pode consistir na atividade hermenêutica de fazer conexões entre nossa própria cultura e alguma cultura ou período histórico exótico, ou entre a cultura de um país e a de outro, ou entre nossa própria disciplina e outra disciplina que parece buscar objetivos incomensuráveis em um vocabulário incomensurável.” (Rorty, 1979, p. 360).

Retifico-me: Rorty não apenas renuncia ao acesso ontológico pela linguagem, mas ele defende a tese contrária a defendida por Gadamer. Se Gadamer, a partir de Heidegger, denuncia o esquecimento do ser pela linguagem, Rorty faz questão de aprofundar o esquecimento do ser ao utilizar o pensamento de Gadamer para afirmar uma concepção instrumentalista e nominalista da linguagem (Grondin, 2012, p. 135) – chega a ser dolorido dizer que Rorty tem em vista a hermenêutica gadameriana como base de seu pensamento. Rorty, contudo, não foi o único a se entusiasmar com a exploração de interpretações do recorte do adágio da tese ontológica de Gadamer. “Se Rorty interpreta a hermenêutica de maneira tão antiontológica e nominalista, Vattimo extrai dela consequências não menos relativistas, mas que o conduzem a defender a ideia de uma ontologia niilista” (Grondin, 2012, p. 136).

O niilismo a que Vattimo se refere é baseado em uma interpretação - no mínimo duvidosa do pensamento de Heidegger e no de Nietzsche, de quem adviria a ideia de que nada pode ser dito do ser, porque estamos restritos à linguagem, às interpretações e à tradição. Para Gadamer, contudo, niilismo é uma das tendências de pensamento mais perniciosas da contemporaneidade, ao lado do ceticismo e do agnosticismo. Para Vattimo, contudo, da hermenêutica decorre necessariamente o niilismo: o ser em si mesmo não é acessível então o que temos de ser é a sua inscrição na linguagem, motivo pelo qual o ser e o que é dito sobre o ser devem ser equiparados (Grondin, 2012, p. 137).

Vattimo, assim, propõe “uma leitura ontológica radical”, que consiste na identificação do ser e da linguagem, tese que Gadamer não endossaria jamais, mas que para Vattimo seria a única consequência propriamente rigorosa de seu pensamento tendo em vista que o ser se encontraria tragado pela linguagem e pela perspectiva que o encerra (Grondin, 2012, pp. 138-139).

A hipótese que proponho, em contrapartida, é que só uma leitura ontológica radical da tese sobre o ser e a linguagem permite desviar da suspeita acerca do relativismo ou, ao menos, da vaga e insuficiente solução gadameriana para o problema do círculo hermenêutico. Isso porque [Gadamer] não chega ao fim, qual seja, a identificação entre o ser e a linguagem (Vattimo, 2000, pp. 505-506, tradução minha).

Para Gadamer o ser não pode ser equiparado à linguagem; mais uma vez tem-se uma tese baseada na distorção da compreensão de linguagem para Gadamer, para quem a linguagem ilumina, permite o vislumbre do ser que se mostra no momento do diálogo, momento em que há a coincidência entre palavra e ser – momento originário de desvelamento. Há apenas uma palavra adequada para o ser que se mostra em determinado momento dentro do encadeamento

de determinado diálogo. A perspectiva gadameriana acerca da relação entre ontologia e linguagem demanda certa delicadeza e sofisticação ao não cair em equiparações simplistas. Ou talvez seja apenas uma questão de honestidade intelectual.

Ainda que McIntyre se refira expressamente apenas a Derrida e a Lyotard como referências – certamente acertadas, foi possível identificar no pensamento de Rorty e de Vattimo fomento ao relativismo e ao ceticismo epistemológico. Gostaria ainda de chamar atenção para o papel do pensamento de Nietzsche para o enfraquecimento da crença na possibilidade da verdade e para o fomento das teses relativistas da pós-modernidade. O Nietzsche que importa especialmente para Derrida, Rorty e Vattimo é aquele que defende a ideia de que não existem fatos, mas apenas interpretações. Heidegger também desempenharia um papel complementar na conformação do relativismo contemporâneo, na medida em que para muitos o esquecimento do ser desembocaria necessariamente no niilismo, isto é, na impossibilidade de acesso ao ser. Essas duas perspectivas são associadas ao pensamento gadameriano pelos autores da pós-modernidade, especialmente, a partir da crítica gadameriana à ciência e à reabilitação dos pré-conceitos como força inescapável, produtiva e criativa para a compreensão. Assim, “ao destacar esses aspectos do pensamento gadameriano, eles acharam que a hermenêutica levava à rejeição da noção clássica de verdade, compreendida como adequação ao ser” (Grondin, 2012, p. 140).

Contudo, a hermenêutica filosófica de Gadamer não tem vocação nem relativista nem niilista: Gadamer defende não apenas o alcance ontológico da hermenêutica, assim como a existência e o acesso ao conceito de verdade, ainda que seu pensamento defenda o papel da consciência histórica na compreensão e no entendimento como momentos necessários para a construção da verdade. A busca pela verdade tem caráter processual. Assim, para o pensamento de Gadamer, Nietzsche não é realmente um aliado, mas aquele que ajudou a fundar as bases para o nominalismo, o ceticismo e o relativismo do pensamento pós-moderno, cujo sujeito se move pela vontade e cuja compreensão de linguagem a reduz a um instrumento para a concreção da vontade do sujeito.

Num contexto desses, no qual tudo depende do sujeito, é claro que não há verdade objetiva, nem valores cogentes. Mas essa ausência de valor e de verdade só subsiste, observa Gadamer, se nos mantivermos no interior do quadro do pensamento moderno, para o qual o mundo não tem significação, nem ordem, sem a subjetividade doadora de sentido. Ora, é justamente essa ideia de um sujeito soberano que se encontraria em face de um mundo sem forma e que se presume privado de sentido, que a hermenêutica nos permite questionar. Desse modo, a hermenêutica nos auxilia a redescobrir o ser e a superar o niilismo (Grondin, 2012, p. 140).

O pós-modernismo é um projeto de origem nietzschiana.

Estava predeterminado – digamos assim – que Heidegger, pelo caminho de suas prospecções na rocha primitiva da palavra, tropeçaria com a figura final de *Nietzsche*, cujo extremismo havia ousado o caminho da autodestruição de toda metafísica, de toda verdade e de todo conhecimento da verdade (VMII: p. 364, destaques meus).

Apesar da diversidade de ideias e correntes que o pós-modernismo abarca se pode reconhecer duas teses principais, acerca do aspecto epistemológico: a) não existe verdade objetiva, e; b) toda verdade é nada mais que o reflexo da posição política da pessoa que a defende.

Nesse sentido, todas as ideias e teorias são produtos de determinada ideologia, sejam elas conscientes ou não (McIntyre, 2018, p. 129). Isso nos leva a uma consequência ainda mais perniciosa, já assinalada por Derrida: o diálogo, o debate e, em última análise, a tentativa de convencimento ou até mesmo de compreensão de uma perspectiva, uma vez que muitas existem e são todas igualmente válidas, podem ser considerados como violência (McIntyre, 2018, p. 126).

O desenvolvimento e culto do relativismo epistemológico chama as ciências humanas e, em especial, a filosofia à sua responsabilidade no que tange ao fenômeno do negacionismo científico, das *fake news* e à pós-verdade (McIntyre, 2018, p. 127). Apesar de pesquisadores tentarem isentar as ciências humanas de responsabilidade, como Bruno Latour, outros como Daniel Dennett, com cujas citações inaugurei este subtópico, estão dispostos a reconhecer a responsabilidade das ciências humanas. Por exemplo, para mostrar o desserviço que muitos nomes das ciências humanas prestavam à sociedade, o físico Alan Sokal, em 1996, fez uma crítica debochada sob a forma de publicação científica.

Ele publicou uma mistura de clichês do pós-modernismo e besteiras que levantam as sobrancelhas sobre a mecânica quântica intitulada "*Transgressing the Boundaries: Towards a Transformative Hermeneutics of Quantum Gravity*" (Transgredindo os limites: rumo a uma hermenêutica transformadora da gravidade quântica). E ele não o publicou em qualquer lugar. Ele o enviou para a *Social Text*, uma das principais revistas de pós-modernismo. Como foi que eles o aceitaram? A ideia de Sokal era que, [...] ele conseguiria publicar um artigo sem sentido se ele "(a) soasse bem e (b) lisonjeasse os preconceitos ideológicos dos editores". E isso funcionou. Naquela época, o *Social Text* não praticava a "revisão por pares", de modo que os editores nunca enviaram o artigo a outro cientista que pudesse ter percebido a falsidade. Eles o publicaram em seu próximo volume, que, ironicamente, foi dedicado a "*The*

*Science Wars*" (As guerras científicas). Sokal descreve seu artigo como um pastiche [de] Derrida e relatividade geral, Lacan e topologia, Irigaray e gravidade quântica - mantidos juntos por referências vagas a "não linearidade", "fluxo" e "interconexão". Por fim, pulo (novamente sem argumentos) para a afirmação de que a "ciência pós-moderna" aboliu o conceito de realidade objetiva. Em nenhum lugar, em tudo isso, há algo que se assemelhe a uma sequência lógica de pensamento; encontramos apenas citações de autoridade, jogos de palavras, analogias forçadas e afirmações sem fundamento. Sokal prossegue apontando (como se o ponto pudesse ser perdido) o absurdo total do que ele havia inventado. No segundo parágrafo, declaro, sem a menor evidência ou argumento, que "a 'realidade' física [...] é, no fundo, uma construção social e linguística". Não nossas teorias da realidade física, veja bem, mas a própria realidade. É justo: qualquer pessoa que acredite que as leis da física são meras convenções sociais está convidada a tentar transgredir essas leis (McIntyre, 2018, p. 130, tradução minha).

Ao explicar os motivos que o levaram a fazer isso ele afirmou que o fez porque sentia que os pesquisadores das ciências humanas estavam prejudicando os seus próprios esforços políticos de fazer o mundo um lugar melhor para os menos favorecidos, ao atacar o pensamento científico (McIntyre, 2018, p. 132). Ademais, quer de maneira direta quer de forma indireta muitos dos argumentos políticos dos movimentos mais radicais da direita se baseiam nas teses lançadas pelo pós-modernismo – democratizemos o absurdo. Se a esquerda pode, a direita também pode.

Mesmo que os políticos de direita e outros negadores da ciência não estivessem lendo Derrida e Foucault, o germe da ideia chegou até eles: a ciência não tem o monopólio da verdade. Portanto, não é irracional pensar que os direitistas estão usando alguns dos mesmos argumentos e técnicas do pós-modernismo para atacar a verdade de outras afirmações científicas que se chocam com sua ideologia conservadora (McIntyre, 2018, p. 141, tradução minha).

Antes de qualquer coisa, se deve ter em mente que a tendência perniciosa ao negacionismo científico não pode ser argumento para evitar e para constranger críticas à ciência. Dito isso, é inegável que a citação acima traz o pensamento gadameriano ao debate, por abordar a temática do monopólio da verdade pela ciência. A proposta de *VMI* é a de justamente mostrar a legitimidade epistemológica da arte, das ciências do espírito e da linguagem, pela defesa da tese de que a ciência se apropriou indevidamente do monopólio da verdade. Ao mesmo tempo, Gadamer não é um autor relativista, sendo por isso, muitas vezes considerado como conservador. Importa agora mostrar como Gadamer consegue defender a historicidade da condição humana ao mesmo tempo que defende a possibilidade do conhecimento do verdadeiro. Na esteira dessa reflexão, o tópico seguinte visa responder a essa

questão, de forma a elucidar a compreensão do conceito de verdade para a hermenêutica filosófica.

## 4.2 O conceito de verdade em Gadamer

Seguindo a discussão iniciada no subtópico anterior, esta seção visa esclarecer o conceito de verdade, para o pensamento filosófico de Gadamer, na medida em que ao mesmo tempo que reconhece a historicidade da razão, permanece um filósofo epistemologicamente dogmático, isto é, defende a possibilidade de a razão (e a linguagem) humana ter acesso ao conhecimento e à verdade. Defendo a posição de que Gadamer está distante de ser um filósofo relativista.<sup>141</sup> Ainda que a sua obra principal se chame *Verdade e Método I*, o tema da verdade é abordado de maneira dispersa e relacional, de modo que o próprio Gadamer julgou necessária a publicação de dois outros textos em *Verdade e Método II*, que abordam direta e incisivamente o tema do conceito de verdade, em geral, e do conceito de verdade, oriundo das ciências do espírito. Este subtópico 4.2 se baseará especialmente no texto *O que é a verdade?* de 1957, tendo em vista que no tópico 4.3 será abordado o texto acerca do conceito de verdade para ciências do espírito e a sua adequação com a nova forma de pensar, ler e compreender promovida pelo meio e pela comunicação digital.

“O que é a verdade?”  
(Jo 18, 38)

De maneira provocativa, eu diria, é citando esta passagem bíblica que Gadamer começa a sua reflexão sobre o conceito de verdade. Tendo a pergunta sido feita por Pôncio Pilatos no contexto da verificação da culpa e posterior prisão de Jesus, Gadamer já aponta três problemas que a citação permite ver: a) o problema da neutralidade, b) o aspecto político da tolerância e c) o poder do Estado em dizer e reconhecer o que é verdade ou não (VMII: p. 44).

O aspecto da neutralidade advém do fato de que é a figura política e instância julgadora de Pilatos que está a perguntar sobre o que é a verdade; o aspecto político da tolerância se refere ao fato de que, ceticamente ou não, Pilatos se mostra desconfiado acerca do que é dito como verdade e, assim, aberto a considerar demais versões; por fim, tendo sido Pilatos o representante

---

<sup>141</sup> Existem alguns autores que defendem a ideia de que Gadamer seria relativista em alguma medida – recomendo o artigo muito bem fundamentado de Eduardo J. Echeverría (2006), “Gadamer’s Hermeneutics and the question of Relativism”, que apresenta bem a controvérsia. Referência completa na bibliografia.

legítimo do império romano para tal deliberação, Gadamer aponta para o poder estatal de ser fonte do que é considerado verdade, conhecimento e realidade. As três questões suscitadas pela referida passagem bíblica não foram resolvidas e permanecem mesmo na contemporaneidade, por mais que os estados de direito, democráticos e ocidentais reconheçam algumas liberdades, como a liberdade da ciência e a liberdade de expressão (em geral, as liberdades individuais).

Tendo em vista que a ciência, autorizada pelo Estado, detém o monopólio da verdade, a liberdade da ciência significa a liberdade para a busca da verdade, por meio do método científico – ao menos abstratamente. A relação entre a responsabilidade do pesquisador na busca pela verdade enseja o reconhecimento das possibilidades de corrupção do conceito de verdade seja por meio do constrangimento advindo da opinião pública, seja advindo dos interesses do Estado – ou por quem ele se deixa ser manipulado. O reconhecimento acerca da possibilidade de corrupção da verdade enseja a uma outra interpretação acerca da pergunta pela verdade, formulada por Pilatos: o ceticismo de caráter nietzschiano inicialmente contra o Cristianismo e, posteriormente, contra a ciência:

Nietzsche aguçou de tal modo esse ceticismo a ponto de torná-lo um ceticismo contra a ciência. Na verdade, a ciência tem algo em comum com o fanático: porque ela constantemente exige e dá demonstrações, acaba sendo tão intolerante contra ele. Ninguém é mais intolerante que aquele que quer comprovar que aquilo que ele diz deve ser a verdade (VMII: p. 45).

Ainda que existam muitas suspeitas filosóficas e sociais acerca da credibilidade do discurso científico, ainda assim, se pode dizer que a maior parte das pessoas ocidentais não está disposta a seguir o ceticismo de Nietzsche, de forma que as demonstrações científicas são sempre bem-vindas, se não forem exigidas. No final das contas, “devemos à ciência a libertação de muitos preconceitos e a dissolução de muitas ilusões” (VMII: p. 45). A pretensão de verdade da ciência se amplia ao sempre questionar seus pressupostos, de maneira a aumentar paulatinamente os limites do que sabemos como sendo o real.

A crítica gadameriana à ciência não reside em seus métodos, nem em sua pretensão de verdade, nem de seus resultados, mas sim de sua pretensão do monopólio de dizer o que é o verdadeiro e, assim, o real. A ciência tem limites, porque consegue acessar apenas a parte da verdade a que permite o seu método; o problema é que: ao que ela não consegue responder, com seus métodos, ela não permite sequer considerar como algo relevante.

Não obstante, quanto mais se amplia o procedimento da ciência sobre o real, tanto mais se nos torna questionável se os pressupostos da ciência admitem

que a questão da verdade alcance toda a sua envergadura. Perguntamo-nos preocupados: em que medida não reside no próprio procedimento da ciência o fato de haver tanto as questões que precisamos responder e que, no entanto, ela mesma nos impede de fazê-lo? Ela proíbe essas questões, desacreditando-as, isto é, declarando-as absurdas. Isto porque para ela só tem sentido o que satisfaz ao seu próprio método de intermediação e de comprovação da verdade. Esse desconforto com relação à pretensão de verdade da ciência se acentua sobretudo na religião, na filosofia e na concepção de mundo (VMII: p. 45).

Para esclarecer melhor a relação entre ciência e verdade, retomarei brevemente alguns pontos acerca da história do conceito de ciência, que já foi abordado melhor nas considerações propedêuticas desta tese. Para o pensamento grego, a ciência se referia ao conjunto de conhecimentos cultivados e adquiridos no tempo, em face ao desconhecido e a uma postura cética do que é tomado como verdade. “Este ceticismo extremado revela a aptidão especial do povo grego: transformar em ciência a imediatez de sua sede de conhecimento e de sua ânsia pela verdade” (VMII: p. 46). Isso significa dizer que a tendência do pensamento contemporâneo ao relativismo extremo e, assim, à abertura para o ceticismo epistemológico e do acesso à verdade é um momento que continua na esteira da realização da postura grega da dúvida. Contudo, para Gadamer, é neste ponto em que reside a genialidade de Heidegger, que propôs uma ontologia a partir de uma nova interpretação do pensamento grego.

Ao recuperar o sentido da palavra grega que designa a verdade, Heidegger possibilitou em nossa geração um conhecimento promissor. Não foi Heidegger o primeiro a descobrir que *Aletheia* significa propriamente desocultação (*Unverborgenheit*). Heidegger nos ensinou o que significa para o pensamento do ser o fato de a verdade precisar ser arrebatada da ocultação (*Verborgenheit*) e do velamento (*Verhohlenheit*) das coisas como um roubo (VMII: p. 46).

Nesse sentido, o pensamento heideggeriano mobilizou o pensamento grego a partir de um horizonte ontológico, em que a verdade do ser consistiria na dinâmica entre revelação e desvelamento, ambos lados do mesmo fenômeno, qual seja, a manifestação do ser e da verdade que ele implica: “‘a natureza ama esconder-se’, teria dito Heráclito” (VMII: p. 46). O desvelamento do ser não é nunca total; é sempre como uma fagulha de luz que nos ilumina e nos tira da ignorância. Ambos os fenômenos são pertinentes ao discurso humano que, ao mesmo tempo que revela, vela, por meio da palavra. A linguagem ao revelar algo sobre o ser, acaba por velar outros aspectos desse mesmo ser.

Ao se dizer que algo é, se diz implicitamente o que ele não é, em determinado tempo. O discurso é sempre uma fotografia e, por isso, nunca é capaz de fazer a apreensão completa do



ser que se manifesta continuamente no tempo da experiência humana. Assim, o que vem à fala não mostra apenas o verdadeiro, todos sabemos que as palavras também são fontes de enganos, baseadas nas aparências e nas simulações. Ainda assim, é por meio da palavra que ocorre a desocultação do ser (VMII: p. 46). Em outras palavras, para Gadamer a verdade é um momento de revelação do ser pela linguagem, o que tem caráter processual na medida em que a nossa palavra é limitada e fragmentada. Ressalto também que a verdade desvelada pela linguagem se atém à realidade objetiva. “Objetividade” (*Sachlichkeit*) aqui se refere não ao esquema epistemológico moderno relacionado à fragmentação da realidade entre sujeito e objeto (*Objektivität*). “O que vem à fala são conjunturas, estados de coisas”. Para Gadamer, objetividade é a relação que a linguagem mantém com o mundo, que permite o reconhecimento da alteridade autônoma do que está em questão (VMI: p. 449).

Ademais, aqui não posso deixar de mencionar a adoção da doutrina da palavra humana (em contraposição com a divina, de Tomás de Aquino), presente na terceira parte de *VMI*. O ser que vem à palavra é anterior ao juízo, à cultura, à ideologia. Por isso Gadamer é epistemologicamente dogmático. A partir do estabelecimento da relação entre verdade e palavra, Gadamer pensa a verdade oriunda das ciências do espírito e da arte. É nesse sentido que reivindica um tipo de conhecimento e de verdade para além do método científico e da ciência porque acessa a desvelamentos que escapam ao método.

Traduz-se muitas vezes o discurso, *logos*, como razão, e isso justifica-se à medida que, para os gregos, era evidente que são as próprias coisas em sua compreensibilidade que estão resguardadas e veladas primariamente no discurso. É a razão das próprias coisas. É a razão das próprias coisas que permite apresentar-se e comunicar-se num modo específico de discurso. Chama-se esse modo de discurso de enunciado ou juízo. A expressão grega que lhe corresponde é *apophansis*. A lógica posterior formou para isso o conceito de juízo. Diferenciando-se de todas as outras formas de discurso, o juízo caracteriza-se por pretender ser somente verdadeiro e medir-se exclusivamente no fato de revelar tal ente como ele é (VMII: p. 47).

Em outras palavras, a partir da reflexão iniciada por Heidegger, o conceito de verdade para Gadamer reside no jogo entre ocultação e desocultação; a verdade assim tem não apenas um caráter linguístico, mas, sobretudo, de jogo. É o momento em que o ser vem à fala e se encarna no verbo ao se mostrar como ente. “A verdade é desocultação. O sentido do discurso é deixar e fazer com que o desocultado se apresente, se revele. Alguém apresenta algo, que desse modo está ali comunicado ao outro, do mesmo modo que está para este primeiro”.

O caráter linguístico da verdade, após o seu momento de revelação, não acarreta necessariamente no relativismo da pós-modernidade, na medida em que a verdade não se refere

apenas à linguagem como o dito, momento derivado, secundário do acesso à verdade. Ela se desvela por meio e no meio da linguagem, de modo a estar em relação com o ser manifesto. O relativismo baseado na limitação da linguagem ignora o momento originário de desvelamento do ser. Nesse sentido, Gadamer também se mostra em acordo com Aristóteles, quando diz que um “juízo é verdadeiro quando deixa e propõe uma reunião daquilo que está reunido na coisa; um juízo é falso quando deixa e propõe uma reunião no discurso daquilo que não está reunido na coisa” (VMII: p. 47). Note que a dinâmica de manifestação da verdade para Gadamer permite a transformação não do ser, mas do sentido, da forma pela qual que ele se manifesta. O pensamento de Gadamer permite a retificação de sentido, isto é, permite a consideração da temporalidade, humana, no desvelamento do ser, e isso não significa dizer que Gadamer seja um relativista, porque o ser ele mesmo é sempre o mesmo. Nesse sentido, o que falta a Derrida, por exemplo, é um maior reconhecimento da condição humana.

Em outras palavras, para Gadamer o acesso à verdade passa por dois momentos ou, ao menos, pode ser compreendido a partir de duas perspectivas que devem ocorrer. O primeiro aspecto tem caráter ontológico em que de fato há a manifestação do ser e a sua compreensão pelo intelecto humano, momento em que a linguagem vem à fala pelo encontro simultâneo com o manifesto. Este momento é o da experiência verdadeira. O segundo tem caráter linguístico e derivado do primeiro. Se refere à atribuição de verdade ao juízo, é o momento em que a experiência verdadeira adquire caráter objetivo, isto é, público e partilhável, e pode ser compreendida e refletida pelas demais pessoas.

A verdade do discurso, portanto, determina-se como adequação do discurso à coisa proposta, isto é, como adequação do deixar e do propor, pelo discurso, a coisa proposta. Daqui surge aquela definição de verdade amplamente atribuída à lógica: *veritas est adaequatio intellectus ad rem*. Com isto pressupõe-se inquestionavelmente como evidente que o discurso, isto é, o *intellectus*, que se expressa no discurso, tem a possibilidade de adequar-se de tal forma que naquilo que alguém diz só vem à fala aquilo que está ali, que ele mostra as coisas como elas realmente são. Na filosofia é o que se chama de verdade do enunciado, tendo em mente que há outras possibilidades de verdade do discurso. O lugar da verdade é o juízo (VMII: p. 47).

Para Gadamer, o modelo de verdade enquanto atributo do juízo, enunciado ou discurso filosófico foi o mesmo modelo da verdade da ciência para os gregos, mas não é mais a estrutura da verdade para a ciência moderna: “o que predomina agora é a ideia de método” (VMII: p. 48). A unidade do método científico consiste na ideia de se poder reconhecer e elaborar um caminho cognitivo de forma consciente, de maneira que a sua reprodução se torna possível. “*Methodos*” significa “caminho de seguimento”. Metódico é poder seguir sempre de novo o

caminho já trilhado e é isto o que caracteriza o proceder da ciência [moderna]” (VMII: p. 48). Isso significa dizer que a ciência rompeu com o modelo de verdade enquanto adequação para estatuir o modelo da verdade enquanto certeza.

Se a verdade (veritas) só se dá pela possibilidade de verificação – seja como for – então o parâmetro que mede o conhecimento não é mais sua verdade, mas sua certeza. Por isso, desde a formulação clássica dos princípios de certeza de Descartes, o verdadeiro *ethos* da ciência moderna passou a ser o fato de que ela só admite como condição satisfatória de verdade aquilo que satisfaz o ideal de certeza (VMII: p. 48).

A comunicação digital ainda acarretou ainda outra ruptura, que mitigou a ideia da verdade enquanto certeza, e tornou a verdade da ciência mera verdade como adequação ao discurso: se trata da mitigação da verdade objetiva compartilhada e da proliferação de infinitas verdades subjetivas. Além da perda do lastro no real, o modelo de verdade produzido pela comunicação digital é a verdade enquanto correlação de probabilidade, a partir do que os dados gerados do ambiente digital permitem fazer. O surgimento em nosso momento histórico de grande coletas e armazenamentos de dados, aliados com processadores mais potentes permitiu o controle, a análise e a manipulação de dados. Isso significa dizer que atualmente é possível ao *Data Science* reconhecer a correlação entre determinados fatos, sem a necessidade de se saber o tipo de relação entre os elementos ou a causalidade. Mesmo o método científico se torna cada vez mais dispensável porque a investigação das causas da correlação é dispensável – o que importa é que ela existe e que pode ser explorada economicamente

Este é um mundo em que grandes quantidades de dados e matemática aplicada substituem qualquer outra ferramenta que possa ser utilizada. Fora com toda teoria do comportamento humano, da linguística à sociologia. Esqueça a taxonomia, a ontologia e a psicologia. Quem sabe por que as pessoas fazem o que fazem? A questão é que elas fazem, e podemos rastrear e medir isso com uma fidelidade sem precedentes. Com dados suficientes, os números falam por si [...]. Os petabytes nos permitem dizer: "A correlação é suficiente". Podemos parar de procurar modelos. Podemos analisar os dados sem hipóteses sobre o que eles podem mostrar. Podemos jogar os números nos maiores clusters de computação que o mundo já viu e deixar que os algoritmos estatísticos encontrem padrões onde a ciência não consegue encontrar (Lynch, 2016, p. 100, tradução minha).

Contudo, Lynch (2016, p. 101), ancorado no livro de Thomas Kuhn, *A estrutura das revoluções científicas*, mitiga um pouco a alegada dispensabilidade da ciência, ao fazer o contraponto de que os dados são sempre "carregados de teoria". A teoria subsiste porque mesmo a mera correlação entre dados demanda interpretação e escolha. “Seu argumento [de Kuhn] era

que não há observação direta do mundo que não seja, pelo menos, um pouco afetada por observações anteriores, experiências e crenças que formamos como resultado”. Em outras palavras, ainda que se mude a forma de fazer ciência, não se pode renunciar à teoria em sentido amplo, isto é, à reflexão interpretativa que está na base da escolha de quais dados investigar e do reconhecimento da correlação entre eles. Segundo Kuhn (1998, p. 86): "Em resumo, conscientemente ou não, a decisão de empregar um determinado aparelho e empregá-lo de um modo específico baseia-se no pressuposto de que somente certos tipos de circunstâncias ocorrerão”. Inclusive, a mera correlação sem interpretação nem contexto nem teoria pode ser fonte de inesgotáveis erros. Em outras palavras, ainda que se mude a forma de se fazer teoria fato é que não se pode fazer análise de dados sem interpretação. É ela que nos dá o contexto no qual podemos fazer perguntas e interpretar as correlações que descobrimos. Acredito que Gadamer se alinharia nessa posição de Lynch e Kuhn na medida em que a condição humana para ele é caracterizada por um estar sempre a compreender e que não existe neutralidade histórica. De outra forma, o próprio reconhecimento de uma correlação entre dados já pressupõe interpretação.

Ao criticar a ciência e fazer-nos pensar no monopólio de verdade pelo método científico Gadamer talvez pouco suspeitasse que estávamos a nos aproximar de um momento em que a técnica ainda não estava em seu apogeu – e talvez ainda não esteja. O acesso e a manipulação de dados, capazes de gerar elementos para a tomada de ação eficiente têm transformado o modo de fazer da ciência, de modo a torná-la ainda mais eficiente.

Filosoficamente, a questão coloca-se da seguinte forma: Será possível retroceder para além do saber tematizado pelas ciências, e, sendo possível, em que sentido e medida? Não é preciso muito esforço para ver que cada um de nós realiza constantemente esse retrocesso em nossa experiência prática da vida. Sempre podemos esperar que uma outra pessoa veja o que consideramos verdadeiro, mesmo que não o possamos demonstrar. E nem sempre podemos considerar a via da demonstração como a via correta para fazer com que a outra pessoa veja o verdadeiro. Estamos sempre de novo ultrapassando os limites da objetivação, onde se prende o enunciado, que segue sua forma lógica. Experimentamos constantemente formas de comunicação para aquilo que não é objetivável, formas que nos são proporcionadas pela linguagem, inclusive a dos poetas (VMII: p. 49).

Sobre a primeira parte da citação, se pode reformular a pergunta feita para: Será possível reconhecer um conhecimento - para além do saber tematizado pelas ciências, e, sendo possível, em que sentido e medida? O retrocesso que Gadamer tinha em mente ao criticar o monopólio da verdade pela ciência e ao defender a verdade da arte, da religião e das ciências do espírito

vem acontecendo de maneira distorcida. A crise do monopólio da verdade pela ciência vem sendo representada pelo fenômeno emblemático das *fake news* e pela ideia de que a verdade é um atributo do discurso, algo manipulável, sendo o resultado da soma dos vetores reais de poder. Isso significa dizer que se reconhece claramente a verdade enquanto coerência narrativa, em detrimento de verdade como a certeza do método. A diferença é que não há mais um consenso tão bem estabelecido acerca do que o discurso deve se adequar, porque os fatos se tornaram também – e tão somente – discursos. Se pode compreender assim o aspecto ontológico da experiência de verdade foi degradado ao aspecto linguístico. E é por isso que apesar de poder parecer, Gadamer não é um autor relativista.

Sobre o segundo trecho em destaque da citação, se por um lado a comunicação digital e o surgimento do *big data* e da ciência de dados têm mitigado o valor do método científico, tendo em vista que oferece um amplo acesso amostral do real. Apesar de que a comunicação digital certamente é uma forma de comunicação que mobiliza a leitura, a escrita, a compreensão, esses fenômenos não são exatamente os mesmos do período anterior ao advento do meio e da comunicação digital. No caso da escrita, por exemplo, esta não é revestida mais de toda a formalidade até então presente na escrita em papel. Além disso, a escrita no meio digital é articulada com outras formas de expressão como a mensagem de voz, as imagens, os *emojis*, *giphys*, vídeos, etc. Em outras palavras, se pode falar em um retorno à uma forma multimídia, como simulacro do diálogo presencial.

Nesse sentido, muitos autores se referem ao momento da cultura escrita, tal qual como a conhecemos, como *os parênteses de Gutemberg*. Esclareço que este assunto será propriamente tratado no subtópico 4.3. Por ora, em relação ao conceito de verdade, se pode dizer que a comunicação digital tem promovido uma reestruturação em nossos modelos de compreender e de atribuir sentido de verdade, além de mitigar a autoridade do discurso científico e a promover o esvaziamento da necessidade de adequação ao real. O problema é, além disso, ainda há a intensificação do fenômeno das *fake news*, ante a capacidade comunicativa que o meio digital permite. A relação entre a verdade e o modo de ser da ciência nos ajuda a refletir sobre o momento presente que, apesar de todas as transições que estão a ocorrer, ainda é marcado pela crença no discurso científico e, com um pouco de sorte, na oficialidade da verdade ainda como adequação. Contudo, o discurso pós-moderno que embasa as *fake news* tem certa proximidade com o discurso de legitimidade das ciências humanas, no que se refere à possibilidade de acesso à verdade que não passe pelo método científico. Nos últimos séculos, a filosofia e as ciências do espírito tiveram de lidar com o problema de sua justificativa epistemológica, tendo em vista a falta de cientificidade de seu modo de ser. Nesse

sentido, surgiram várias tentativas, de justificar a validade das ciências humanas, como o projeto fracassado de Dilthey ou a filosofia analítica:

Existe um grande movimento na filosofia atual, para a qual todo o segredo e a tarefa da filosofia consistem em formular o enunciado tão exato a ponto de ele expressar inequivocamente o que se tem em mente. A filosofia deveria formular um sistema de signos que não dependesse da polissemia metafórica da linguagem natural, nem das diversas linguagens próprias das culturas dos povos modernos, e suas equivocidades e equívocos, mas que alcance univocidade e exatidão da matemática (VMII: p. 49).

Uma das soluções encontradas pela filosofia consistiu na lógica matemática. Para Gadamer, toda e qualquer tentativa de adequação da filosofia ao modelo científico é fadado ao fracasso, na medida em que para toda linguagem artificial inventada existe uma linguagem anterior e subjacente (VMII: pp. 49-50). Trata-se do problema da metalinguagem das línguas artificiais, como a lógica matemática e até mesmo a lógica de programação. Sobre este ponto é importante frisar que, mesmo com todo o mérito de seu desenvolvimento, a linguagem de programação tem como metalinguagem as línguas naturais. Isso quer dizer que mesmo quando se escreve códigos e algoritmos estamos sob domínio da linguagem, ainda que indiretamente. Por vezes, temos a impressão de que a linguagem de computação estaria em competição com a linguagem natural; o que há em verdade é uma forma de apropriação restritiva da língua natural e da linguagem viva do diálogo pelos sistemas computacionais.

A abstração e a virtualidade operada pela palavra escrita ganharam certamente um aprofundamento pela abstração e virtualidade da linguagem de programação, o que culminou no desenvolvimento tecnológico e, por fim, na comunicação digital, que tem servido ao retorno a uma cultura de caráter mais conversacional, informal e multimídia – ainda que dispense a presença real dos interlocutores. No desenvolvimento de uma cultura planificada, procedimental e burocratizada, em grande parte facilitada pela palavra escrita, talvez a linguagem tenha encontrado seu caminho de retorno ao diálogo e à conversa por meio e no seio da própria técnica, ainda que enquanto um simulacro. Além da questão da metalinguagem, outra dificuldade relacionada à lógica matemática é a questão do contexto e do conteúdo significativo da proposição:

A linguagem que nós falamos e na qual vivemos tem um posicionamento privilegiado. É o pressuposto dos conteúdos para qualquer análise lógica. E ela o é não como uma mera soma de enunciados, pois o enunciado que quer expressar a verdade deve satisfazer a condições bem diferentes do que aquelas da análise lógica. Sua pretensão à desocultação não consiste apenas em deixar e fazer estar ali aquilo que está ali. Não é suficiente que aquilo que está ali também seja posto no enunciado. O problema é saber se tudo está ali de tal

modo que pode ser exposto no discurso, e se pelo fato de se expor o que pode ser proposto não se estará afastando o reconhecimento daquilo que não obstante é e se experimenta (VMII: p. 50).

Essa questão é realmente difícil de ser superada e reflexo disso se mostra, inclusive, na história da tensão entre os tipos de filosofias utilizadas para o desenvolvimento da inteligência artificial. O conexionismo é corrente baseada na imitação da arquitetura das redes neurais biológicas; já a corrente da lógica simbólica é baseada na pretensão de desenvolvimento de um sistema lógico capaz de formalizar a capacidade de inferência, de raciocínio e de representação do pensamento humano. Inicialmente a lógica simbólica, também conhecida como perspectiva clássica da inteligência artificial, foi a perspectiva utilizada para implementar as primeiras utilizações práticas da IA, sendo depois abandonada, em razão da não superação os problemas que ela quis resolver. Nesse momento, o conexionismo tomou a frente, e é o modelo de IA que vem sustentando os principais avanços tecnológicos, nessa área, como o *ChatGPT- 4*.<sup>142</sup>

À medida que o campo da investigação em inteligência artificial ia traçando seu caminho de flutuações cíclicas ao longo das décadas, o enfoque nunca deixou de oscilar entre duas filosofias gerais que enfatizam abordagens contrastantes de construção de máquinas inteligentes. Uma escola de pensamento cresceu a partir do trabalho de Rosenblatt em redes neurais na década de 1950. Os seus discípulos acreditam que um sistema inteligente deve imitar a arquitetura fundamental do cérebro e utilizar componentes profundamente conectados, inspirados em certa medida nos neurônios biológicos. Esta abordagem que acabou por vir a ser designada por conexionismo enfatiza a aprendizagem enquanto capacidade central da inteligência e defende que as outras capacidades do cérebro humano acabarão por emergir se a máquina conseguir aprender eficazmente a partir dos dados fornecidos. [...] A posição rival defendia uma abordagem simbólica, que enfatiza a aplicação da lógica e do raciocínio. Para os simbolistas, a aprendizagem não é assim tão importante. Ao invés, é a capacidade de alavancar o conhecimento através do raciocínio, da tomada de decisão e da ação que é fundamental para a inteligência (Ford, 2021, p. 124).

A partir dessas considerações, é possível reconhecer que os problemas apontados por Gadamer, em relação ao desenvolvimento e as pretensões da lógica formal, especialmente em relação à formalização do pensamento são presentes até hoje. Em poucas palavras, a inteligência artificial da forma que a conhecemos hoje não se deu diretamente devido ao desenvolvimento da lógica simbólica e à superação dos problemas diagnosticados por Gadamer, mas sim ao conexionismo, baseado no cálculo de probabilidade, ou seja, na estatística e matemática.

---

<sup>142</sup> Vide glossário de termos.

Ademais, o conexionismo, fundamento do *machine learning*<sup>143</sup> é um modelo mimético e aditivo, que foi possibilitado historicamente pela ocorrência simultânea de dois eventos: a) o advento de computadores e processadores muito potentes e b) “enormes quantidades de dados hoje em dia gerados e recolhidos transversalmente à economia da informação, que fornece um recurso essencial para o treino destas redes” (Ford, 2021, p. 13).

A arquitetura do conexionismo basicamente se traduz no reconhecimento de padrões, não por uma capacidade própria de abstração, mas pelo treino de classificação feito a partir da imensa quantidade de dados disponíveis para processamento. Assim, tem caráter aditivo por não ter capacidade poética. O *ChatGPT*, por exemplo, não cria nada realmente novo. Tem caráter mimético porque se baseia na cópia de padrões de conhecimento que seja direta, seja indiretamente derivam da experiência e do conhecimento humanos. Assim, a “aprendizagem” nas discussões relacionadas a IA é ainda bem limitada. Acrescento, por fim, a perspectiva atual do desenvolvimento da inteligência artificial:

Não obstante, verificamos uma percepção crescente de que este ritmo de progresso não é sustentável e que os avanços futuros vão carecer de novas inovações. Tal como veremos, uma das questões mais relevantes para o futuro prende-se com a possibilidade de o pêndulo da IA se voltar a aproximar das abordagens que enfatizam a IA simbólica e, caso isso aconteça, como poderão essas ideias serem integradas com o sucesso das redes neurais [conexionista] (Ford, 2021, p. 133).

Gadamer continua a investigação acerca do conceito de verdade, e passa a pensá-la a partir do que as ciências do espírito têm a oferecer. Eu pessoalmente tenho muita afeição por essa passagem, por três motivos: a) o primeiro é que Gadamer deixa mais uma vez claro que não adota uma postura relativista, ainda que seja afiliado a uma perspectiva histórica, tendo em vista o reconhecimento do ideal da verificabilidade, mesmo no âmbito das ciências do espírito; b) o segundo é que Gadamer reconhece que as ciências humanas falham em alcançar este ideal e c) o terceiro motivo é o reconhecimento de que as questões que habitam as dúvidas das pessoas relacionadas ao sentido da morte e da vida não podem ser respondidas pelas ciências, porque são questões que estão fora de seu âmbito de alcance:

Todos nós precisamos admitir o ideal de verificabilidade de todos os conhecimentos dentro dos limites do possível. No entanto, devemos confessar que muito raramente alcançamos este ideal e que os investigadores que buscam alcançar esse ideal da forma mais precisa possível, na maioria das

---

<sup>143</sup> Vide glossário de termos.



vezes, não estão capacitados a dizer-nos as coisas verdadeiramente importantes (VMII: p. 50).

Com isso Gadamer pretende não apenas reconhecer a peculiaridade do conhecimento das ciências do espírito como também apontar os limites da ciência e do método. Sobre a relação entre verdade, linguagem e conhecimento, Gadamer diz que o conhecimento da verdade advém da possibilidade de ser dito, o que não pode ser medido pela verificabilidade do enunciado (VMII: p. 50). Isso significa dizer que nem tudo o que é verdadeiro será verificável. A verdade da ciência se refere àquele em que o âmbito em que o verdadeiro coincide com o verificável, tem em conta o conjunto do que é possível de ser verificado cresce de acordo com o passo do desenvolvimento científico.

Quando perguntamos pela verdade não está em questão apenas o fato de que, ao mesmo tempo em que reconhecemos uma verdade, a encobrimos e esquecemos, mas de que estamos sempre presos nos limites de nossa situação hermenêutica. Isso, porém, significa que não conseguimos conhecer muita coisa do que é verdadeiro, uma vez que, sem o saber, estamos sempre limitados por preconceitos (VMII: p. 51).

Outro aspecto que Gadamer sublinha é o fato de que a ciência parte de pressupostos que não podem ser verificados em sua origem, como por exemplo de que existe uma verdade a ser descoberta e de que é possível que nós alcancemos esse conhecimento. O ponto aqui é o de que os pressupostos que sustentam a ciência não estão dentro do escopo do verificável – e nem por isso deixamos a ciência para traz.

Será que o modo em que conhecemos a verdade não implica necessariamente que cada passo que damos para frente nos distancia mais dos pressupostos de que partimos, os faz retornar à obscuridade do óbvio e que justamente com isso dificulta infinitamente a suplantar esses pressupostos, experimentar outros novos, e com isso adquirir conhecimentos realmente novos? (VMII: p. 51).

O trecho em destaque da citação complementa o parágrafo anterior, de maneira a refletir não apenas sobre os preconceitos que fundam a ciência, assim como o fato de a ciência moderna ter instaurado um modo de conhecer que pode estar nos afastando de outros preconceitos que iluminariam outras formas de conhecer. Foi essa a mesma motivação da investigação fenomenológica alemã, especialmente de Heidegger e de Husserl, que analisaram as condições de verdade de enunciados que ultrapassam o âmbito da lógica. “Creio que se pode dizer, por princípio, que não pode haver enunciado que seja verdadeiro de modo absoluto” (VMII: p. 52).

Nem a ciência é capaz de defender essa ideia. Esse trecho não torna Gadamer um relativista. Se isso o torna relativista então a ciência também seria relativista. Reconhecer a existência de erros, de preconceitos perniciosos a partir de novas evidências, sejam elas científicas ou não, não nos torna relativistas, mas sim dispostos a renunciar a crenças em prol de uma aproximação do horizonte do que é verdadeiro. A defesa de uma verdade absoluta pertence àqueles que não estão dispostos a se deixarem serem atravessados pelo que a realidade tem a mostrar. A defesa de uma verdade absoluta está muito mais próxima da ignorância dogmática do que do conhecimento. A verdade de um enunciado deve ser compreendida para além da verdade enquanto correspondência; o enunciado deve ser indício para o acesso ao que está implícito.

Todo enunciado tem uma motivação. Todo enunciado tem pressupostos que ele não enuncia. Somente quem pensa também esses pressupostos pode dimensionar realmente a verdade de um enunciado. Ora, afirmo que a última forma lógica dessa motivação de todo enunciado é a pergunta (VMII: p. 52).

Ao fazer esse elogio à pergunta, isto é, a uma postura de dúvida, no mínimo, Gadamer parece se aproximar da postura grega, que deu origem, posteriormente, à ciência moderna. O primado da pergunta em relação à resposta se relaciona com o fato de que a resposta seria o enunciado e a pergunta uma forma de tentar acessar ao que o expresso no enunciado não captura. Essa é outra forma de compreender a verdade como o jogo entre o velado e o desvelado.

Quando alguém faz uma afirmação que não compreendemos, procuramos saber como ele chegou a isto. Qual é a pergunta que ele se fez para poder formular este enunciado como resposta? [...] Por certo, nem sempre é fácil encontrar a pergunta a que o enunciado responde [...]. Isto porque toda pergunta é ela mesma uma resposta. Esta é a dialética em que nos enredamos aqui. Toda pergunta tem uma motivação (VMII: p. 52).

O poder subjacente ao ato de perguntar reside na capacidade de promover ruptura no tecido significativo constituído pela linguagem. “Ver perguntas significa, porém, poder-romper com uma camada, como que fechada e impenetrável, de preconceitos herdados, que dominam todo nosso pensamento e conhecimento” (VMII: p. 52). Todo enunciado pode se tornar uma pergunta, e toda pergunta pode se tornar enunciado. Aqui a natureza escorregadia da linguagem se une à da verdade, na medida em que sempre há uma pergunta para ser feita. Trata-se de uma cadeia de regressão ao infinito, que revela a limitação da condição humana em relação ao conhecimento. Nem o sentido do enunciado, nem todo o sentido da verdade pode ser encontrado neles próprios (VMII: pp. 52-53).

Antes de se pensar o sentido, o que nos remete ao âmbito ético da linguagem e da verdade, Gadamer reflete sobre o conceito de *situação*, cuja pertença mútua para com a *verdade* foi objeto de análise do pragmatismo americano. “Para esse, o que realmente caracteriza a verdade é o saber “virar-se” numa situação. A fecundidade de um conhecimento comprova-se na capacidade de resolver uma situação problemática” (VMII: p. 53). O problema dessa perspectiva é que ela visa a eficiência de uma situação comunicativa, de forma a negligenciar, justamente, o que torna esse tema difícil: as perguntas filosóficas e metafísicas. Assim, Gadamer esclarece que, quanto ao primado da pergunta, não se trata de um primado pragmático, tendo em vista que os status de pergunta e de resposta do enunciado é intercambiável; o que ambos têm em comum é o fato de que ambos têm caráter de interpelação (VMII: p. 53). Ser interpelado pelo enunciado, seja sob a forma de pergunta, seja sob a forma de resposta mostra a relação entre linguagem, verdade e ética. A interpelação é condição para a verdade enquanto desvelamento. “A questão é de que só há verdade no enunciado à medida que este é interpelação” na medida em que a situação comunicacional sempre envolve alguém a que se dirige a palavra (VMII: pp. 53-54). Para sustentar esse argumento, Gadamer retoma a filosofia de existência e da comunicação de Jasper para o qual a verdade que realmente importa não é a do método, mas aquelas que dizem respeito “as verdadeiras perguntas da existência humana, a finitude, a historicidade, a culpa, a morte, numa palavra as assim chamadas situação-limite” (VMII: p. 54). Apesar de reconhecer o valor dos argumentos de Jasper e em especial a compreensão da comunicação não a partir da eficiência e utilidade práticas, mas a partir da comunicação enquanto um *commercium* entre existências que tentam se compreender, Gadamer critica-o por fugir do confronto com a verdade da ciência moderna.

A regressão ao infinito da lógica da pergunta e da resposta, que abre os conceitos de interpelação e de situação apontam para a limitação da palavra humana e para a historicidade de todos os enunciados, que se funda na finitude humana (VMII: p. 54). O enunciado proferido no presente não é questão de mero evento presente, nem de mera atualização do passado, trata-se de um evento simbólico que mostra a simultaneidade e a co-pertença entre presente e passado. Claro que a atualidade nos determina e a tarefa da interpretação é uma espécie de reconstrução criativa; contudo, isso não é o ponto decisivo. O que quero chamar atenção aqui é a relação entre enunciado, interpelação, verdade e historicidade “o verdadeiro enigma e problema da compreensão é o fato de que aquilo que se fez simultâneo já era sempre simultâneo conosco, como algo que seria verdadeiro. O que parece ser uma mera reconstrução do sentido do passado funde-se com o que nos interpela imediatamente como verdadeiro” (VMII: p. 55).

Um dos pontos mais proveitosos dessa reflexão é o fato de que tratamos nossos preconceitos como verdadeiros, ainda que eles, em geral, não consigam cumprir com os ideais de cientificidade e de verificabilidade pautados pela ciência moderna. Dito isso, a verdade enquanto adequação parece ser o critério mais básico da relação entre compreensão e experiência, pela linguagem. A tese acerca da linguagem que Gadamer aqui defende se relaciona menos ao seu modo de ser e mais a sua função: “Creio que a linguagem representa uma função de síntese constante entre horizonte do passado e do presente” (VMII: pp. 55-56). A verdade é sempre uma para cada horizonte de presente.

Esse aspecto mais basal da verdade, assim, se apresenta como um aspecto derivado da temporalidade, no sentido de que parece um atributo necessário aos preconceitos, para que minimamente consigamos compreender e nos comunicar. “Compreendemo-nos uns aos outros, à medida que conversamos, também quando nos desentendemos e, por fim, à medida que utilizamos as palavras que expõem diante de nós, compartilhadas, as coisas por elas referidas” (VMII: p. 56). A alteridade, assim, tem um papel vital na manutenção do que é considerado verdadeiro. Nesse sentido, a verdade tem caráter não apenas temporal, mas social. “O modo de ser de uma coisa só se expressa quando falamos sobre ela. O que entendemos por verdade – revelação, desocultação das coisas – tem, portanto, sua própria temporalidade e historicidade” (VMII: p. 56).

Certamente, se pode pensar em uma primeira tipologia acerca do tipo de experiência que enseja uma compreensão do que é o verdadeiro: a ciência, a arte, as ciências do espírito, e a própria existência humana. Todas essas experiências de se estar no mundo mobilizam a verdade como *aletheia* de diferentes formas. Ademais, se pode pensar na tipologia cujo critério seja o grau ontológico: teríamos assim a verdade como desvelamento e a verdade como adequação. Gadamer perpassa por todas essas tipologias e acepções, sem renunciar à existência e da possibilidade de reconhecermos o verdadeiro.

A linguagem tem sua própria historicidade. Cada um de nós tem sua própria linguagem. Não existe, em absoluto, o problema de uma linguagem comum para todos. Existe apenas a maravilha de que, apesar de termos todos uma linguagem diferente, podemos nos compreender além dos limites dos indivíduos, dos povos e dos tempos. *Essa maravilha pode não certamente ser dissociado do fato de que também as coisas, sobre as quais falamos, apresentam-se diante de nós como algo comum, quando falamos sobre elas. Em todo o nosso esforço para alcançar a verdade, descobrimos admirados que não podemos dizer a verdade sem interpelação, e sem resposta, e assim sem o caráter comum do consenso obtido.* O mais admirável, porém, na essência da linguagem e do diálogo é que eu próprio não estou ligado ao que penso quando falo com outras pessoas sobre algo e *que nenhum de nós abarca*

*toda a verdade em seu pensar, mas que a verdade no seu todo, no entanto, pode abarcar a todos nós, em nosso pensar individual.* Uma hermenêutica adequada à nossa existência histórica deveria assumir a tarefa de desenvolver as relações semânticas entre linguagem e diálogo, que nos atingem e ultrapassam (VMII: p. 56, destaques meus).

Os destaques do trecho acima sublinham, em especial, a relação entre linguagem e verdade. Sobre isso a filosofia de Gadamer é um todo articulado, em que não faz sentido a análise cirúrgica de um conceito em separado, porque todos os conceitos de Gadamer aparecem em relação. Chamo atenção para o fato de que a ciência faz o recorte desse esquema e isola a análise da adequação a partir do método científico, de modo a seguir o ideal de verificabilidade, sem se ater ao fato de que faz um recorte cirúrgico e preciso que isola o conceito de verdade de todo o resto da estrutura com a qual se relaciona. A verdade das ciências do espírito já foi introduzida aqui, mas será mais bem explorada no tópico a seguir, o 2.3, na medida em que apresentarei também em conexão a elas a discussão acerca da relação entre a forma de conhecimento e o meio.

Por fim, mas não menos importante, é valioso apresentar a as consequências da compreensão dos limites/universalidade da linguagem para o conceito de verdade, de forma a deixar mais bem articulado o que foi já analisado neste e no subtópico anterior. “Enquanto filosofia, a hermenêutica pretende intervir na componente universal de nossa experiência de mundo, mas essa universalidade pode ser entendida de maneira muito diferente” (Grondin, 2012, p. 141).

A universalidade da linguagem se refere ao fato de que ela é uma marca indelével da condição humana no mundo, o que não significa nem reduzir a linguagem às línguas naturais, o que permite espaço conceitual para outras formas de linguagem (como as cores, a música, a matemática etc.); nem dizer que a linguagem esgota a experiência humana. Ainda assim, a universalidade da linguagem tem sido interpretada de diversas maneiras na filosofia. Em seu doutoramento, Grondin apresentou sete formas de interpretar a universalidade da linguagem, cujas implicações afetam o conceito de verdade. São elas:

- 1) O sentido nietzschiano, representado pela fórmula "tudo é uma questão de interpretação" (Grondin, 2012, p. 141-142), que se relaciona com a perspectiva pós-moderna da verdade, tendência para a qual a verdade é uma prerrogativa de quem detém o poder. Essa perspectiva, apesar de existir desde os sofistas, vem sendo vivificada pelos mestres da suspeita, como Nietzsche, Freud, mas também mais recentemente por Derrida, Foucault e outros autores da pós-modernidade. “Num contexto desses, não existe verdadeiramente verdade, no sentido de adequação à coisa. Nietzsche acrescenta cruelmente que a verdade é apenas

‘essa espécie de erro sem a qual uma espécie de seres bem determinados não poderia viver’” (Grondin, 2012, p. 142). Por mais sedutora que seja essa interpretação na contemporaneidade, podemos afirmar que existem realmente fatos. A gravidade - ou como quer que se chame a força de atração que o centro da Terra exerce sobre os corpos – existe. Ainda que por convenção política e legal, se pode afirmar como verdade que a capital do Brasil é a cidade de Brasília.

2) O perspectivismo é a interpretação que se relaciona com a filosofia da ciência e, em especial, com o pensamento de Kuhn. Essa tendência afirma que todo conhecimento do mundo advém do estabelecimento de um esquema prévio, isto é, um paradigma. “Segundo Kuhn, toda ciência opera com base em representações gerais do mundo que recortam um quadro de inteligibilidade e de coerência no interior do qual podemos distinguir a verdade da falsidade” (Grondin, 2012, p. 142). É interessante notar a semelhança entre o pensamento de Gadamer e de Kuhn nesse ponto. O que Kuhn chama de paradigma, analogicamente, Gadamer chama projeto de compreensão, de caráter retificável. Gadamer defende a ideia de que toda interpretação e conhecimento, a nível pessoal, advém da produtividade dos preconceitos que nos formam, em razão de nosso acultramento em uma comunidade - a formação. Não somos assim meras tábulas rasas. A medida em que experimentamos o mundo esses preconceitos podem se confirmarem ou serem revistos. Bem, Kuhn defende a mesma ideia em relação a como a ciência moderna se desenvolve: a ciência partiria de um conjunto de conhecimentos (preconceitos) para explicar e analisar a realidade. Se a realidade mostrar evidências o suficiente para mostrar que o paradigma está errado, o paradigma é revisado e/ou substituído. Um paradigma consegue, então, destonar outro. A verdade aqui é concebível, mas depende de um paradigma dado [...] (Grondin, 2012, p. 143). Em ambos os casos, a verdade é histórica, isto é, fundada em pressupostos que podem se confirmar ou não, seja em um paradigma, seja nos projetos de sentido de cada pessoa. O historicismo é o sentido que declara que a verdade e o conhecimento são decorrentes de seu tempo. Para o historicismo a verdade é histórica e por ela determinada. Essa interpretação se relaciona com o perspectivismo, de maneira que enfoca o papel da história no estabelecimento dos preconceitos. “Essa visão corresponde àquilo que podemos chamar de historicismo. É ele que a hermenêutica clássica e metodológica de Dilthey mais frequentemente buscava conter, mas que o relativismo pós-moderno frequentemente saúda como uma libertação: ele nos livraria da concepção da verdade como adequação, sendo a verdade não mais que uma “perspectiva útil” (Grondin, 2012, p. 143);

3) O sentido ideológico, que sem dúvida se relaciona com o fato de o que é estabelecido como verdade depender dos jogos de poder político e econômico, e de toda visão de mundo seria guiada por interesses mais ou menos declarados. Esta interpretação, assim como o sentido histórico, é uma variação do primeiro sentido, desta vez, com ênfase no aspecto político da determinação contextual da verdade. Pessoalmente, os sentidos 1,3 e 4 são muito próximos e poderiam ser classificados dentro de uma mesma categoria. A diferença entre esses sentidos é a causa do relativismo, sendo o primeiro o mais genérico por colocar o relativismo em relação à linguagem, enquanto o 3 relaciona o relativismo com a história e o 4 com a política/ideologia. Tendo em vista a importância de

determinados filósofos para a hermenêutica, Grondin ainda apresenta o sentido da universalidade da linguagem para Heidegger, para Gadamer e, por fim, para os filósofos hermenêuticos e pós-contemporâneos. Para Heidegger, a universalidade da hermenêutica comporta, sobretudo, um sentido existencial sendo a disposição para a compreensão e para a linguagem um modo de ser do ser humano ao mundo e a ele mesmo (Grondin, 2012, p. 144). Estar na condição humana significa estar no *medium* da linguagem, que nos constitui e por nós é constituído. “Aqui, a verdade-correspondência é seguramente preservada. Heidegger ressalta, por sinal, que a tarefa primeira da interpretação é elaborar seus projetos de entendimento diretamente sobre as próprias coisas” (Grondin, 2012, p. 144). Ter projetos de significado é uma postura hermenêutica que permite a revisão desses projetos, quando a realidade mostra que estávamos a partir de um pressuposto/preconceito errado. Experimentar o mundo e a alteridade da convivência da vida em sociedade significam abertura para a autocritica e autocorreção. Para Gadamer, a universalidade da hermenêutica diz respeito à presença da linguagem enquanto constituidora e mediadora da nossa experiência de mundo. Somos “seres que vivem, à primeira vista, no elemento insuperável do sentido, de um sentido que nós nos esforçamos para entender e que pressupomos desde então necessariamente” (Grondin, 2012, p. 146). A separação entre conteúdo e forma é uma ilusão da razão em seu aspecto mais pernicioso. Sobre esse ponto, Grondin enfatiza o fato de que a universalidade para Gadamer seria linguística, na medida em que “toda interpretação, toda relação com o mundo, pressupõe o elemento da linguagem, visto que a realização e o objeto do entendimento são necessariamente linguísticos” (Grondin, 2012, p. 145). Esta compreensão da hermenêutica, como já vimos, permite não apenas a verdade como correspondência, como também a verdade como revelação (*aletheia*).

Nesse universo, a verdade-correspondência também é possível, mas trata-se sempre de uma adequação das próprias coisas à linguagem. Desse modo, é possível revisar nossas interpretações confrontando-as àquilo que é dito pelas próprias coisas, portanto a sua linguagem. Esse modo de falar é menos curioso do que parece. Se podemos dizer que a tese segundo a qual “o sol gira em torno da terra” é falsa, é porque ela vem refutar aquilo que “diz” o próprio real, sua “evidência”. Desse modo, uma concepção científica ou filológica sempre pode ser refutada por um mais adequado entendimento que apele para a linguagem do próprio real, tendo como evidência as coisas, mesmo que tal entendimento só compareça por meio da linguagem (Grondin, 2012, p. 145).

A citação logo acima de Grondin, acerca do exemplo da astronomia, corrobora a ideia de que as abordagens de Kuhn e de Gadamer se assemelham em suas ideias estruturais. O relativismo não deve ser confundido com uma postura aberta à correção de erros, que está presente tanto na filosofia quanto na ciência. Por fim, Grondin, apresenta a tese da universalidade da hermenêutica no sentido pós-moderno, que muito se assemelha ao primeiro sentido.

A tese mais difundida é, sem dúvida, a que vai no sentido pós-moderno (no caso, muito moderno), que vê na linguagem especialmente uma "formalização" do "real", esquematização que faria caducar a própria ideia de uma realidade com a qual nossas interpretações poderiam ser classificadas (Grondin, 2012, pp. 145-146)

Grondin reconhece que a interpretação pós-moderna se aproxima do primeiro, do terceiro e do quarto sentidos, mas se distinguiria a partir do elemento que causa o relativismo, o que varia de acordo com o autor; para Derrida, por exemplo seria a metafísica, para Foucault seria a episteme geral de uma época, para Vattimo seria a tradição, dentre outros (Grondin, 2012, p. 146). Aqui não há apenas um relativismo, mas um ceticismo: não existiria nem sequer a possibilidade de acesso à verdade, seja como adequação, seja como revelação. Grondin é bastante – e corretamente - ácido e incisivo em relação a essa perspectiva, que em última análise cai na contradição do autoparadoxo:

Aqui também não há mais adequação, a não ser no seio de uma ordem dada, mas o apagamento de toda referência extralinguística possibilita uma nova tolerância acerca da pluralidade das interpretações. Se essa caridade é bastante louvável, a dissolução da noção de verdade se revela singularmente fatal para essa concepção da hermenêutica: por que essa teoria seria mais verdadeira que qualquer outra? (Grondin, 2012, p. 146).

Passando a navalha de Ockham em todos esses sentidos apresentados por Grondin, por mais pedagógicos que sejam, o que resta de essencial é a tensão entre Sócrates e os Sofistas. Sócrates representa a filosofia que tem como horizonte a busca pela verdade, aliada à abertura o que a alteridade tem a dizer e como isso influencia a retificação ou a reiteração dos projetos de significados considerados como verdadeiros. Nesse grupo está Kuhn, Heidegger e Gadamer. Já a perspectiva sofista tem mais subgrupos que variam de acordo com o cinismo envolvido e, também, de acordo com as causas de um ceticismo epistemológico em relação ao conceito de verdade. Aqui a verdade não passa de maquiagem. Nesses grupos estão: os filósofos da suspeita, os pós-modernos, os historicistas.

Seja como for, o importante deste capítulo foi apresentar o conceito de verdade, em um sentido mais amplo, para Gadamer, bem como de identificar a sua posição em relação ao relativismo e ao ceticismo epistemológico, de maneira a afastar má compreensões acerca de sua filosofia. No subtópico seguinte, apresentarei a perspectiva gadameriana sobre a verdade oriunda das ciências do espírito e, em especial da filosofia, de maneira a articulá-la com os impactos da comunicação digital, a mudança do meio da cultura. A palavra escrita em papel (e as consequências epistemológicas daí decorrentes) têm se mostrado serem apenas um breve



momento na história. E isso é ponto sensível para as ciências do espírito, que são baseadas eminentemente na forma de conhecimento e formação oriunda da cultura do livro (físico).

### 4.3 Os parênteses de Gutemberg e a verdade das ciências humanas

Um dos elementos mais interessantes da reflexão deste subtópico é situar as ciências humanas dentro de um momento histórico muito específico, que começou com a invenção de Gutemberg e que, no momento, dá sinais de que está em fase de decaimento. É possível se falar em uma verdade das ciências humanas, que se desenvolveram sob determinadas condições materiais e históricas e que, assim, tem uma forma própria de leitura e compreensão, inclusive do ponto de vista da neurociência, *em condições materiais diversas* daquela que Gadamer tinha como garantida? Dito de outra maneira, a proposta explicativa acerca da verdade das ciências humanas de Gadamer não se restringiria às condições mentais, materiais e sociais muito específicas de uma época específica das ciências humanas que tem como base a cultura do livro, em outras palavras, os parênteses de Gutemberg?

Os resultados também reforçam algo que Nielsen escreveu em 1997 depois do seu primeiro estudo de leitura online. “Como os usuários leem na web”? perguntou então. Sua resposta sucinta: “Eles não lêem” [...] O que estamos experimentando é, em um sentido metafórico, uma reversão da trajetória inicial da civilização: estamos evoluindo de seres cultivadores de conhecimento pessoal para sermos caçadores e coletores da floresta dos dados eletrônicos (Carr, 2011, pp. 137-139, tradução minha).

Antes, contudo, apresentarei a reflexão gadameriana acerca da verdade das ciências do espírito, para, então, apresentar uma reflexão contemporânea sobre os impactos da comunicação digital no meio em que a escrita e a leitura se desenvolvem, de maneira a (tentar) responder à pergunta acerca do que resta às ciências humanas, nesse novo cenário epistemológico, em que não se trata apenas de mudanças sociais e culturais, mas também de mudanças neurobiológicas, referente aos processos cognitivos e mentais. O caráter histórico da razão nunca foi tão claro ante a descoberta da neuroplasticidade<sup>144</sup> ou plasticidade neuronal do

<sup>144</sup> Tema de ampla divulgação científica, como por exemplo: <https://drauzioharella.uol.com.br/entrevistas-2/plasticidade-neuronal-entrevista/>. Na entrevista conduzida pelo médico e sanitário brasileiro Drauzio Varella (2020): “Drauzio – Como funciona a plasticidade neuronal? Cláudio Guimarães dos Santos – Hoje sabemos que

cérebro adulto, cujo reconhecimento científico se deu apenas nos últimos 20 e 30 anos, no final dos anos 90.

#### 4.3.1 A verdade das ciências humanas

Nunca foi tarefa fácil justificar a razão de ser, a validade epistemológica e a verdades oriundas das ciências do espírito junto à opinião pública. Este cenário parece ter se agravado um pouco mais na contemporaneidade em que as métricas de atribuição de valor basicamente se fundam na utilidade, na eficiência e na velocidade do sistema capitalista atual – tudo o que a reflexão das ciências humanas não tem como horizonte ou modo de ser.

A verdade das ciências do espírito é calcada em um humanismo, que se acha capaz de suplantando a realidade social alimentada e fundada por aquele sistema, ao menos enquanto horizonte à longínquo prazo. Formação, cultura, educação, desenvolvimentos das faculdades de abstração e de comunicação, todos esses pressupostos para a investigação e o desenvolvimento do conhecimento oriundo das ciências do espírito demandam não apenas tempo, mas também políticas públicas, voltadas para a formação de um indivíduo singular, o que é visto como luxo ou simplesmente desperdício pela opinião pública.

Espera-se das ciências do espírito até mais, uma vez que o crescente domínio da natureza pela ciência, ao invés de diminuir o mal-estar da cultura acabou aumentando-o. Os métodos da ciência da natureza não apreendem tudo o que é digno de saber, nem sequer o que é mais digno de se saber, ou seja, os fins últimos aos quais deve ser subordinado todo domínio dos recursos da natureza e do homem (VMII: p. 37,).

Para Gadamer, o *mal-estar da cultura*<sup>145</sup> - que perdura, se relaciona com o monopólio da pretensão de verdade das ciências naturais e na tendência de controle e de metrificação da vida. Isso agudiza a angústia da condição humana e torna evidente que ciência não é o bastante, que não satisfaz os aspectos existenciais da condição humana. Em outras palavras, os conhecimentos científicos não suprem todos os questionamentos inerentes à condição humana, como o sentido da existência, o sofrimento humano, a morte etc. - as perguntas que realmente

---

o sistema nervoso humano e de outros mamíferos é extremamente flexível e plástico. Há cerca de 20 ou 30 anos, a ideia era que fosse bastante estático, não só quando em condições normais de funcionamento, mas também quando alterado por alguma lesão.” Esclareço que o entrevistado é médico e neurocientista, pela UNIFESP.

<sup>145</sup> Expressão cunhada por Sigmund Freud, na obra *O Mal-estar na Civilização* ou *O Mal-estar na Cultura* (*Das Unbehagen in der Kultur*) que relaciona o sentimento coletivo de mal-estar social com o processo de aculturação, isto é, com a tentativa de controle e de castração dos impulsos.

importam, mas das quais somos distraídos e alienados pela imposição de determinado tipo e ritmo de vida. A singularidade a ser exaltada e experimentada relativa à verdade das ciências humanas vêm ao encontro deste abismo que nos acompanha, “que faz com que as ciências do espírito sejam tão significativas e tão dignas de serem pensadas” (VMII: p. 37).

Em que consiste propriamente o científico nas ciências do espírito? Pode-se empregar nelas, sem mais, o conceito de investigação – o rastreamento do novo, do ainda desconhecido, a abertura de um caminho seguro, passível de ser controlado por todos, que nos leve a essas novas verdades – tudo isso parece vir aqui em segundo plano. A fecundidade do conhecimento das ciências do espírito parece mais próxima à intuição do artista do que ao espírito metodológico da investigação (VMII: p. 38).

Ainda que se fale da utilização de métodos das ciências do espírito e de se ter certa possibilidade de verificação, suas tendências mais significativas não vieram do êxito decorrente das tentativas de sua cientificação, mas sim da reação à essa tendência, consubstanciada no espírito do romantismo e do idealismo alemão, movimentos que têm plena consciência dos limites da razão, do método científico e dos enganos causados pela euforia do Iluminismo (VMII: p. 38).

“Mas será que as ciências do espírito realmente satisfazem aquilo que as torna tão significativas para nós, a saber, a ânsia de verdade do coração humano?” Claro que não: as ciências humanas são muito mais um conjunto dos registros de tentativas de compreensão da realidade histórica e da condição humana, do que uma espécie de resposta definitiva para as questões da humanidade. Ainda que suas investigações e compreensões ampliem o horizonte de compreensão da humanidade por meio da palavra escrita é preciso reconhecer que as ciências humanas trabalham com “parâmetros oscilantes, os quais acabam levando à insegurança no uso de uma medida própria” (VMII: p. 38).

O sentido histórico de que são imbuídas as ciências humanas é um sentido eminentemente mutável. É útil lembrar aqui que mesmo as ciências naturais, ainda que mais estáveis, também não escapam à historicidade nem à necessidade, ao menos teórica, de retificação de seus erros. Para Gadamer, o condicionamento histórico de todas as formas de conhecimento “pelos poderes históricos e sociais que movem a atualidade não representa apenas um enfraquecimento teórico da nossa crença no conhecimento”, “[...] significa também uma convivência real de nosso conhecimento com relação aos poderes da época” (VMII: p. 39).

Se para ele as ciências do espírito são mais suscetíveis a essas pressões histórico-sociais do que as ciências da natureza, eu diria que mesmo nas ciências da natureza existem

mecanismos que as fazem servir deliberadamente aos interesses prevalentes de determinada época e/ou recorte social, como por exemplo o financiamento de pesquisas pautado pela agenda das companhias privadas. Se nas ciências do espírito não há parâmetro realmente fiável para distinguir “o autêntico e o correto da intenção oculta e simulada” (VMII: p. 39), nas ciências da natureza basta a criação da dúvida para que o efeito de confusão seja criado e espreado na sociedade civil. Isso para não adentrar no fato de que as ciências partem de axiomas, pressupostos inquestionáveis, como por exemplo a própria crença na possibilidade de conhecer. Como foi visto, a perda da confiança nas ciências da natureza pela estratégia da implantação da dúvida é uma das causas fomentadoras do fenômeno das *fake news*, mais contemporaneamente.

Se por um lado as ciências da natureza têm a seu favor o método científico, o que permite a deliberação racional e individual, por outro, as ciências do espírito não têm um método tão bem delimitado. O conhecimento que elas produzem, relacionado à memória, à fantasia, à cultura, à experiência pessoal, é difícil de ser explicado e justificado de antemão. Em termos epistemológicos, o sujeito-investigador é o próprio objeto da investigação. As ciências do espírito, em última instância, são uma espécie de autoanálise, de autoetnografia, momento em que todo o espírito histórico de um tempo se consubstancia na singularidade narrável a partir das experiências de um indivíduo.

Elas [as ciências do espírito], sem dúvida, incluem um instrumentário, que, no entanto, não pode ser feito, mas se desenvolve quando alguém se empenha em trilhar os caminhos da grande tradição da história da humanidade. Por isso, aqui não vale apenas a máxima do Iluminismo: *Tem a coragem de servir-te de teu entendimento*. Também o contrário aqui tem validade, ou seja, a autoridade (VMII: p. 39).

O discernimento necessário às ciências do espírito exige mais que a racionalidade, e que a autonomia do entendimento. Gadamer aqui defende a reabilitação da autoridade e, assim, da autoridade da tradição. A autoridade também pode ser compreendida como um ato racional e, até mesmo, de humildade intelectual. E isso é algo comum, na verdade. Basta a constatação da autoridade médica sobre nós. Não temos condições práticas de estudar medicina da mesma maneira que um médico formado e licenciado a fim de deliberarmos sobre diagnóstico e o prognóstico adequados em cada caso de enfermidade. Rapidamente, procuramos por um médico. Confiamos simplesmente em sua autoridade. Quando muito, consultamos mais de um especialista a fim de verificar se há opiniões divergentes sobre o caso apresentado. Reconhecer a autoridade e acatar o diagnóstico e as orientações médicas são atos racionais, por razões práticas, que se fundam no reconhecimento da autoridade de outrem.

Precisamos pensar bem o que isso significa. A autoridade não é a superioridade de um poder que exige obediência cega, proibindo de se pensar. A verdadeira natureza da obediência consiste, antes, no fato de não se tratar de um ato desprovido de razão, mas de um próprio mandamento da razão, pressupondo um saber superior no outro, um saber que ultrapassa o próprio saber. Obedecer à autoridade significa perceber que o outro – assim como a outra voz, que fala a partir da tradição e do passado – pode ver alguma coisa melhor que nós mesmos (VMII: pp. 39- 40).

Para Gadamer, a tradição para as ciências do espírito é imbuída de autoridade e deve servir como referência no seu desenvolvimento posterior. Afinal, o que são as ciências humanas que não um grande e contínuo diálogo entre os autores da tradição entre si e entre seus herdeiros? A tradição é o todo, o diálogo começado no passado; é o registro perpetuado do que já foi pensado. Situar-se na tradição nos dá estofa para pensar o que ainda não foi pensado. Situar-se na tradição é parte do caminho para a verdade que pode ser encontrada a partir e nas ciências do espírito. Note que não é preciso concordar com a tradição; o essencial na perspectiva gadameriana é fazer parte e continuar com o diálogo com a tradição. Assim, “a própria crítica que fazemos à tradição, enquanto historiadores, acaba servindo ao objetivo de localizar-nos na autêntica tradição em que nos encontramos”.

O condicionamento histórico, além de inevitável, não é pernicioso ao conhecimento das ciências do espírito, mas sim uma condição positiva para o desvelar da verdade presente em dado momento histórico. A postura verdadeiramente científica – e intelectualmente honesta – das ciências do espírito consiste no reconhecimento da não-neutralidade desse tipo de conhecimento. “Este é o sinal de nossa finitude e ao permanecermos imbuídos de sua ideia ficamos protegidos da ilusão. A crença ingênua na objetividade do método histórico foi uma dessas ilusões” (VMII: p. 40). Ademais, importa reiterar que isso não torna Gadamer um relativista: “O que veio, no entanto, a ocupar seu lugar não é um relativismo frouxo. O que nós mesmos somos e o que conseguimos ouvir do passado não é casual nem arbitrário” (VMII: p. 40, grifos meus).

Como já foi explicado no subtópico anterior, Gadamer consegue sustentar o condicionamento histórico sem renunciar ao conceito de verdade, na medida em que a verdade só se torna relativa e mutável quando em retrospectiva. Em dado momento histórico, apenas uma verdade é possível de ser desvelada. A verdade humana não pode ser absoluta porque não somos nem imortais nem oniscientes. Alcançamos a verdade discursivamente, e o que vai ser proferido depende das condições históricas e materiais de quem as profere, e do julgamento

pelos seus pares – da tradição. A verdade das ciências humanas é muito mais uma forma de consenso que emerge na tradição, que uma fórmula a ser validada a cada vez.

O que reconhecemos historicamente, no fundo, somos nós mesmos. O conhecimento do próprio ser das ciências do espírito tem em si sempre um quê de autoconhecimento. Só que em nenhum outro lugar é tão fácil e tão próximo o engano do que no autoconhecimento. Dessa forma, nas ciências do espírito é importante auscultar a tradição histórica não apenas a nós mesmos, do jeito que já nos conhecemos, mas também algo diferente: vale a pena experimentar o impulso que ela nos dá e que nos faz ir além de nós mesmos (VMII: p. 41).

O que já foi pensado, debatido, criticado tem seu valor em situar os novos conhecimentos que surgem do espírito. O conhecimento das ciências do espírito se desenvolve como um diálogo, a tradição é o interlocutor desse tipo de pesquisador. A sua autoridade tem até mesmo um caráter ético subjacente porque considera relevante a voz da alteridade, resumidas no conceito de tradição. Como se situa a tradição e a pesquisa das ciências do espírito na era das massas? Para Gadamer, a caracterização da “era das massas” passa pelos meios de comunicação que atinge as massas e que torna precária a tarefa das ciências do espírito, tendo em vista que se trata de uma sociedade superorganizada, “cada grupo de interesse exerce sua influência segundo a medida de seu poder econômico e social”. A precariedade que assola as ciências do espírito se refere especialmente à pressão feita pelos seus pares: “essa pressão se exerce como que de dentro”, tendo em vista que a investigação das ciências do espírito ao carregar sempre um momento de incerteza, necessita da confirmação de seus interlocutores qualificados (VMII: p. 41). Em outras palavras, nas ciências do espírito ainda é preciso o aval do corpo de pesquisadores, o que por vezes pode ser um momento crítico, tendo em vista o jogo de forças econômicas e políticas que afetam não apenas a academia, mas a sociedade civil em geral – e suas expectativas e opiniões em relação à tarefa das ciências do espírito. A dependência e o medo da reação da opinião pública não dizem respeito a uma degeneração qualquer; é uma condição intencionalmente alimentada pelos meios de comunicação – e de informação de massas.

Quem domina os recursos técnicos do serviço de notícias não decide apenas o que deve ser publicado. Com o controle de publicidade pode manipular também a opinião pública para seus próprios fins. É justamente porque somos muito mais dependentes em nossa formação de opinião do que aquilo que corresponde a nossa autoavaliação, fundada no Iluminismo, que esses instrumentos de poder têm uma força tão demoníaca. Quem não reconhece sua dependência e acredita ser livre, quando na realidade não o é, está vigiando suas próprias algemas. O próprio terror repousa no fato de que os aterrorizados

aterrorizam a si mesmos. A experiência mais funesta que a humanidade fez neste século foi a de que a própria razão é corrupta (VMII: p. 42).

Ainda que Gadamer não tivesse em seu horizonte o alcance e a eficiência da comunicação digital e a massa de usuários a ela relacionada, essa passagem se aplica parcialmente também à influência desse tipo de meio. Chamo atenção na citação para o peso que a opinião pública tem sob a nossa autopercepção e na nossa compreensão de mundo – bem maior que o peso da nossa própria deliberação racional. Na arena pública digital, em relação às pessoas ainda em formação (como crianças, adolescente e jovens adultos) o peso da opinião dos outros é ainda maior – essa reflexão esclarece, por exemplo, a gravidade do *cyberbullying* e da manipulação emocional que o meio digital endossa.

A comunicação digital tem o poder de engajar mais pessoas pela sua interatividade, velocidade e ubiquidade que os outros meios de comunicação. A ressalva está no fato de que agora o oligopólio que controla os meios tradicionais de comunicação perdeu o seu poder para a capilaridade e a dispersão dos novos geradores de conteúdo, que habitam o meio digital. Ocorreu a descentralização do poder de gerar conteúdo. Seja como for, o que quero ressaltar é que, em ambos os casos, Gadamer enxerga nas ciências do espírito a vocação para “evitar as seduições do poder e a corrupção da sua razão”, tendo em vista que o reconhecimento de sua historicidade a torna mais ciente e com possibilidade de ser uma voz crítica qualificada, do que é considerado verdade, bom e justo pela opinião pública.

O ideal de um iluminismo pleno acabou contradizendo a si próprio, e foi justamente isso que forneceu às ciências do espírito sua tarefa específica: tanto ter o pensamento sempre voltado para a elaboração científica da própria finitude e do condicionamento histórico quanto resistir à autoapoteose do Iluminismo. Não podem desincumbir-se da responsabilidade da influência que exercem. Frente à manipulação da opinião pública pela publicidade imposta pelo mundo moderno, elas exercem, através da família e da escola, uma influência sobre o universo dos adolescentes. Onde elas se pautam pela verdade, imprimem um vestígio indelével de liberdade (VMII: p. 42).

A função da tradição e o papel crítico das ciências humanas na formação de novos seres humanos e nas pretensões do desenvolvimento da tecnologia e da ciência parece demasiado otimista na conjuntura atual. Crianças, adolescentes e adultos estão seduzidos e imersos nas comunicações digitais. Se as televisões e os rádios não faziam parte do ambiente escolar regular, a internet e seus aparatos conseguiram penetrar na educação, sob o slogan de se acompanhar as tendências da modernidade e do fácil acesso à pesquisa e à informação. Uma ideia que Gadamer evoca de Platão e que pode ser usada para pensar o consumo de informação

por meio da comunicação digital é a ideia acerca do que consumimos e que serve de alimento para o nosso espírito:

Platão chama as ciências, que consistem nos *logoi*, nos discursos, de alimento da alma, da mesma forma que a comida e a bebida são alimentos do corpo. “Por isso, na sua aquisição, deveríamos ter o mesmo cuidado para não sermos aliciados a comprar mercadorias ruins”. [...] O saber, porém, não pode ser separado e guardado numa vasilha específica, sendo inevitável que, tendo pago seu preço, ele seja imediatamente digerido pela própria alma, e assim sejamos instruídos, seja para o mal, seja para o bem [Protágoras, 314 ab] (VMII: p. 43).

Conforme a subseção a seguir, sobre como o consumo de conteúdo nos meios digitais molda a nossa mente, essa frase de Platão se mostra mais atual que nunca. Na citação acima, Gadamer se refere ao conteúdo do que alimenta a alma e o espírito. O saber constituído pela palavra ocupa uma posição tênue, ambígua entre a sofística, que tudo justificava racionalmente e a verdadeira filosofia, que se move em busca da verdade em relação constante com a ética e com o belo. Ainda que seja possível justificar muitas decisões, apenas uma pode ser considerada a decisão correta (VMII: p. 43).

As ciências humanas são aquelas responsáveis pelo ideal de formação e de educação basais que permitem o desenvolvimento das demais ciências, ao permitir o desenvolvimento de pessoas que conseguem pensar e criar. Nesse sentido, as ciências do espírito “formam um elemento específico dentro do conjunto das ciências, pelo fato de que mesmo os seus conhecimentos pressupostos ou reais determinam imediatamente todas as coisas humanas, traduzindo-se na formação e na educação humanas” (VMII: p. 43). Afinal, não temos outro meio de discernir o certo do errado que não por meio do discurso e da linguagem, ancorados no ideal platônico da co-pertença entre bem, verdade e beleza (VMII: p. 43).

Note-se que aqui há o pressuposto da escrita e da leitura da forma como até então conhecemos, que são o meio de materialização dos conhecimentos dessas ciências. Papel, livros, leitura, escrita e os meios dessa forma de compreensão e pensamento: esses são os elementos que vem à mente quando se pensa na forma e no desenvolvimento das ciências humanas. Mais expressa e contemporaneamente, podemos pensar nos computadores, e nos textos em formato digital. O que Gadamer deixa passar é que não se trata apenas do conteúdo e da qualidade desses conteúdos, que estão a nos alimentar mentalmente. A forma importa. A mídia importa.

A comunicação digital está mudando não apenas a forma que escrevemos, mas também – e de forma mais sorrateira – a forma pela qual lemos e, assim, que compreendemos, pensamos



e escrevemos. Em outras palavras, a comunicação digital está transformando um pressuposto dado como garantido no pensamento gadameriano: a forma por meio da qual compreendemos. E isso não é algo meramente especulativo, como veremos na seção seguinte, tem embasamento na neurociência e, em especial, a partir da descoberta da plasticidade das redes neuronais, reconhecida seriamente a partir do final dos anos 90 e início dos anos 2000.

#### 4.3.2 Sobre a mudança na forma como compreendemos

A frase icônica de McLuhan ainda nos assombra: “o meio é a mensagem”, e se refere ao fato de que a forma de vida humana é reconfigurada a cada nova tecnologia de comunicação e de transporte, de maneira que a forma pela qual o conteúdo vai ser compreendido é necessariamente vinculada à forma pela qual é transmitido. Em geral, depois que uma tecnologia é realmente bem incorporada e utilizada acabamos por nos esquecer da novidade que essa tecnologia uma vez foi e a vida anterior a ela parece ser um passado distante. Em outras palavras, uma vez que nos tornamos insensíveis à forma (o meio), o debate acerca das novas tecnologias de comunicação e de informação acaba por versar sobre o conteúdo e o acesso ao consumo desses conteúdos. “Quando começa o debate (como sempre acontece) sobre se os efeitos do meio são bons ou ruins, é o conteúdo que é alvo da discussão” (Carr, 2011, p. 2). Como por exemplo, ao final da sessão anterior, a discussão que Gadamer apresenta acerca da sociedade dos meios de comunicação em massa foi sobre o tipo de conteúdo que estava a ser veiculado tendo em consideração a função da propaganda e do *marketing*, assim como os impactos que isso teria na formação da opinião pública.

Os debates acerca das mudanças trazidas pela tecnologia se dividem em dois grandes grupos: os céticos (para não dizer pessimistas) e os entusiastas (dentre eles ingênuos, realistas e os cínicos, eu diria).

Os entusiastas o celebram, os céticos o execram. Os termos da discussão sempre têm sido praticamente os mesmos para cada novo meio de informação, remontando ao menos aos livros que saíam da prensa de Gutenberg. Os entusiastas, com toda a razão, elogiam a torrente de novos conteúdos que a tecnologia libera, vendo isso como sinal de “democratização” da cultura. Os céticos, também com toda a razão, condenam a vulgaridade do conteúdo, vendo-o como sinal de uma “estupidificação” da cultura (Carr, 2011, p. 2, tradução minha).

O que escapou a Gadamer em relação aos meios de comunicação de massa anteriores à comunicação digital, é o mesmo que escapa à disputa entre os céticos e os entusiastas: iludidos

pela análise de conteúdo, esquecem-se de olhar para a modificação que o meio, que a forma acarreta, em nós. Como já havia sublinhado McLuhan, no longo prazo, o conteúdo do meio importa menos do que o próprio meio, na configuração de nossa forma de vida, na influência sobre como compreendemos e como agimos. “Os efeitos da tecnologia não ocorrem no nível das opiniões ou conceitos [...]”; as novas tecnologias afetam nos padrões de percepção continuamente e sem qualquer resistência” (McLuhan, 2003, p. 30).

Em outras palavras, na ilusão de que toda tecnologia seria apenas um instrumento – que infelizmente é ainda a corrente dominante acerca da tecnologia, temos negligenciado a sua influência sobre a nossa mente e comportamento. “É como a usamos que importa, dizemos para nós mesmos. A implicação reconfortante dessa húbri é que estamos no controle. Mas a tecnologia não é apenas uma ferramenta, inerte até que a peguemos, e inerte de novo quando a deixamos de lado” (CARR, 2011, p. 3). Se inauguralmente criamos a tecnologia, após seu uso, é ela que nos cria à sua imagem e semelhança. A polivalência e a ubiquidade da internet e da comunicação digital não deixam quaisquer dúvidas acerca de suas dádivas e benesses; o ponto é que precisamos nos ater e nos tornar mais cientes - e menos entorpecidos - pelo preço que escolhemos pagar por essa tecnologia, tendo em vista que essa escolha já foi feita:

[...] os meios não são meramente canais de informação. Fornecem o material para o pensamento, mas também moldam o processo do pensamento.

[...]

E o que a net parece estar fazendo é desbastar a minha capacidade de concentração e contemplação. Quer eu esteja on-line quer não, a minha mente agora espera receber informação do modo como a net a distribui: um fluxo de partículas em movimento veloz. Antigamente eu era um mergulhador em um mar de palavras. Agora deslizo sobre a superfície como um sujeito com um jet ski (Carr, 2011, p. 6, tradução minha).

Em outras palavras, estamos adquirindo outro modo de conhecer e de compreender, qual seja, o modo de conhecer por meio da coleta e da distribuição de informação (Carr, 2011, p. 9). Para muitos autores como McLuhan, Marianne Wolf, Lynch, Han, Carr estamos vivendo uma transição de modos muito diferentes de pensamento. “A mente linear, calma, focada, sem distrações, está sendo expulsa por um novo tipo de mente que quer e precisa tomar e aquinhoar informação em surtos curtos, desconexos, frequentemente superpostos — quanto mais rapidamente, melhor” (Carr, 2011, p. 9). Para Han, como visto no capítulo 01, a comunicação digital é barulhenta, enquanto a alma precisa de silêncio, vazio e tempo para o desenvolvimento do pensamento e da imaginação – para a atividade criativa.

Outro ponto já explicitado no subtópico 3.2 desta tese deve ser aqui lembrado: a arquitetura de engajamento das instâncias da comunicação digital: “Mesmo quando eu estava longe do meu computador, ansiava por checar os meus e-mails, clicar em links, fazer uma busca no google. Queria estar conectado” (Carr, 2011, p. 15). Esse contraponto serve de oposição àqueles que ainda defendem que a ideia de que a tecnologia é *apenas* um instrumento. A comunicação digital tem sido projetada para não ser apenas um ambiente agradável, mas sobretudo para ser um ambiente viciante, por meio de reiterados mecanismos behavioristas de compensação e desencorajamento. E esse argumento assim como o da mudança na forma pela qual pensamos e compreendemos só faz sentido porque partimos do pressuposto da neuroplasticidade cerebral, tema que vai ser elucidado nos parágrafos seguintes.

#### 4.3.2.1 A neuroplasticidade cerebral

Ainda no século XX permanecia o – equivocado - paradigma científico de que a estrutura de um cérebro adulto jamais mudava. Embora essa fosse a visão predominante entre os neurologistas e biólogos, também existiram ao longo da história pesquisadores que defendiam a posição contrária e que, atualmente, é considerada a correta. Por exemplo, em 1880, William James já havia escrito algo sobre a adaptabilidade e plasticidade do tecido nervoso cerebral, em sua obra fundamental *Princípios de psicologia*; por volta de 1950, J. Z. Young, biólogo britânico, sustentou publicamente em uma série de palestras transmitidas pela BBC que a estrutura do cérebro era adaptável em função de qualquer tarefa que lhe fosse solicitada: “Portanto, pode ser que toda ação deixe alguma impressão permanente no tecido nervoso” (Carr, 2011, p. 20).

Mesmo com esses esforços pontuais, a crença na imutabilidade do cérebro adulto ainda permaneceria por algumas décadas mais. Curioso – e assustador - notar, contudo, que a concepção do cérebro como algo imutável foi concebida tendo como referência “uma metáfora da Idade Industrial que representava o cérebro como um maquinismo mecânico” (Carr, 2011, p. 21). Essa concepção também se relacionava com o pensamento moderno, na medida em que serviu por extirpar toda realidade imaterial da compreensão do cérebro e da mente humanas. O dualismo de René Descartes, presente na obra *Meditações*, de 1641 se baseava na ideia de que o cérebro e a mente humana existiriam em dois âmbitos distintos: o primeiro material e o segundo imaterial, e que ambos seriam incomunicáveis entre si. O dualismo, assim, conseguiu agradar a perspectiva materialista que estava em desenvolvimento, como também a perspectiva teológica, já estabelecida, mas em decaimento. Contudo, quando o Iluminismo chegou em seu

apogeu e “a razão se tornou a nova religião do Iluminismo” a metade imaterial do cérebro, a mente, passou a ser rejeitada pelos cientistas que ficaram com a ideia do “cérebro como uma máquina” (Carr, 2011, p. 22). Foi apenas no final do século XX e início do século XXI que a neuroplasticidade do cérebro começou a ser levada a sério pela comunidade científica, com a pesquisa do americano Michael Matthias Merzenich<sup>146</sup>, cujo trabalho trouxe fortes evidência sobre a neuroplasticidade. A partir daí as pesquisas antigas de William James e até mesmo de Freud começaram a ser retomadas seriamente (Carr, 2011, p. 25).

À medida que a ciência do cérebro continua a avançar, as evidências em favor da neuroplasticidade ganham força. [...]. Eles também revelam algo mais: *a plasticidade cerebral não é limitada ao córtex somatossensorial, a área que governa o sentido do tato. É universal*. Virtualmente, todos os nossos circuitos neurais – quer estejam envolvidos em sentir, ver, ouvir, mover-se, pensar, aprender, perceber ou lembrar-se – são passíveis de mudanças (Carr, 2011, p. 26, tradução e destaques meus).

A descoberta da neuroplasticidade conseguiu harmonizar duas perspectivas antagônicas na epistemologia, acerca da fonte do conhecimento: o racionalismo e o empiricismo (Carr, 2011, p. 26). Sucintamente, a perspectiva empírica, representada pelo filósofo inglês John Locke, é associada à famosa ideia de que nascemos como uma “*tabula rasa*” e que ao longo da vida, com as experiências pelas quais passamos, adquirimos conhecimento. Portanto, a experiência é a única fonte de conhecimento possível. Já para os racionalistas, o conhecimento advém da estrutura da razão. Um de seus representantes mais ilustres foi Immanuel Kant, para o qual nascemos com categorias da razão, que são estruturas que condicionam a aquisição de conhecimento. Em verdade, a neuroplasticidade mostrou que essas posições se complementam: se por um lado nascemos com um cérebro que tem uma estrutura adaptável, por outro as experiências moldam qual a estrutura que esse cérebro vai ter (Carr, 2011, p. 27).

Fato que é que atualmente (2024) a neuroplasticidade está bem documentada e provada cientificamente de modo que a conclusão que se coloca é a de que o cérebro humano, mesmo o adulto, é extremamente adaptável aos estímulos que recebe. Carr (2011, p. 29, grifos meus) ao citar neurologistas reforça tal ideia: “[...] ‘Descobrimos que a neuroplasticidade não somente é possível, mas que está constantemente ativa’, escreve Mark Hallet, chefe da divisão de neurologia médica dos institutos nacionais de saúde. [...] ‘É o modo como nos adaptamos a

<sup>146</sup> É assustadoramente recente essa descoberta e mudança de paradigma científico, vejam esse vídeo de 2004 sobre o crescimento das evidências sobre a neuroplasticidade cerebral: [https://www.ted.com/talks/michael\\_merzenich\\_growing\\_evidence\\_of\\_brain\\_plasticity?language=en](https://www.ted.com/talks/michael_merzenich_growing_evidence_of_brain_plasticity?language=en).

condições mutáveis, o modo como aprendemos novos fatos e o modo como desenvolvemos novas habilidades”.

A neuroplasticidade do cérebro também permite o ponto de encontro entre a cultura e a natureza. O modo pelo qual vivemos muda a estrutura do nosso cérebro. A formação e a educação não são apenas aquisições intelectuais, o hábito do estudo, da leitura e da escrita (assim como todos os demais) criam e reforçam caminhos sinápticos e neuronais próprios. A cultura deixa impressão na biologia. Dito de outro jeito “tornamo-nos neurologicamente o que pensamos” (Carr, 2011, p. 32). A tradição, a formação e as ciências humanas não operam apenas a nível intelectual, mas a nível neurobiológico. “E quando transmitimos nossos hábitos de pensamento a nossos filhos, através dos exemplos que damos, a escolaridade que providenciamos e as mídias que usamos, transmitimos também as modificações da estrutura do nosso cérebro” (Carr, 2011, p. 50, tradução minha).

A rede neuronal e as estruturas sinápticas estão em constantes processos de anabólicos e catabólicos, isto é, retrospectivamente, de construção e de desconstrução, a depender das experiências, hábitos e, enfim, dos estímulos advindos do nosso modo de vida. Um caminho sináptico de alguma habilidade, por exemplo, pode ser facilmente perdido pelo não uso dessa via. Vemos isso quando aprendemos um idioma, mas não o praticamos; após um tempo, é notável uma perda de vocabulário e o esquecimento de certas regras e estruturas gramaticais. Hábitos ruins e hábitos bons são estímulos igualmente válidos para a atuação da neuroplasticidade. Ainda sobre este tema, uma ressalva deve ser feita. “Plástico não significa elástico” (Carr, 2011, p. 33). Portanto, pode haver o caso de adaptarmos o nosso cérebro para hábitos ruins às custas de hábitos bons, por exemplo. Ademais, o não-uso de uma via sináptica acarreta o seu enfraquecimento e, enfim, sua degradação.

#### *4.3.2.2 Neuroplasticidade e tecnologia: os tipos de tecnologias e as tecnologias intelectuais*

Uma das experiências humanas que certamente ativam a neuroplasticidade cerebral é o desenvolvimento e o uso de ferramentas e, assim, de tecnologias. Por meio delas podemos tornar a vida mais confortável, mais segura, mais eficiente. Em outras palavras, por meio da tecnologia aumentamos o poder de manipulação e de controle da natureza, dos outros e de nós

mesmo. Uma classificação de tecnologia relevante para esta tese é a feita a partir do âmbito de atuação no ser humano de cada tecnologia<sup>147</sup>.

O primeiro tipo de tecnologia se refere ao conjunto que aumentam as nossas capacidades naturais e/ou que minimizam o nosso esforço físico: “Um conjunto que inclui o arado, a agulha de costura e o caça a jato estende a nossa força física, destreza ou resiliência” (Carr, 2011, p. 45). O segundo tipo de tecnologia se refere ao incremento dos órgãos dos sentidos, e podemos incluir nesse conjunto os óculos, o microscópio, o amplificador de som, dentre outras. Um terceiro tipo abarca as tecnologias que nos permitem manipular o curso da natureza: remédios, reservatório de água, corte de cabelo, pesticidas, o que “permitem-nos remodelar a natureza para servir melhor as nossas necessidades ou desejos” (Carr, 2011, p. 45). Por fim, mas não menos importante, há um quarto tipo, a categoria das “tecnologias intelectuais”, termo usado inicialmente pelo antropólogo social Jack Goody e pelo sociólogo Daniel Bell, mas que Carr usa com um significado ligeiramente diferente. Para Carr (2011, pp. 45-46), as tecnologias intelectuais: “[...] incluem todas as ferramentas que usamos para estender ou dar suporte aos nossos poderes mentais – encontrar e classificar informação, formular e articular ideias, partilhar *know-how* e experiências, fazer medidas e realizar cálculos, expandir capacidades da nossa memória [...]” (tradução minha).

A bússola, a régua, a calculadora, a máquina de escrever, a biblioteca, o computador e a internet são exemplos de tecnologias intelectuais, que “tem o maior e mais duradouro poder sobre o que e como pensamos” (Carr, 2011, p. 46). Levando em consideração a neuroplasticidade, esse tipo de tecnologia é a que mais provoca o remodelamento de nosso cérebro e, assim de nossas capacidades cognitivas. “[...] *as ferramentas que usamos para ler, escrever ou manipular de algum modo informação trabalham com nossas mentes mesmo enquanto nossas mentes trabalham com elas – é um tema central da história cultural e intelectual*” (Carr, 2011, p. 46).

Outro aspecto que se deve levar em consideração acerca deste tema é a quantidade de usuários dessas tecnologias. Em geral, as tecnologias surgem com acesso restritos a seus inventores, financiadores e as pessoas que podem por ela pagar. Este é um cenário. Outro completamente diferente é quando grande parte da população começa a ter acesso a determinado tipo de tecnologia. Se no primeiro cenário, o modo de pensar mudou em relação a pequeno grupo da população, no segundo, se pode dizer que grande parte da população, para não dizer uma sociedade inteira, mudou o seu modo de pensar e a configuração de suas vidas.

---

<sup>147</sup> Para aprofundamento no tema, sugiro a excelente obra de Alberto Cupani: *Filosofia da tecnologia: um convite*, 3. ed. – Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

Quando uma comunidade muda o seu modo de vida, por qualquer razão, uma nova ética e uma nova moral se colocam<sup>148</sup>.

Toda tecnologia intelectual, colocando de um outro modo, incorpora uma ética intelectual, um conjunto de suposições de como a mente humana funciona ou deveria funcionar. O mapa e o relógio partilham uma ética semelhante. Ambos colocaram uma nova ênfase na mensuração e na abstração, na percepção e definição de formas e processos além daqueles aparente aos sentidos (Carr, 2011, p. 46, tradução minha).

A ética intelectual, que nada mais é do que a mudança no modo de vida e no modo de pensar e compreender de uma sociedade decorrente do uso massivo de uma tecnologia, comumente não é pensada pelos seus inventores. Tais repercussões vão sendo percebidas pouco a pouco e, em geral, depois de seu estabelecimento, e amplo de seu amplo uso. “Também os usuários da tecnologia costumeiramente não estão cômicos da sua ética. Eles, ademais, estão ocupados com os benefícios práticos que obtêm com o emprego da ferramenta” (Carr, 2011, p. 46). Por exemplo, a invenção do relógio. O desenvolvimento e o uso do relógio mudaram o modo de vida do Ocidente. Em poucas palavras, o desenvolvimento da tecnologia de mensuração do tempo na Europa começou na segunda metade da Idade Média, momento em que os monastérios detinham grande acesso à cultura e ao conhecimento. Passaram a exigir uma mensuração mais precisa do tempo, tendo em vista o rigoroso planejamento e práticas religiosas, pelos monges cristãos. “Foi no monastério que os primeiros relógios mecânicos foram montados, seus movimentos governados pelo balanço de pesos, e foram os sinos das torres da igreja que soaram pela primeira vez as horas pelas quais as pessoas começaram a parcelar as suas vidas” (Carr, 2011, p. 43).

Alberto Cupani (2011, p. 75), relembra como a técnica, a partir do exemplo do relógio e seu nascimento com a igreja e o sino deteve função essencial no funcionamento da vida das cidades, ao serem os responsáveis por marcar o início do trabalho, a hora das refeições, o fim do trabalho, o momento da missa, dentre outros momentos diários, semanais, mensais e anuais religiosos. Com o desenvolvimento do comércio e posteriormente, da indústria a marcação e a padronização temporal se tornaram essenciais para essas atividades (Carr, 2011, p. 44). Com o incremento da tecnologia do relógio, surgiram os relógios pessoais. A miniaturização tornou-os mais acessíveis e agora cada pessoa tinha perto de si o controle sobre o seu tempo." Ao

---

<sup>148</sup> Pudemos ver isso, no subtópico 3.4, acerca dos impactos da comunicação digital na amizade, momento em que ficou claro que as pesquisas mostram que para o público jovem não apenas o conceito de amizade se transformou, como também ensejou a criação de expectativas de comportamentos que os amigos devem ter para serem considerados amigos, no ambiente digital: uma nova moral acerca da amizade surgiu.

lembrar continuamente o seu proprietário “do tempo usado, do tempo gasto, do tempo desperdiçado, do tempo perdido”, tornou-se ao mesmo tempo “um incentivo e uma chave para a realização pessoal e para a produtividade” (Carr, 2011, p. 44).

Essa resumida história do relógio serve de exemplo didático de como as tecnologias não são apenas instrumentos. Elas acabam por nos moldar à sua imagem. O relógio mensurou o tempo e o tornou linear: e tornou a nossa temporalidade e tempo de vida precisos e lineares. Essa é a forma que compreendemos o tempo, nas sociedades ocidentais. Ainda assim, há aqueles que minimizam a influência e as transformações geradas pelo desenvolvimento e uso massivo em especial das tecnologias intelectuais, que endossem formam o instrumentalismo, corrente na filosofia da tecnologia segundo a qual “as ferramentas são artefatos, neutros, inteiramente subservientes aos desejos conscientes de seus usuários. Os instrumentos são meios que usamos para alcançar nossos fins; eles não têm fins em si mesmo” (Carr, 2011, p. 47).

Os instrumentalistas estão ainda dentro do paradigma de um Iluminismo cego, em que a razão humana controla a tudo e a todos. “A ideia de que somos de algum modo controlados por nossas ferramentas é uma heresia para a maioria das pessoas” (Carr, 2011, p. 47). Essa postura nos torna inertes e pouco cientes do preço que estamos a pagar pela adoção de uma nova tecnologia, além de nos fazer perder a chance de mitigar seus efeitos adversos. Felizmente, há a corrente determinista, segundo a qual “o progresso tecnológico, força autônoma e fora do controle do homem singular, é o fator primário conformador do curso da história humana”. Foi Thorstein Veblen que cunhou o termo “determinismo tecnológico”, e nessa corrente estão importantes nomes como Karl Marx, Ralph Waldo Emerson, McLuhan, dentre outros (Carr, 2011, p. 47).

Agora a famosa frase de McLuhan fica mais clara. “O meio é a mensagem” pode ser compreendida como a imposição de um novo modo de vida pela nova tecnologia instaurada. O meio é a mensagem porque o tipo de meio conforma um sentido próprio da mensagem. Em outras palavras, o meio nos impõe a sua própria ética e cria uma nova configuração de ambiente (*medium*). O *medium* da linguagem por exemplo decorre da palavra, seja ela escrita ou oral – cada uma com sua particularidade. Na perspectiva histórica de Gadamer, a compreensão da linguagem como um ambiente em que se vive é reflexo de se anuir com a ética que a tecnologia da palavra instaurou. Ainda que Gadamer use de maneira ambígua o termo linguagem para se referir à palavra oral e à palavra escrita, e que a linguagem é viva no diálogo, isso não anula o fato de que Gadamer tem em consideração a palavra escrita especialmente no que tange a credibilidade e ao papel das ciências humanas, à manutenção da tradição, à compreensão do fenômeno da compreensão a partir do exemplo da tradução, dentre outros. Tendo em vista que



estamos inseridos em uma sociedade que desenvolveu e adotou o registro escrito da palavra, a relação dinâmica e recíproca entre a palavra escrita e oral da linguagem é inevitável.

Em relação à filosofia da tecnologia, deixo claro aqui a minha filiação – esperada - à perspectiva determinista. “Embora indivíduos e comunidades possam tomar decisões muito diferentes sobre quais ferramentas usar, isso não significa que como espécie tenhamos muito controle sobre o caminho ou o ritmo do progresso tecnológico. Seria excesso de credulidade argumentar que escolhemos usar mapas e relógios (como se pudéssemos ter escolhido não os usar)” (Carr, 2011, p. 48). Ponto em comum que vale a pena ser sublinhado entre instrumentalistas e deterministas se refere ao fato de que ambos reconhecem que determinadas tecnologias mudam para sempre o curso da história. “Novas ferramentas de caça e de agricultura trouxeram mudanças nos padrões de crescimento populacional, povoamento e trabalho” (Carr, 2011, p. 48). A tecnologia tem e impõe a sua lógica própria, não apenas no âmbito da teoria e no âmbito prático, mas sobretudo no modelamento de nossa cognição. Tendo em vista que a neuroplasticidade é uma descoberta recente, ainda é um campo novo as pesquisas dos impactos das comunicações digitais no cérebro humano.

As recentes descobertas da neuroplasticidade tornam mais visível a essência do intelecto e mais fáceis de assinalar seus passos e fronteiras. [...] Seu uso [tecnologia] fortaleceu alguns circuitos neurais e enfraqueceu outros, reforçou certos traços mentais enquanto deixou de esmaecer outros. A neuroplasticidade fornece o elo perdido para compreendermos como os meios informacionais e outras tecnologias intelectuais exerceram sua influência sobre o desenvolvimento da civilização e ajudaram a guiar, em certo nível biológico, a história da consciência humana (CARR, 2011, p. 49, tradução minha).

Mais importante para a presente discussão, todavia, é que a plasticidade também subjaz ao motivo pelo qual o circuito do cérebro leitor é inerentemente maleável (ou seja, passível de mudar conforme a leitura) e é influenciado tanto por fatores ambientais chave, a saber: aquilo que lê (tanto o sistema de escrita particular como o conteúdo), como ele lê (a mídia particular, por exemplo, o impresso ou a tela e seus efeitos sobre o modo de ler) e como é formado (métodos de instrução). *O ponto crucial da questão é que a plasticidade do cérebro nos permite formar não só circuitos cada vez mais sofisticados e expandidos, mas também circuitos cada vez menos sofisticados, dependendo de fatores ambientais* (Wolf, 2019, p. 29, destaques meus).

Antes de nos aprofundarmos nesse tema e de adentrarmos nas mudanças cognitivas geradas pela leitura em tela, em comparação com a leitura em papel, é preciso primeiro, explicar alguns pontos acerca da compreensão da escrita e, posteriormente, sobre a internet e tecnologias digitais.

#### 4.3.2.3 A escrita como tecnologia intelectual

Para Walter Ong, no livro *Orality and Literacy*, “tecnologias não são meros auxílios exteriores, mas também transformações interiores da consciência, e estas são as maiores possíveis, quando afetam a palavra. A história da linguagem também é uma história da mente”. Para Carr (2011), a linguagem é o “reservatório primário do pensamento consciente”. Para recapitular a posição de Gadamer sobre a linguagem, tendo em vista a presente discussão, em resumo, a língua natural não se confunde com linguagem. A língua natural é um dos códigos possíveis – e um dos mais importantes, usados para a comunicação humana. A linguagem, por sua vez, é quando colocamos a língua em ação, seja por meio do diálogo, seja por meio do pensamento, que para Gadamer, nada mais é do que o diálogo da alma com ela mesma, como Platão já havia intuído. A linguagem é o *medium*, o ambiente em que se desenvolvem as trocas sociais, seja por meio do diálogo, seja, por meio da escrita, seja por meio do pensamento. Acerca da relação entre pensamento e linguagem, não basta aqui a referência ao pensamento platônico. Para explicar tal relação, Gadamer também vai se apoiar na teologia cristã e em especial no pensamento de São Tomás de Aquino e de Santo Agostinho a fim de caracterizar a linguagem humana como finita, limitada e fragmentada – quando em comparação com a palavra, com o verbo divino. Ademais a temporalidade entre pensamento e linguagem aqui importa: a relação temporal entre ambos é a da simultaneidade. O pensamento vem à existência no exato momento em que o ser visado se enforma por meio da palavra. Não existe um pensamento sem palavra. Não pensamos sem palavra, o que vem à mente já passou pela palavra e pela narratividade. Todo pensamento que surge, surge no meio da linguagem.

A linguagem oral não é uma tecnologia propriamente dita; a palavra oral é algo natural ao ser humano enquanto espécie. “Nosso cérebro e corpo evoluíram para falar e para ouvir palavras. Uma criança aprende a falar (mesmo) sem instruções, como o filhote de um pássaro aprende a voar” (Carr, 2011, p. 50). O que de fato não são naturais, mas sim tecnologias intelectuais desenvolvidas e aprendidas são a escrita e a leitura. “Nossas mentes têm que ser ensinadas a traduzir os caracteres simbólicos que vemos na linguagem e que entendemos [...]. Leitura e escrita exigem ensino e prática, o modelamento deliberado do cérebro” (Carr, 2011, p. 52).

#### 4.3.2.4 A suspeita de Sócrates sobre a escrita

No tempo em que a escrita era a tecnologia intelectual do momento, houve também céticos e entusiastas. Curiosamente para a Filosofia, área do conhecimento quase que exclusivamente pautada no texto escrito, Sócrates demonstra uma postura de suspeita, no diálogo platônico *Fedro*. Ainda que ele reconheça os benefícios do registro escrito, o filósofo pontua o preço a ser pago por essa facilidade, na alma: ao delegar a memória para um lugar exterior à alma, nos tornaríamos pensadores mais superficiais, tendo em vista a dependência constante de acesso ao registro. Ainda que de fato as sociedades letradas tenham a memória menos desenvolvida que as comunidades de cultura oral é inegável que “as conquistas do mundo ocidental [...] dão um testemunho dos tremendos valores do ato de ler e de escrever” (Carr, 2011, p. 55).

Os atos de ler e de escrever foram e são condições necessárias para o desenvolvimento tanto das ciências humanas quanto das ciências naturais: “é absolutamente necessário para o desenvolvimento não apenas da ciência, mas também da história, da filosofia e da compreensão explicativa da literatura e de qualquer arte, e, de fato da explicação da própria linguagem (incluindo o discurso oral) (Carr, 2011, pp. 55-56). Nas sociedades ocidentais a ideia de conhecimento se relaciona intimamente com a palavra escrita, com texto e livros. A escrita e a leitura são tecnologias que permitem a realização cognitiva intelectual plena dos seres humanos, tendo em vista que “a escrita eleva a consciência” (Carr, 2011, p. 56).

#### 4.3.2.5 A evolução da escrita

Como qualquer artefato da cultura, a escrita também teve a sua história até chegar ao ponto em que hoje a conhecemos. Uma vez adquirida uma proficiência mínima da língua natural e o cérebro se torne mais apto para decodificar um texto até que a leitura se torne um processo automático, e a mente passe a conseguir trabalhar finamente na interpretação e na significação. “Torna-se possível o que chamamos atualmente de leitura profunda” (Carr, 2011, p. 62). aquisição da escrita e a leitura silenciosa requereram um modelamento cerebral bastante disciplinado, a fim de que pudesse haver a atenção e a concentração necessárias para entrar no estado mental em que o que importa é o fluxo das palavras e da narrativa (o “perder-se nas páginas de um livro”). Esse processo não é natural e tem sido uma tecnologia adquirida e praticada desde a infância, nas sociedades ocidentais, em geral. A escrita e a leitura nos modelaram para sairmos daquele estado primitivo de atenção ao ambiente e experimentar um processo mental que “exigia atenção continuada, ininterrupta, a um único objeto estático” (Carr,

2011, p. 62). A leitura de um livro em papel, ainda que possa ser considerada um momento meditativo, não enseja um estado mental passivo ou que permita um esvaziamento da mente.

Essa capacidade de atenção continuada e foco em uma única tarefa para Vaughn Bell, psicólogo pesquisador do *King's College* de Londres, é “estranha anomalia na história do nosso desenvolvimento psicológico” (Carr, 2011, p. 62). Tomamos por garantido algo que tem se mostrado ser um momento peculiar da história da humanidade, o que também pode ser conhecido pela expressão *parênteses de Gutemberg*, isto é, o momento da história do ocidente em que o letramento mínimo da população é compulsório na maioria dos estados nacionais, ao mesmo tempo em que o acesso aos livros também se mostra viável. A escrita e a leitura, da forma que conhecemos, e da forma em que se baseou o desenvolvimento não só da filosofia (ao menos, a partir da Idade Média) mas das outras áreas de conhecimento pode ter sido apenas um momento na história do conhecimento do Ocidente.

A escrita encontrou seu melhor suporte físico no livro, o que o tornou a nova tecnologia intelectual da época, ainda que caro, escasso e restrito, ao grupo de privilegiados dos que eram alfabetizados.

Agora, a escrita começava a assumir e a disseminar uma nova ética intelectual: a ética do livro. [...] Como os códigos manuscritos permaneciam custosos e escassos, a ética intelectual do livro e a mente do leitor profundo continuavam restritas a um grupo relativamente pequeno de cidadãos privilegiados. O alfabeto, uma forma de linguagem, havia encontrado o seu próprio meio ideal no livro, um meio de escrita. Os livros, todavia, ainda tinham que encontrar o seu meio ideal – a tecnologia que permitia que fossem produzidos e distribuídos a baixo custo, com rapidez e em abundância (Carr, 2011, p. 66, tradução minha).

Com a invenção de Gutemberg, em 1445, os livros passaram a ser mais acessíveis e abundantes, de maneira que um processo virtuoso de consumo de livros e de alfabetização começou a acontecer e ser retroalimentado. A educação e, em geral, o acesso à alfabetização se tornaram um direito a ser garantido pelo Estado e, em breve, se tornaria um dever dos estados nacionais. “A disponibilidade crescente de livros despertou o desejo do público de ler e de escrever, e a expansão da alfabetização estimulou ainda mais a demanda por livros. A indústria tipográfica explodiu” (Carr, 2011, p. 69). Como toda tecnologia de comunicação, a prensa tipográfica e os livros também foram usados para disseminar boatos, notícias falsas, propaganda, pornografia, a ponto de que “[...] religiosos e políticos começaram a se questionar, como colocou o primeiro censor oficial de livros da Inglaterra em 1660, se ‘mais malefício do

que vantagem não foi ocasionado ao mundo cristão pela invenção da tipografia” (Carr, 2011, p. 69).

A ética literária para mal e para bem havia sido instaurada e agora grande parte das pessoas de diversas sociedades já haviam sido alfabetizadas e já estavam treinando o mesmo tipo de modelo mental, qual seja, aquele que caracteriza a leitura profunda. “A mente literária, outrora confinada ao claustro do monastério e às torres da universidade, tornou-se a mente geral” (Carr, 2011, p. 71). Contudo, esse modelo mental tem se transformado com o estabelecimento da comunicação digital. Como estamos numa época de transição temos muitas estruturas mentais diversas, no que tange aos modelos de leituras e aos tipos de meios.

Sim, há muitos tipos de leituras, a depender do meio em que o que há de ser lido ocorre. As pessoas letradas leem o dia todo, seja de maneira consciente seja de maneira inconsciente. Um conjunto de letras não passa despercebido aos olhos de uma pessoa letrada, seja nos sinais de trânsito, seja nas embalagens de produtos, em panfletos. Essas formas de leitura superficiais e de curta duração, que se assemelha ao tipo de leitura, quase que uma decodificação, “que partilhamos com nossos ancestrais distantes, que decifravam as marcas riscadas em pedregulhos” (Carr, 2011, p. 71).

Por outro lado, a cultura literária permitida e promovida pela invenção de Gutemberg tinha como base a leitura profunda, que foi fomentada e estimulada pelo desenvolvimento de estilos literários e da própria literatura. “[...] os limites da linguagem se expandiram rapidamente à medida que os escritores, competindo pelos olhos de leitores cada vez mais sofisticados e exigentes, esforçavam-se para exprimir ideias e emoções com clareza, elegância e originalidade superiores (Carr, 2011, p. 73). A linguagem passou a ser desafiada e explorada e investigada. A expansão dos limites da linguagem por meio da escrita, gerou uma expansão da linguagem e da consciência dos leitores. A capacidade de compreensão alcançou um outro patamar. “O aprofundamento se estendeu para muito além da página. Não é exagero dizer que a escrita e a leitura dos livros intensificaram e refinou a experiência das pessoas com a vida e com a natureza” (Carr, 2011, p. 73). Essa expansão e apropriação criativa da linguagem, refinou também a capacidade do pensamento e da compreensão. Tornamos mais rica a compreensão da nossa própria existência e da realidade. “Visto que o livro acabou sendo o meio primário da troca de conhecimento e de discernimento, sua ética intelectual se tornou o fundamento de nossa cultura” (Carr, 2011, p. 74) até então.

Como mencionado anteriormente, hoje estamos em uma fase de transição entre dois mundos tecnológicos e, mais que isso, entre duas éticas intelectuais e seus respectivos modelos mentais. “Depois de 550 anos, a prensa tipográfica e seus produtos estão sendo empurrados do

centro da vida intelectual para a sua periferia” (Carr, 2011, p. 74). Ainda que esse processo tenha começado muito antes do advento do computador e da comunicação digital, isto é, quando o entretenimento fácil e barato começou a surgir (no rádio, no cinema, na televisão), esses outros meios não conseguiram substituir a cultura do livro. Isso se deveu ao fato de que “essas tecnologias sempre foram limitadas pela sua incapacidade de transmitir a palavra escrita. Elas desalojaram, mas não substituíram o livro. A corrente dominante da cultura ainda passava pela prensa tipográfica” (Carr, 2011, pp. 74-75).

O computador associado à internet tem potencial para substituir a ética do livro.

Um novo meio nunca é uma adição a um antigo” escreve McLuhan em *Os meios de comunicação* nem deixa o antigo em paz. Nunca cessa de oprimir os antigos meios até que encontre novos formatos e posições para eles” [...]. Quando a net absorve uma mídia, recria-a à sua própria imagem. Não somente dissolve a forma física da mídia, injeta hiperlinks no conteúdo da mídia, quebra o conteúdo em porções buscáveis e circunda o conteúdo com os conteúdos de todas as outras mídias que absorveu. Todas essas mudanças da forma de conteúdo também mudam a maneira como usamos, experimentamos e mesmo o compreendemos (Carr, 2011, pp. 89-90, tradução minha).

O meio digital e a internet têm sido o epicentro de uma revolução cultural na medida em que o meio digital tem absorvido todas as outras mídias (Carr, 2011, p. 83). O que o telefone, o rádio, a televisão, o cinema permitiam, o meio digital também faz, em seus próprios termos. Esses meios foram facilmente absorvidos pelo meio digital. A maior resistência está justamente nos livros. Por mais que existam os textos em formatos digitais e até mesmo os dispositivos especializados para a leitura que, por vezes tentam inclusive simular a página de um livro, a adesão social a essa tendência, empurrada goela abaixo pelo mercado, ainda é insipiente. “Apesar dos anos de tanto alarde sobre os livros eletrônicos, a maioria das pessoas não demonstrou muito interesse neles” (Carr, 2011, p. 103).

Por mais que os *e-books* sejam mais baratos e apresentem inúmeras comodidades e se vendam como se fosse um substituto à experiência da leitura profunda, promovida no livro de papel, os e-books falham porque não permitem a concentração e a atenção imersiva necessárias à experiência da leitura. Mesmo neles há inúmeras distrações como hiperlinks,<sup>149</sup> traduções e sinônimos de palavras, além de se estar diante de uma tela.

---

<sup>149</sup> Sobre a presença de hiperlinks: “[...] as pesquisas continuam a mostrar que as pessoas que leem textos lineares compreendem mais, lembram mais e aprendem mais do que aquelas que leem textos salpicados com links” (Carr, 2011, p.129).

A linearidade do livro é quebrada, junto com a calma atenção que encoraja o leitor. Os recursos high-tech de aparelhos como o Kindle e o iPad da Apple podem tornar mais provável que leiamos e-books, mas o modo como os leremos será muito diferente do modo como lemos edições impressas (Carr, 2011, p. 106, tradução minha).

As características da proposta dos livros em formatos digitais refletem as características do próprio meio digital. A constante interrupção e quebra de atenção e concentração certamente é uma delas. Outra característica espelhada é a interatividade. Já existem os chamados “livros interativos”, como por exemplo os chamados *Vooks*, que mistura o texto com vídeos e animações (Carr, 2011, p. 107). Ademais, a autoria do escrito e a leitura são processos cada vez mais coletivos – em constante movimento de retificação e de atualização, e cada vez menos individuais.

Em outras palavras, a ideia da genialidade de um autor, de uma mente singular, por vezes fruto de um processo peculiar de relacionamento com a linguagem, compreensão e pensamento vem sendo dissolvida. Se o leitor muda, o escritor muda, e vice-versa. No caso dos livros de autoria coletiva, não será difícil pensar mesmo no desfazimento da separação entre leitor e escritor, na medida em que o texto não é mais intocável depois de publicado digitalmente. “Muitos observadores acreditam que é apenas uma questão de tempo até que as funções das redes sociais sejam incorporadas aos leitores digitais transformando a leitura em algo como uma espécie de esporte em equipe” (Carr, 2011, p. 108).

Outra característica espelhada é a da temporalidade quase que eterna no livro em contraste com a impermanência do digital, e sua contínua sanha por atualização e engajamento. Enquanto um livro impresso é um objeto acabado e delimitado, “o texto eletrônico é impermanente. No mercado digital, a publicação se torna um processo em andamento, em vez de um evento discreto, e a revisão pode prosseguir indefinidamente” (Carr, 2011, p. 108). O passado não tem mais âncora nem materialidade no momento presente – o registro escrito não é mais confiável no meio digital. Sendo a retificação e, assim, a constante atualização a regra do modo de ser do texto digital, se torna difícil perceber e reconhecer o registro do passado. A facilidade de retificação também ecoa na falta de pressão para se atingir a perfeição artística, na primeira publicação. Ainda na medida em que “[...] o computador torna-se nosso companheiro constante e a internet nosso meio predileto de armazenar, processar e partilhar informação de todas as formas, incluindo o texto” a tendência é que mesmo o livro se torne algo periférico ou um item de colecionador. Talvez retorne a ser o mar navegado apenas por uma elite intelectual.

“A prática da leitura profunda que se popularizou na esteira da invenção de Gutenberg, na qual a quietude era parte do significado, “parte da mente”, continuará a se desvanecer, com toda a probabilidade tornando-se a província de uma pequena e minguante elite (Carr, 2011, p. 110, tradução minha).

A consolidação da ética do digital mostra que a era da leitura profunda em livros pode ter sido um breve momento na história intelectual da cultura ocidental. O modo como as pessoas leem, escrevem, pensam e compreendem já foi alterado pela comunicação digital. Isso não quer dizer que iremos nos tornar analfabetos ou que a cultura do livro e da escrita vai desaparecer: “[...] uma vez tecnologizado, o mundo não pode ser destecnologizado” (Carr, 2011, p. 112). Ainda que o livro e a leitura profunda tenham sobrevivido e vivam em pequenos nichos, é inegável que, enquanto sociedade, não apenas dedicamos menos tempo à leitura de palavras impressas, como também quando o fazemos estamos a um passo de sermos interrompidos pela olhadela na tela do computador: “[...] e, mesmo quando as lemos, nós o fazemos à sombra da atarefada internet” (Carr, 2011, p. 112). O meio digital estimula a tal ponto a desatenção que há uma tendência ao uso simultâneo de dois ou mais meios de comunicação, com exceção dos livros e dos textos impressos como jornais e revistas, que estão em franca decadência. “Um estudo de 2006, realizado pelo *Jupiter Research* revelou uma imensa superposição ‘entre assistir tv e surfar na web’ (Carr, 2011, p. 87). Se o meio da tela e da comunicação digital estimula outro modelo mental a ser fomentado em nossos cérebros, muito diferente do meio da página e do livro e uma nova ética intelectual está sendo constituída: quais as características desse novo modelo mental, associado a essa nova forma de leitura? “Fiquei impressionada pelo modo de como a organização dos circuitos do cérebro leitor pode ser alterada pelas características singulares da mídia digital, particularmente nos jovens” (Wolf, 2019, p. 16)

#### 4.3.2.6 O cérebro “malabarista”<sup>150</sup>

Cada mídia tem seus pontos fortes e suas fraquezas; cada mídia desenvolve algumas habilidades cognitivas às custas de outras. Embora [...] a internet possa desenvolver uma inteligência visual impressionante, o preço pago por isso parece ser o processamento profundo: a aquisição consciente de conhecimentos, a análise indutiva, o pensamento crítico, a imaginação e a reflexão (Greenfield, 2009, p. 71, tradução minha).

<sup>150</sup> Termo cunhado pela pesquisadora Marianne Wolf, na obra *O cérebro no mundo digital*, acerca da imagem que melhor representa o modelo mental pretensamente *multitasking* (nome palatável para o fato de que somos treinados diariamente para termos a nossa atenção fragmentada em diversas tarefas).



Dúzias de estudos de psicólogos, neurobiólogos, educadores e web-designers indicam a mesma conclusão: quando estamos online entramos em um ambiente que promove a leitura descuidada, o pensamento apressado e distraído e o aprendizado superficial. É possível pensar profundamente enquanto se surfa na net, assim como é possível pensar superficialmente enquanto se lê um livro, mas não é o tipo de pensamento que a tecnologia encoraja e recompensa (Carr, 2011, p. 118, tradução minha).

*“[...] se as gerações futuras desenvolverão ou não capacidades analógicas, empáticas, crítico-analíticas e criativas altamente sofisticadas é uma responsabilidade nossa de agora. Nenhum conselho de ética da pesquisa que se dê ao respeito, em nenhuma universidade, permitiria que um pesquisador fizesse o que nossa cultura já fez sem avaliar as evidências disponíveis: introduzir um conjunto completo, quase que viciante de recursos que têm poder sobre a atenção, sem conhecer os possíveis efeitos colaterais e ramificações para os sujeitos (Wolf, 2019, p. 144, destaques meus).*

Por quê? Porque a arquitetura da comunicação digital é viciante e interruptiva. “É que ela descarrega precisamente o tipo de estímulos sensoriais e cognitivos – repetitivos, intensivos, interativos, aditivos – que se demonstrou resultarem em fortes e rápidas alterações dos circuitos e funções cerebrais” (Carr, 2011, p. 118). Além disso trata-se de um sistema de alta velocidade, o que fomenta em nós a ansiedade e a expectativa da próxima atualização e interação.

Quando acessamos o meio digital, seja pelo computador, seja pelo *smartphone*, ou *tablet* ou qualquer outro *gadget*, a nossa mente é obrigada a lidar com uma enxurrada de estímulos oriundos de todas plataformas ou sites que frequentamos, ou em que somos cadastrados. Cores, imagens, vídeos palavras, áudios, acesso fácil a pessoas tudo, em um só lugar e em constante atualização e reformatação do que fora apreendido - a medida em que passamos de site em site. “O mundo real se afasta enquanto processamos a enxurrada de símbolos e estímulos que é despejada pelos nossos dispositivos. A interatividade amplia esse efeito” (Carr, 2011, p. 120). Estamos imersos e completamente obcecados em um “ecossistema de tecnologias da interrupção”, segundo Cory Doctorow (*apud* Carr, 2011, p. 91), que são mecanismos e dispositivos projetados para nos interromper e quebrar a nossa capacidade de foco de atenção para, em seguida, nos capturarmos breve e novamente.

A cacofonia de estímulos da net dá um curto-circuito tanto no pensamento consciente como no inconsciente, impedindo que a nossa mente pense profundamente ou criativamente. Nosso cérebro se transforma em simples unidades de processamento de sinais, conduzindo informação para dentro da consciência e depois para fora (Carr, 2011, p. 122, tradução minha).

Não apenas há o excesso de estímulos e em diversas formas, como também o fluxo é constante. O nosso cérebro não consegue simplesmente processar completamente todas essas

informações e, geralmente, são consumidos e descartados pela memória. Isso quer dizer que apesar de estarmos constantemente lendo, escrevendo e interagindo, não conseguimos ter tempo e espaço e silêncio para estimular a leitura profunda. Estamos sempre sendo trazidos de volta à superfície do entendimento. A comunicação digital simplesmente captura a nossa atenção para depois quebrá-la com o surgimento irresistível de outra distração (Carr, 2011, p. 121).

Neste momento o contraponto com o livro e a leitura profunda fica bastante claro. Como foi mencionado, a leitura profunda demanda o desenvolvimento da atenção e da concentração continuadas, de maneira que pode ser considerado um estado meditativo, apesar de que não existe o esvaziamento da mente. O que existe de fato é a retirada da atenção dos sentidos, de maneira a reduzir a possibilidade de atenção a alterações no ambiente. O limiar para o disparo do desvio de atenção se torna maior, isto é, é preciso estímulos fortes do ambiente circundante para nos fazer perder a atenção do fluxo das ideias do texto. Se no ambiente digital há o superestímulo dos sentidos, na leitura de um livro há o subestímulo deles.

É precisamente o fato de que a leitura de livros “subestimula” os sentidos que torna a atividade tão intelectualmente recompensadora. Ao nos permitir filtrar as distrações, aquietar as funções de resolução de problemas dos lobos pré-frontais, a leitura profunda torna uma forma de pensamento profundo (Carr, 2011, p. 125, tradução minha).

Além do estímulo constante à desatenção e das constantes interrupções, o meio digital também apresenta uma quantidade absurda de informações sendo geradas continuamente, que não consegue ser mensurada e absorvida no mesmo ritmo que o da produção dessas informações. O processamento das informações demanda tempo e repetição. De maneira a agravar a performance cognitiva do novo leitor, essa quantidade de informações à disposição acarreta sobrecarga cognitiva, que é uma das causas dos problemas de memória. Além da quantidade de informações, outras causas da sobrecarga cognitiva se referem também à fragmentação da atenção e a constante necessidade de resolução de problemas e tomadas de decisão, que temos de fazer quando estamos navegando na internet (Carr, 2011, p. 126).

Em contrapartida, a leitura profunda e a compreensão daí decorrentes são processos que mobilizam o estabelecimento de relações entre conceitos, de inferências e correlações com conhecimentos prévios, de elaboração de hipóteses e de dúvidas, de síntese e paráfrase de ideias. A sobrecarga cognitiva e todas as suas fontes atrapalham esses processos (Carr, 2011, p. 130). Não sendo o bastante, também é necessário esclarecer o conceito de “hipermídia”:

A web combina a tecnologia do hipertexto com a tecnologia da multimídia para fornecer o que é chamado de hipermídia. Não são apenas palavras que são apresentadas e relacionadas eletronicamente, mas também imagens, sons, vídeos. [...] A divisão da atenção exigida pela multimídia estressa ainda mais as nossas capacidades cognitivas, diminuindo a nossa aprendizagem e enfraquecendo a nossa compreensão. Quando se trata de suprir a mente com a matéria prima do pensamento, mais pode ser menos (Carr, 2011, p. 131, tradução minha).

O cenário não parece muito promissor para as faculdades cognitivas, mas continuemos a nossa investigação. A arquitetura de constante interrupção de atenção, acarreta não apenas uma estafa cognitiva, mas também enfraquece as capacidades intelectuais relacionadas à reflexão, ao pensamento e à compreensão. Além disso enfraquece a memória, e ainda por cima “[...] nos deixam tensos e ansiosos. Quanto mais complexa for a sequência de pensamentos nas quais estamos mergulhados maior será o prejuízo que a distração causa” (Carr, 2011, p. 133).

Em outras palavras, toda vez que temos que clicar em algum botão ou hiperlink, toda vez que recebemos uma notificação, toda vez que uma caixa de diálogo se abre em nossa tela, ou que atualizamos o nosso *feed*, em suma, toda vez que deslocamos a nossa atenção, o cérebro tem de reanalisar todas as informações novas e integrá-las no projeto de sentido anterior. O círculo da compreensão que Heidegger descreveu, e que foi adotado por Gadamer segue em ritmo acelerado em que não consegue concluir o processo de ressignificação propriamente. Segue também acelerada a aplicação contínua do princípio hermenêutico da primazia da perfeição. A atividade hermenêutica ocorre a cada F5.

Toda vez que deslocamos nossa atenção, o nosso cérebro tem que se reorientar novamente, exercendo mais pressão sobre os nossos recursos mentais. Muitos estudos demonstraram que a comutação entre apenas duas tarefas pode incrementar substancialmente a nossa carga cognitiva, impedindo o nosso pensamento e aumentando a probabilidade de que passemos por cima ou interpretemos mal informações importantes (Carr, 2011, p. 134, tradução minha).

A atividade hermenêutica, assim como a leitura, pode ser superficial. O que está em jogo não é a atividade hermenêutica propriamente dita, mas sim as faculdades cognitivas e estruturas mentais que permitem os processos de leitura, compreensão e interpretação profundas. “Nós queremos ser interrompidos, porque cada interrupção nos traz informação preciosa. [...] Ansiamos pelo novo mesmo quando sabemos que o novo é na maior parte das vezes trivial” (Carr, 2011, p. 135).

Trata-se, então, de um ciclo vicioso em que o fomento e o estímulo à manutenção da estrutura cerebral relacionada aos processos cognitivos profundos se tornam cada vez menos usados e demandam cada vez maior esforço para ser alcançado. Alguém com uma tendência mais instrumentalista acerca da tecnologia diria: “é só desligar o telefone”, “é mudar a configuração das notificações”. Se desconectar não é uma opção fácil e envolve a possibilidade de se sentir isolado socialmente, ansioso, tenso: “desligar não é uma opção que muitos de nós consideraríamos” (Carr, 2011, p. 135).

#### 4.3.2.7 Padrão de leitura F nas telas

Em 2006, Jakob Nielsen, um consultor experiente de design de *web pages* que esteve estudando a leitura on-line desde a década de 1990, conduziu um estudo de rastreamento ocular de usuários da web. Fez com que 232 pessoas usassem uma pequena câmera que rastreava seus movimentos oculares enquanto liam páginas de texto e folheavam um outro conteúdo. *Nielsen descobriu que raramente qualquer dos participantes lia o texto on-line de um modo metódico, linha por linha, como tipicamente liam uma página de texto de um livro.* A vasta maioria deslizava sobre o texto velocemente com os olhos saltitando sobre a páginas em um padrão que se assemelhava a uma letra F . [...] Visto que mesmo o mais proficiente leitor somente pode ler cerca de dezoito palavras em 4,4 segundos, Nielsen diz a seus clientes que “quando você adicionar verborragia a uma página, pode supor que os usuários lerão 18 por cento dela [...]. Os resultados também reforçam algo que Nielsen escreveu em 1997 depois do seu primeiro estudo de leitura online. “Como os usuários leem na web”? perguntou então. Sua resposta sucinta: “Eles não leem” (Carr, 2011, p. 137, tradução minha).

Se poderia ainda se argumentar que a leitura superficial de um texto é tão importante quanto a leitura profunda, além do fato de que temos as duas estruturas mentais presentes em nosso cérebro. Temos tido sucesso tanto em ler placas de trânsito, legendas e manchetes, quanto em ler um romance denso. O ponto, contudo, não é esse. “O que é diferente, e perturbador, é que ler por alto está se tornando o nosso modo dominante de leitura” (Carr, 2011, p. 138). Em outras palavras, a leitura superficial está se estabelecendo como o modo de leitura principal e em detrimento do modo de leitura profunda. Como pontuei anteriormente, plasticidade não significa elasticidade. Se as vias neuronais não são suficientemente estimuladas e utilizadas, elas serão desconstruídas (processo catabólico). No caso a nossa estrutura neurológica da leitura profunda está sendo desconstruída nas gerações em que ela chegou a ser feita, e não chega nem a ser sintetizada nas gerações que já nasceram com um *tablet* no berço. Essa é a preocupação de Marianne Wolf: incentivar, especialmente em crianças e adolescentes, o modelo mental da leitura profunda, tendo em vista que não é mais o predominante.

Ironicamente, estamos não só passando por uma fase de desinformação, no que se refere à capilaridade e ao alcance das *fake news*, estamos também passando por um processo de perda de nossas capacidades cognitivas tradicionais, ou seja, por um processo de deformação, no sentido que tudo o que a cultura literária se empenhou para formar, a vivência no meio digital tem deformado. As faculdades intelectuais até então tidas como garantidas estão se deteriorando: “[...] estamos evoluindo de seres cultivadores de conhecimento pessoal pra sermos caçadores e coletores da floresta dos dados eletrônicos” (Carr, 2011, p. 139).

E essa não é apenas uma citação metafórica. As pesquisas mostram que algumas outras faculdades cognitivas têm se desenvolvido com o meio digital, que tende, “a envolver funções mentais de nível mais baixo, ou mais primitivo, como coordenação mão-olho, resposta reflexa, e processamento de sinais visuais”. De fato, as faculdades cognitivas que vêm sendo estimuladas se alinham com a metáfora de que estamos evoluindo para a postura epistemológica de “caçador” e “coletores” de informações (Carr, 2011, p. 139). Toda essa discussão acerca do decaimento das faculdades cognitivas tradicionais me leva a pensar no futuro da filosofia, e das ciências humanas de uma forma geral, que pressupõem um certo modelo cognitivo.

Todo o ideal de formação humanista que Gadamer tinha em perspectiva como adquirido está em xeque na medida em que as faculdades intelectuais prezadas pela filosofia e galgadas paulatinamente por meio do processo de formação estão em franco processo de decadência, em termos mentais. Os impactos da comunicação digital no que tange ao aspecto epistemológico do diálogo não nos apresenta um panorama de esperança, mas um cenário de atrofia mental, confusão e desinformação. O preço que nos dispusemos a pagar pelas facilidades do meio digital atenta contra o modelo mental profícuo e que nos permitiu ter desenvolvido a ciência e a tecnologia. Estamos perdendo nossas faculdades cognitivas, cultivadas pela cultura do livro.

Mas o nosso “novo fortalecimento da inteligência espaço visual” vai de mãos dadas com um enfraquecimento de nossas capacidades para o “processamento profundo”, que fundamenta a “aquisição de conhecimento consciente, a análise indutiva, o pensamento crítico, a imaginação e a reflexão”. A internet está nos tornando mais espertos, em outras palavras, somente se definirmos inteligência por seus próprios padrões. Se considerarmos um padrão de inteligência mais amplo e mais tradicional – se considerarmos a profundidade do pensamento em vez de apenas a sua velocidade –, chegaremos a uma conclusão diferente e profundamente sombria (Carr, 2011, p. 142, tradução minha).

Ainda que nos iludamos quando pensamos na absurda quantidade de informações disponíveis, na facilidade de pesquisar uma palavra ou um termo, e no aumento de produtividade numérica, importa esclarecer que possibilidade de acesso à informação não

significa acesso de fato; e acesso à informação não se confunde nem com conhecimento nem com pensamento nem com interpretação. “O que a net apequena é [...] a capacidade de saber, em profundidade, um assunto por nós mesmos e [a capacidade de] construir dentro de nossas próprias mentes um conjunto rico e idiossincrático de conexões que dão origem a uma inteligência singular” (Carr, 2011, p. 143).

O cultivo de uma inteligência singular se contrasta com a interatividade e com o constante fluxo de comunicação que se reflete na elaboração coletiva de um texto, ou de uma publicação digital. O cultivo de uma inteligência singular demanda um modo de vida que perde espaço a cada dia. Os impactos não apenas da comunicação digital, mas do próprio estar-no-mundo-digital está mostrando que a cultura baseada em livros e na leitura profunda foi só uma fase na história, no Ocidente. Ao mesmo tempo em que não há um regresso propriamente dito à uma forma de cultura oral, em que a presença se mostra essencial. O que tendemos a ter é uma conformação em que não temos nem a riqueza hermenêutica de se estar-na-presença-de, da cultura da oralidade nem a riqueza de se estar no cultivo profícuo da solidão, da cultura escrita e da leitura profunda. Somos constantemente interrompidos, mas não estamos na presença de ninguém, nos relacionamos com simulacros de presenças.

Ainda que se possa dizer que a comunicação digital promove o diálogo e a – intensa troca social – a comunicação digital também promove a ilusão da presença e da comunidade. É preciso diferenciar a comunicação digital de diálogo. Certamente, há um mínimo em comum se se pensar no diálogo meramente como troca de mensagens e informações entre pessoas. Mas o diálogo para Gadamer tem mais camadas. Não apenas a leitura, a compreensão e o pensamento se tornam superficiais, mas sobretudo a capacidade de se lidar com a alteridade em presença. O aspecto epistemológico do diálogo é intrinsecamente relacionado com o aspecto ético do diálogo: conhecer passa por uma espécie de travessia pela alteridade. Todos esses processos que tornam o sujeito cognoscente mais superficial impedem também o aprofundamento na sua própria autorreflexão e nas relações interpessoais, relações essas que uma a uma formam o tecido social.

A formação intelectual passa antes pela formação de certo modelo neurológico. A forma de ser do meio digital e, em especial, seu o constante e veloz fluxo de estímulos, de interrupções, de interações, de informações e de tomadas de decisões têm impactado as nossas funções mentais e modelado formas de conhecer à imagem das características do meio e da comunicação digital. Aquelas redes neuronais que amparam a leitura e o pensamento profundos estão paulatinamente sendo desestimuladas e desconstruídas. O modelo mental vencedor é aquele que nos preparam para “[...] localizar, categorizar e avaliar rapidamente porções

disparatadas de informação em uma velocidade de formas, que permitem que nossa mente não se perca quando somos bombardeados por estímulos” (Carr, 2011, p. 143).

A filosofia, da forma que a conhecemos, terá de se readequar ao que o meio e a comunicação digital nos impõem. Por mais que exista uma exaltação ao diálogo, mesmo em Gadamer, a filosofia tem como substrato o texto. Mesmo os diálogos de Platão foram textos escritos, da forma como chegaram a nós. Do período anterior à filosofia grega clássica temos vestígios e trechos, e lamentamos de não ter mais registros ou, ao menos, registros mais completos. Antes que se levante o argumento da facilidade, do acesso de textos em formatos digitais, o que estão em jogo não é o meio nem o conteúdo, mas sim a própria forma pela qual conhecemos e sua base neurológica, em que o modelo estimulado é um que não favorece nem a leitura, nem a compreensão nem os pensamentos profundos.

## 4.4 Conclusão do Capítulo 02

### 4.4.1 *The king is dead, long live the king!* Declínio e ascensão da razão: a perda do lastro no real e a deformação cognitiva ou, simplesmente, o surgimento de uma nova razão.

Na esteira do capítulo 01, este capítulo 02 teve por objetivo geral mostrar os impactos da comunicação digital no aspecto epistemológico do diálogo, isto é, na relação entre linguagem e verdade. Para tanto, comecei a reflexão analisando um fenômeno expressivo na contemporaneidade, as *fake news*, que por espalhar notícias falsas, corroem o compartilhamento de uma realidade comum (“4.1. O fenômeno das *fake news* e a pós-verdade: a questão da verdade na comunicação digital”). Ninguém sabe em quem ou no que acreditar. Esse fenômeno, apesar de não ser exatamente novo, tem ganhado enormes proporções em razão das características da comunicação e do meio digital, cuja velocidade de proliferação e capilaridade e acesso às pessoas é cada vez maior e imediato – cresce na mesma proporção em que as pessoas têm acesso à internet. Além disso, dentre as causas das *fake news* nos deparamos com o conceito de pós-verdade, noção associada ao pensamento pós-moderno, que tem como característica a crença de que não há verdades, nem fatos – apenas narrativas. Assim, o fenômeno contemporâneo das *fake news* é intrinsecamente associado aos pressupostos relativistas e céticos dos autores das pós-modernidades, como Derrida, Foucault, dentre outros. O que ocorreu foi uma renúncia ao conceito de verdade, o que propiciou o ambiente de época adequado para a intensificação do poder de manipulação social operado pelas *fake news*. Se não existe lastro no real, isto é, se não existe verdade – ou, dito de outra forma, se tudo pode ser verdade, então trata-se de disputa de valores e de narrativas. Ocorre que a renúncia à noção de verdade, parece ter acarretado a renúncia da própria racionalidade, isto é, do domínio do *lógos*. Concomitantemente, a comunicação digital fomenta o domínio do *pathos*, visto que é reativa, veloz e emocional.

Tendo em vista o cenário acima, diversos autores passaram a refletir sobre a responsabilidade das ciências humanas na contribuição para as *fake news*, que demonstrou ser tão pernicioso para o debate e as eleições democráticas. Esse momento foi oportuno para pensar a responsabilidade do próprio Gadamer, que teve como uma de suas principais teses a crítica ao monopólio da verdade da ciência. O subtópico seguinte, então, o “4.2 O conceito de verdade no pensamento gadameriano” serve para esclarecer essa questão. Apesar de ser tema controverso, subscrevo à corrente para a qual Gadamer não é relativista. Seja como for, a



reflexão termina com a constatação de que a comunicação digital nos afeta epistemologicamente em mais camadas que apenas a de conteúdo do que é veiculado, compartilhado e consumido. A forma importa para a própria possibilidade de atribuição de sentido. Não se trata de mera especulação filosófica: desde o reconhecimento da neuroplasticidade no início dos anos 2000, diversos estudos científicos, especialmente, da neurociência e da psicologia, vêm mostrar como a substituição das mídias tradicionais (especialmente, o papel, o livro), vem fomentando o tipo específico de arquitetura cognitiva das redes neuronais que se afastam do modelo mental a que temos sido treinados desde a invenção de Gutemberg. Marianne Wolf mostra essa dicotomia por meio dos conceitos de leitura rápida/superficial, que fazemos em telas e leitura profunda, que fazemos na leitura de livros. Esse tema é investigado no subtópico “4.3 Os parênteses de Gutemberg e a verdade das ciências humanas” que descreve esses dois modelos mentais, além de concluir que o padrão de leitura e a compreensão instaurados pelas telas é o dominante na atualidade que tem como característica a velocidade, a fragmentação de atenção, a impaciência e a superficialidade. Isso quer dizer que a cada dia se torna mais difícil, a nível biológico, as pessoas compreenderem e sentirem prazer com grandes obras seja da literatura, seja das ciências humanas. A arquitetura mental para o exercício do pensamento abstrato e crítico, e da imaginação não é algo universal tampouco garantido. A historicidade da razão nunca esteve mais evidente. Nesse sentido, a reflexão se encerra com o questionamento sobre até que ponto a verdade das ciências humanas não foi um momento na história da humanidade, cujas condições materiais e sociais tiveram seu período áureo no que podemos chamar de “os parênteses de Gutemberg”. Dentre os impactos da comunicação digital no aspecto epistemológico do diálogo até agora descritos, o mais grave talvez seja isso: a tendência para a perda paulatina das condições mentais necessárias para a compreensão e para a fruição da verdade oriunda das ciências humanas, enquanto campo que se fundou na cultura da leitura profunda e no meio do papel para a transmissão de conhecimento.

## **CAPÍTULO 03**

## 5 SOBRE OS IMPACTOS DA COMUNICAÇÃO DIGITAL NO ASPECTO ESTÉTICO DO DIÁLOGO

### 5.1 Sobre o conceito de arte em *Verdade e Método I*

Após as reflexões dos dois capítulos anteriores, este capítulo visa refletir sobre a concepção de arte para o pensamento gadameriano, em relação com o jogo digital, uma das expressões mais notáveis da cultura, que pretende ter o status de arte, que eclodiu com o ambiente tecnológico digital. Para tanto, esse capítulo é dividido em três partes: a primeira é a apresentação da relação entre o fenômeno contemporâneo dos *filter bubbles*, que, como veremos, diz respeito ao fomento do senso comum, e a reflexão inaugural da sessão sobre a arte, que versa sobre os conceitos essenciais ao humanismo. A segunda parte apresenta a caracterização do conceito de jogo para Gadamer, de maneira a mostrar sua articulação com as perspectivas hermenêuticas dos jogos digitais. Ademais, apresentarei a caracterização da arte em Gadamer enquanto um fenômeno, um acontecimento do qual decorre uma experiência de verdade em contraste com a caracterização da arte digital, a partir do pensamento de Dominic McIver Lopes para quem a arte digital deve ser sim considerada arte, tendo em vista seu melhor exemplar: os jogos digitais, isto é, o videogame. Por fim, será apresentada a crítica de Walter Benjamin sobre a reprodutibilidade da arte, tendo em vista a pertinência do tema em relação ao âmbito do digital – ante a sua facilidade e predisposição para a reprodução de objetos digitais.

O fenômeno da arte em VMI é apresentado logo na primeira seção, com o objetivo de mostrar a verdade oriunda da experiência da arte, ou seja, de mostrar um exemplo de experiência de verdade para além daquela oriunda da ciência moderna, garantida pelo método científico. A fim de mostrar a arte como uma forma de acesso à verdade, Gadamer segue a seguinte estratégia argumentativa, dividida em duas partes, nomeadamente: A liberação da questão da verdade a partir da experiência da arte e A extensão da questão da verdade à compreensão nas ciências do espírito. Para esta pesquisa, o interessante é o que está especialmente contido na segunda parte da reflexão gadameriana, na medida em que é o momento em que Gadamer, após fazer as críticas à tradição inicialmente, se sente justificado o suficiente para apresentar a sua própria concepção de arte e da verdade dela decorrente, além de analisar os vários tipos de arte e as consequências hermenêuticas para as ciências do espírito. Ainda assim, esclareço que alguns conceitos presentes na primeira parte da reflexão sobre a

arte já foram abordados no capítulo 01 (como o conceito de formação e memória) e retomo temas e conceitos presentes nessa parte sempre que for pertinente.

## 5.2 Sobre o conceito de senso comum e de *filter bubbles*

A arte constitui para Gadamer um fenômeno de especial interesse. Além da exposição sistemática na primeira parte de *Verdade e Método* (VMI), há diversos artigos sobre pontuais temáticas da arte, presentes, por exemplo em coletâneas como *The relevance of the beauty and other essays*, *A hermenêutica da obra de arte* e *Esquisses hermêutiques – essays et conferences*, dentre outros. O presente subtópico será baseado especialmente nos escritos em *Verdade e Método*, por ser a apresentação mais completa do fenômeno da arte. Por meio do estabelecimento da concepção gadameriana de arte, será possível a compreensão de sua relação com a comunicação digital. Para começar, é preciso elucidar a relação entre o senso comum e o gosto, na compreensão da arte.

### 5.2.1 A significação da tradição humanista para as ciências humanas

Essa seção tem como objetivo iniciar a reflexão da compreensão da arte, a partir de sua origem mediata, a história do conceito de formação, que desemboca no conceito de gosto. Gadamer defende a tese de que o solo em que as ciências do espírito se desenvolvem é o solo da tradição e o seu correlato concreto, no âmbito individual, a formação. A degradação do conceito de formação passa pelos conceitos de senso comum, juízo e, finalmente, gosto. Paralelamente a esse desenvolvimento conceitual e histórico, Gadamer também mostra a história da desvinculação paulatina entre a ética e a estética, o que culminou no amputado conceito kantiano de gosto. Tendo sido dada essa visão panorâmica deste subtópico, passemos para uma análise um pouco mais detalhada.

Diversas foram as tentativas de adaptar as ciências do espírito ao método científico, com a pretensão de garantir cientificidade a elas. O termo “ciências do espírito” surgiu com a tradução do termo de *moral sciences*, presente no apêndice sobre as possibilidades de aplicação da lógica indutiva às ciências morais, da *Lógica*, de John Stuart Mill (VMI: p. 9). A premissa errônea, segundo Gadamer, consistiria na ideia de que seria possível reconhecer leis gerais e universais para os fenômenos culturais e morais. Em outras palavras, a pressuposição de atribuição de uma certa cientificidade das ciências do espírito se relacionaria em se descobrir

“a uniformidade, regularidade e legalidade que tornariam previsíveis os fenômenos e processos individuais” (VMI: p. 9). A primeira crítica que Gadamer faz a essa limitação das ciências da natureza se refere a própria falibilidade e limitação do método científico. Para tanto, ele apresenta o exemplo da Meteorologia (VMI: p. 10), que apesar de se valer do método científico – tal como a física ou a química, por ter dados incompletos, suas previsões e modelos não são seguros. A ausência de dados e a impossibilidade da ciência de todas as variáveis possíveis também tornaria as previsões das ciências do espírito pouco confiáveis – mas nem por isso inúteis. “Também ali a utilização do método indutivo estaria isenta de todas as hipóteses metafísicas, mantendo-se inteiramente independente de como se pensa a gênese do fenômeno a que se está observando” (VMI: p. 10).

Uma segunda crítica consiste no fato de se negligenciar o reconhecimento da especificidade das ciências do espírito, que não tem como objetivo descobrir uma regra geral a partir da análise de vários casos particulares, por meio da qual se poderia subsumir um futuro caso análogo a essa regra. O ideal das ciências do espírito se refere tão somente a análise do concreto: como um fenômeno, em sua concreção material e histórica, se tornou o que é. Nas ciências do espírito, a curiosidade é sobre o particular e o concreto; é sobre o processo de devir que tornou possível ser o que se é. “Seu ideal [das ciências do espírito] é, antes, compreender o próprio fenômeno na sua concreção singular e histórica. [...] [o objetivo é] compreender como este homem, este povo, este estado é o que veio a ser; dito genericamente, como pode acontecer que agora é assim” (VMI: p. 10).

Além dessa particularidade acerca do foco no devir de um processo concreto, Gadamer chama também atenção para a forma de conclusão e da elaboração de teses das ciências do espírito. Para ele, ainda que se possa pensar na conclusão a partir de um processo indutivo (dentro do escopo de um evento concreto), “o procedimento conclusivo das ciências do espírito é um concluir inconsciente” (VMI: p. 11). Em outras palavras, as reflexões e conclusões das ciências do espírito dependem de “condições psicológicas especiais”, que se referem a uma espécie de tato e de sensibilidade. Assim, apesar das tentativas de justificação metodológica e pretensamente científicas elaboradas por Dilthey, na esteira eufórica da escola histórica, ele ainda continuou preso ao parâmetro de cientificidade estabelecido pelas ciências da natureza e pelo método científico.

Na realidade, todo o trabalho cansativo de várias décadas que Dilthey dedicou à fundamentação das ciências do espírito é um permanente confronto com a exigência lógica que o famoso capítulo final de Mill impôs às ciências do espírito. Mesmo assim Dilthey se deixou influenciar profundamente pelo

método das ciências da natureza, embora quisesse justificar justamente a independência metodológica das ciências do espírito (VMI: p. 12)

Gadamer faz uma crítica ainda um pouco mais dura a Dilthey ao dizer que ele não conseguiu ir muito mais longe que Helmholtz, quem já havia reconhecido a peculiaridade das ciências do espírito, relacionadas ao tato, à memória e à autoridade:

Pode-se dizer que, mesmo Dilthey, cuja formação histórica é a razão de sua superioridade frente ao neokantismo de sua época, apesar de seus esforços lógicos, *no fundo não conseguiu ir além das simples constatações de Helmholtz*. Por mais que Dilthey tenha batalhado a favor da independência epistemológica das ciências do espírito, o que se denomina método na ciência moderna é uma e a mesma coisa por toda parte e só se caracteriza como exemplar das ciências da natureza. Não existe nenhum método próprio para as ciências do espírito (VMI: p. 13, grifos meus).

Gadamer, então, examina o pensamento de Helmholtz, no que se refere a esse assunto, que tampouco tem qualquer conclusão mais esclarecedora, além daquela que relaciona ciências do espírito e tato. Ele explica que (VMI) apesar de Helmholtz se afastar das pretensões de cientificidade para as ciências do espírito, ele alicerça o fundamento dessas ciências no conceito de liberdade em relação de oposição ao conceito de natureza, sem chegar a qualquer conclusão convincente ou frutífera.

O conhecimento histórico seria tão diverso porque, em seu âmbito, não existe nenhuma lei da natureza, mas submissão voluntária a leis práticas [...]. De fato, o universo da liberdade humana não conhece leis naturais e livres de exceção. Esse raciocínio é, todavia, pouco convincente. Nem corresponde às intenções de Kant [...], nem corresponde ao pensamento específico da própria lógica da indução (VMI: p. 14).

Após o exame dessas tentativas de justificar o método das ciências do espírito - todas insatisfatórias para Gadamer, ele valoriza a prudência de Mill que simplesmente excluiu a aplicação do método científico às ciências morais (VMI: p. 14). Foi apenas com Herder, que vinculou as ciências do espírito com um ideal de formação (*Bildung*), que essa discussão começou a ganhar novos contornos e possibilidades. Aqui Gadamer se entusiasma e prepara terreno para o próximo subtópico, que apresenta os conceitos básicos do humanismo, humanismo esse que é o solo em que as ciências do espírito se desenvolvem e donde extraem sua legitimidade epistemológica.

Foi sobretudo Herder quem superou o perfeccionismo da *Aufklärung* através do novo ideal de uma “formação para o humano”, preparando assim o terreno

sobre o qual se puderam desenvolver no século XIX as ciências do espírito históricas. O conceito de “formação”, que naqueles tempos alcançou um valor predominante, foi sem dúvida, o mais alto pensamento do século XVIII, e é esse conceito que caracteriza o elemento em que vivem as ciências do espírito do século XIX, mesmo que não se saibam justificar isso epistemologicamente (VMI: p. 15).

#### 5.2.1.1 Os conceitos básicos do humanismo

Formação (*Bildung*). Tendo em vista que esse conceito já foi mobilizado e apresentado no capítulo 01, serei aqui breve. Gadamer começa sua reflexão com a história do conceito de formação, de maneira a apontar a existência de um conceito antigo, relacionado às formações rochosas naturais e a um conceito novo, que se refere à cultura. Analisa o aparecimento desse termo em alguns autores da filosofia, como Herder, para o qual a formação levaria à humanidade (VMI: p. 15). Kant “ainda não utiliza a palavra formação nesse contexto. Fala da ‘cultura’ da faculdade (ou da ‘aptidão natural’), que, como tal, é um ato de liberdade do sujeito atuante”; Hegel, por sua vez, “já fala de ‘formar-se’ e de ‘formação’ ao acolher o pensamento kantiano de dever para consigo mesmo” e Humboldt “[...] já percebe perfeitamente uma diferença de significado entre cultura e formação”, de modo a tomar como formação o aperfeiçoamento de faculdades e talentos (VMI: p. 16).

Após essas considerações preliminares e análise etimológica do termo, Gadamer conclui que o conceito de formação designa não apenas o resultado de um processo, mas o próprio processo ele mesmo. Nesse ponto ele chama atenção – e se diferencia da definição de Humboldt – para o fato de que formação não pode ser um objetivo:

[...] No fundo, formação não pode ser um objetivo, não pode ser desejada a não ser na temática reflexiva do educador. É justamente nisso que o conceito de formação supera o mero cultivo de aptidões pré-existentes, do qual deriva. O cultivo de uma aptidão é o desenvolvimento de algo dado, de modo que seu exercício e cultivo são um meio para um fim. [...]. *Na formação, ao contrário, é possível apropriar-se totalmente daquilo em que através do que alguém é instruído.* Nesse sentido, tudo o que ele assimila integra-se nele. [...] Na formação adquirida nada desaparece, tudo é preservado. A formação é um conceito genuinamente histórico e, é justamente o caráter histórico da “conservação” o que importa para a compreensão das ciências do espírito (VMI: p. 17, destaques meus).

O conceito de formação, na compreensão de Gadamer, é um conceito síntese do processo da historicidade mobilizada no processo de compreensão (e autocompreensão). O que Gadamer deseja sublinhar o fato de que sempre estamos em formação, conscientemente ou não

porque trata-se de um processo em constante movimento em que o novo e o antigo encontram-se em permanente jogo dialético na busca de coerência significativa entre o todo acumulado e a nova experiência vivenciada, cujo significado deve ser integrado com o todo preexistente. A formação é uma forma de momento de concretização do processo de devir que deveria levar-nos à humanização. O que ele tem como horizonte é uma sociedade ideal, muito funcional e sadia, em que as pessoas têm condições de estarem sempre no caminho constante de uma humanização. A cultura que absorvemos pode servir tanto para a promoção quanto para a desconstrução do que já foi formado. A deformação pressupõe minimamente que exista algo já formado; há casos em que nem isso, há casos em que não há nada formado. Ainda que Gadamer pense em formação como um processo de devir, ele tem como horizonte, nem sempre admitido, que a formação culmina em uma humanização e que por humanização temos a realização ética do ser humano.

Na continuação de sua reflexão, Gadamer, retoma parte do pensamento hegeliano sobre o tema, ainda que dele se diferencie, no final: “De fato foi Hegel quem elaborou de maneira mais nítida o que é formação, *e nós seguimos a sua definição*” (VMI: p. 17, destaques meus). Na interpretação gadameriana de Hegel, o ser humano é caracterizado “pela ruptura com o imediato e o natural, vocação que lhe é atribuída pelo aspecto espiritual e racional de sua natureza”. Isso quer dizer que a formação é necessária para que o ser humano supere – em alguma medida – a sua animalidade. Sem a aculturação, que pressupõe o processo de formação, não conseguimos ser o que temos potência para ser - humanos. A necessidade de formação vem como amenização do nosso ser animal, em favor do desenvolvimento de nossa parte humana. O ser humano não “é por natureza o que deve ser” (VMI: p. 18) – a menos que se considere a cultura como parte da natureza.

O aspecto formal da formação se refere, assim, a ser um elemento necessário à conquista da humanização. Para Hegel, conforme Gadamer, a essência da formação é nos elevar a um ser espiritual, por meio do desenvolvimento das faculdades de abstração e da aquisição da capacidade de se distanciar-se de si mesmo, assim como de nossas reações imediatas e espontâneas, situações em que o aspecto de sobrevivência tende a falar mais alto (VMI: p. 18). A formação é a conquista da humanização às custas de um distanciamento de nossa base animal, por vezes, animalesca.

Como? Para responder a essa pergunta, Gadamer elucida as ideias de “formação prática” e “formação teórica” (VMI: p. 19). Se como formação prática ele compreende aquisição da habilidade em executar uma tarefa, um ofício, por formação teórica, ele compreende a aquisição de um conhecimento. O que ambas têm em comum é não apenas a lida com a alteridade, isto é,



a lida com um corpo de práticas e de conhecimentos até então desconhecidos, mas a integração disso em nosso modo de ser e de pensar. O conhecimento seja ele prático ou teórico deve conseguir transformar os seus sujeitos – só assim se pode pensar em um conhecimento formativo. Em outras palavras, incorporamos esses conhecimentos em nós. Nesse sentido, a formação passa por uma transformação de si: significa o processo de tornar familiar o que antes não era (VMI: p. 19). E não se trata apenas de um distanciamento, de um alheamento de si, mas, sobretudo, da reconciliação no retorno (VMI: p. 20). A partir deste ponto, Gadamer se distancia do pensamento de Hegel, porque para Gadamer a formação não é apenas um processo, mas o meio (elemento) onde quem está em formação se move.

A resposta de Hegel não poderá nos satisfazer, pois, para Hegel, a formação como o movimento de alheamento e a apropriação se realiza num total empoderamento da substância, na dissolução de toda essência objetiva, o que só se alcança no saber absoluto da filosofia [...]. O que importa é ter claro que, também para as ciências históricas do espírito, que se distanciam de Hegel, a ideia de formação plena continua sendo um ideal necessário, uma vez que formação é o elemento no qual [as ciências do espírito] se movimentam (VMI: p. 20).

A formação é o elemento em que as ciências do espírito se movimentam, mas então o que seria esse elemento da formação, em que as ciências do espírito podem se desenvolver? (VMI: p. 20). Para responder a essa pergunta, Gadamer retoma o argumento de Helmholtz: “O que Helmholtz descreve sobre a forma de trabalhar das ciências do espírito, sobretudo, o que chama de senso artístico e tato, pressupõe, na verdade, esse elemento da formação, no interior da qual se permite ao espírito uma mobilidade especialmente livre” (VMI: p. 20). Gadamer ressignifica o pensamento de Helmholtz de maneira a compreender tato e senso crítico não como uma mera habilidade, mas como um conjunto de habilidades formadas historicamente, por meio da memória (VMI: p. 21). Aqui começa a digressão sobre a memória cujo caráter histórico deve ser corretamente reconhecido. “Aliás, não conseguimos aprender corretamente a essência própria da memória caso vejamos nela apenas uma disposição ou uma capacidade genérica. Reter, esquecer e voltar a lembrar pertencem à constituição histórica do homem e fazem parte de sua história e formação” (VMI: p. 21).

Diferente do sentido mais comum da psicologia, que reduz a memória à simples faculdade de retenção, para Gadamer, a memória precisa ser formada e é, eminentemente, um conceito histórico, que envolve três faculdades distintas: retenção, esquecimento e rememoração. Chamo atenção aqui para o conceito de esquecimento, que tem um caráter positivo e produtivo.

Não se trata simplesmente de omissão ou carência, mas, como acentua sobretudo Nietzsche, trata-se de uma condição da vida do espírito. É só pelo esquecimento que o espírito pode renovar-se totalmente e ser capaz de ver tudo com novos olhos, de modo que o que é velho e familiar se funde com o recém visto em uma unidade de várias estratificações. ‘Reter’ é, pois, ambíguo (VMI: p. 21).

A retenção, assim como o tato, são termos ambíguos porque podem ser matéria tanto do esquecimento, quanto da rememoração. Não há rememoração sem esquecimento e não há esquecimento sem memória, e não há memória sem significação histórica. Isso vale para o tato, compreendido a partir de Helmholtz como uma “determinada sensibilidade e capacidade de percepção de situações, assim como o comportamento que temos nessas situações quando não possuímos nenhum saber baseado em princípios universais” (VMI: p. 22). Em outras palavras, o tato para alguma coisa ou situação pode advir tanto da memória consciente como de algum lugar do inconsciente e do esquecimento. O tato é um saber prático relacionado a lidar com situações. Ter tato é evidenciado especialmente em situações tensas ou delicadas; ter tato é saber manter uma distância mesmo quando a situação demanda, para saber resolvida, uma certa proximidade. O tato evita o impacto, a proximidade demasiada e a invasão da esfera íntima de outrem. Essa sabedoria em lidar com a alteridade pressupõe uma formação não apenas histórica, mas também estética. Aqui começa a articulação entre formação e estética: para se saber tomar decisões corretas é preciso uma formação não apenas histórica como também estética. “[...] quem possui sentido estético sabe discernir o belo e o feio, a boa e a má qualidade, e quem possui sentido histórico sabe o que é possível e o que não é possível para uma época, e tem sentido para discernir o passado do presente” (VMI: p. 22).

Em resumo, o conceito de formação permite conhecer melhor o modo de ser e a legitimidade das ciências do espírito que o modelo e o método das ciências naturais permitem (VMI: p. 23). A formação permite a elevação espiritual do ser humano na medida em que permite o distanciamento de seu substrato animal. A formação permite um saber lidar com a alteridade, de maneira civilizada, isto é, de forma a respeitar a distância da esfera íntima de outrem e a sua própria existência; permite também o autodistanciamento de si mesmo e de nossos fins privados; significa vermo-nos como os outros nos veem. A essência da formação visa, em última análise, a criação de um sentido universal, porque é pertinente a qualquer ser humano em sociedade, mas também é pertinente à comunidade, na medida em que cria um horizonte comum de comportamento esperado na vida em sociedade. Chamamos o sentido universal e comunitário da formação de senso comum.

Senso comum (*sensus communis*). O senso comum tem grande proximidade com a retórica, se esta for compreendida não apenas como falar bem, mas como falar o verossimilhante. “Desde antigamente, o “bem falar” (*eu legein*) é uma fórmula ambígua e não apenas um ideal retórico. Significa também dizer o que é correto, ou seja, o que é verdadeiro, e não somente a arte de falar, a arte de dizer bem alguma coisa” (VMI: p. 24). Na defesa do senso comum, Gadamer retoma, inicialmente, o pensamento de Vico, na obra “*De nostri temporis studiorum ratione*” (*Do estudo do nosso tempo*, tradução minha), em que há a defesa não apenas do senso comum, mas da *eloquentia* como resistência epistemológica às pretensões monopolizantes da ciência moderna.

Ninguém poderá dispensar a sabedoria dos antigos, o cultivo da *prudentia* e da *eloquentia*, nem mesmo agora, diante dessa nova ciência e sua metodologia matemática. O tema da educação também seria outro: a formação do senso comum que não se alimenta do verdadeiro, mas do verossímil. Bem, o que nos interessa é o seguinte: *sensus communis* não significa somente aquela capacidade universal que existe em todos os homens, mas é também no sentido de que institui uma comunidade. Vico acredita que o que dá diretriz à vontade humana não é a universalidade abstrata da razão, mas a universalidade concreta representada pela comunidade de um grupo, de um povo, de uma nação, do conjunto da espécie humana. O desenvolvimento desse senso comum é, por isso, de decisiva importância para a vida (VMI: p. 26).

O estabelecimento do senso comum se baseia na necessidade de um saber prático – a *phronesis*, um tipo de saber orientado para sobre o que fazer em cada situação concreta, motivo pelo qual terá de ter como horizonte as circunstâncias da vida em sua infinita variedade. Para Vico, o que está em jogo, a partir do desenvolvimento do senso comum, é a capacidade de juízo, isto é, a capacidade de subsunção da situação concreta ao sentido abstrato da norma ética coletivamente consentida. Nesse sentido, ele resgata o sentido romano de senso comum, ancorado nos valores e nos costumes da vida civil e social (VMI: p. 28).

Em outras palavras, para Vico, o senso comum é uma orientação jusnaturalista para “a justiça e o bem comum, que vive em todos os homens, são mais, um sentido que é adquirido através da vida em comum e determinado pelas ordenações e fins desta” (VMI: pp. 27-28). Ao retomar a tradição humanista que Vico representa, Gadamer busca compreender como as ciências do espírito se perderam da tradição que as sustenta, a ponto de buscar e forçar uma identidade com o modo de ser das ciências da natureza (VMI: p. 29). Após a análise de Vico, Gadamer investiga o conceito de senso comum, no pensamento de Shaftesbury (VMI: pp. 29-

30), para quem o senso comum é uma espécie de amor para com a comunidade, como se fosse uma virtude para a *práxis* social, relacionada mais ao emocional que ao racional.

É muito interessante notar que para a autorreflexão das modernas ciências do espírito do século XIX a tradição moral da filosofia a que pertencem Vico e Shaftesbury, representada principalmente pela França, o clássico país do *bon sens*, foi menos decisiva que a filosofia alemã da época de Kant e Goethe (VMI: p. 31).

Isso significa dizer que, ainda que o conceito de *senso comum* tenha sido assimilado, houve a perda de todo o seu sentido político e crítico. “Por *sensus communis* passou-se a entender apenas uma faculdade teórica, ou seja, o juízo teórico figurando ao lado da consciência ética e do gosto. Uma exceção a esse movimento de atrofia do senso comum pode ser reconhecida no pietismo de Friedrich Christoph Oetinger, para quem os conceitos racionais não são suficientes para um conhecimento “vivo”, sendo necessários também certos sentimentos e inclinações prévias (VMI: p. 33). Em oposição à tendência racionalista da época, para Oetinger, o “verdadeiro fundamento do senso comum [...] encontra-se no conceito de vida” (VMI: p. 33).

*viva et penetrans perceptio obsectorum toti humanitati obviorum, ex immediato tactu et intuitu eorum, quae sunt simplissima*

[uma percepção viva e penetrante dos objetos encontrados por toda a humanidade, a partir do toque e da visão imediata deles, que são os mais simples] (VMI: p. 34, tradução minha do latim).

Contudo, com a perda da autoridade e do prestígio da religião, além do refreamento das tendências pietistas no final do século XVIII, a função hermenêutica do senso comum foi reduzida a mero corretivo: “[...] o que contradiz o *consensus* quanto a sentimentos, julgamento e conclusões, ou seja, o *sensus communis* não pode ser correto”. Na esteira da decadência do conceito de formação, passamos pelo senso comum e, a seguir, para o decaimento de senso comum para o conceito de juízo, na medida em que também ocorreu o esvaziamento de conteúdo do conceito e a correspondente função negativa, corretiva e formal (VMI: p. 35).

Juízo (e o conceito de senso comum). É importante ressaltar aqui que Vico e Shaftesbury pensam o senso comum como um conjunto de juízos e de princípios, dotados de conteúdo, capazes de orientar a vida em comum e a tomada de decisões corretas, em determinada comunidade. O senso comum assim teria um conteúdo normativo, além de ser uma capacidade de deliberação e de reconhecimento do ético na situação concreta (VMI: p. 37). O juízo ou a capacidade para o juízo podem ser compreendidos como a subsunção do particular ao universal,

ainda que essa atividade da razão não possa ser demonstrada logicamente. “Na verdade, a atividade do juízo – de subsumir o particular no universal, de reconhecer algo como caso de uma regra – não pode ser demonstrada logicamente” (VMI: p. 36). Dada a “perplexidade fundamental” em relação a falta de demonstrabilidade racional do pensamento indutivo, a filosofia alemã da *Aufklärung* alemão não “a inclui nas capacidades superiores do espírito, mas entre as inferiores do conhecimento” – o que gerou um afastamento do sentido de senso comum do pensamento romano, assim como do pensamento de Shaftesbury, Vico e Oetinger (VMI: p. 36). Trata-se agora de uma faculdade formal, cujo critério não é mais o reconhecimento do bem e do justo, mas a coerência interna. Nas palavras de Gadamer:

Nesta determinação do julgamento devemos observar que não se está simplesmente aplicando um conceito pré-existente da coisa, mas que o sensorial-individual acaba chegando por si mesmo à apreensão, na medida em que se percebe nele a concordância do múltiplo no uno. O decisivo aqui não é a aplicação de um universal, mas a concordância interna (VMI: pp. 36-37).

Esta é a definição que Kant vai chamar de juízo estético e, de maneira a definir gosto como um julgamento sensorial da perfeição (VMI: p. 37). Em outras palavras, o senso comum perdeu não só seu conteúdo, mas também seu caráter normativo, para ter um caráter meramente coerentista, cujo fundamento não é mais nenhum conceito metafísico e universal de bem, mas sim um fundamento sensorial e individual. Não se trata mais de um movimento de reconhecimento da doação do bem no caso concreto, mas de manutenção da coerência interna, na ordem humana entre o observado e o que é esperado. Se o senso comum para Vico e Shaftesbury tinha um tom de direito natural, agora com o juízo e o gosto kantianos temos um tom de direito positivo, cujo objetivo concreto é o dever de garantir a coerência interna entre o âmbito descritivo e prescritivo. A atrofia do senso comum (e assim da formação) potencializada pela filosofia de Kant não apaga, contudo, o que acontece na realidade de uma sociedade:

Todos possuem suficiente ‘senso comum’, isto é, capacidade de julgamento, de modo que se pode exigir-lhes uma demonstração de “senso comunitário”, de genuína solidariedade ético-civil, ou seja, julgamento sobre justiça e injustiça, e preocupação pelo ‘proveito comum’. É isso que torna tão importante o apelo de Vico à tradição humanista: em face da logicização do conceito de senso comum, ele mantém toda a abundância de conteúdo que se conserva viva na tradição romana dessa palavra. [...] O senso comum é um momento do ser do cidadão e ético (VMI: p. 37).

Ainda assim, ao invés de assimilar esse aspecto, que remete à tradição romana do senso comum, Kant deu ênfase ao aspecto formal do gosto, quando excluiu toda a moralidade do

senso comum (VMI: p. 38). Gadamer extrai as consequências disso nas páginas seguintes de VMI, de maneira a concluir que, para Kant, o que resta ao senso comum é a sua equiparação ao gosto estético, que define uma necessidade da determinação universal, mesmo que o gosto seja sensorial e não conceitual (VMI: p. 39). Note-se que seria um problema equiparar senso comum com o que é estabelecido socialmente como “bom gosto”, por isso que Gadamer termina a seção esclarecendo que não se trata de uma pretensão empírica, mas sim de uma pretensão de “justificação apriorística para estabelecer a crítica do gosto” (VMI: p. 40).

Com Kant, o senso comum decaiu ainda mais ao ser equiparado ao sentido de gosto em sentido estrito. Mesmo o gosto tem uma história que mostra a sua relação com a moral: “originariamente o gosto tem um sentido muito mais moral que estético”. Para exemplificar a relação entre ambos, Gadamer nos remete ao pensamento de Baltasar Gracian, para quem o gosto reflete um distanciamento das reações impulsivas e espontâneas. Adquirir e formar o gosto significa aprender a adquirir distanciamento de si para melhor julgar e escolher. Para Gadamer, “Gracian vê no gosto uma ‘espiritualização da animalidade’” (VMI: p. 41). A formação, então, em última análise, lapida o gosto e a compreensão do belo.

O pensamento de Gracian se coaduna com o ideal de formação de Gadamer, na medida em que, para ambos, a humanidade é adquirida por meio da aculturação. A humanização do bicho humano passa pela aquisição do gosto e, assim da liberdade relativa ao poder de escolher de maneira desprendida das reações e necessidades biológicas mais prementes. O gosto permite uma liberdade de decisão que parte do distanciamento entre o eu e as situações impostas pela vida em sociedade. O homem “culto” é o homem aculturado que tem incutido em si o que a sociedade tem de melhor; isto é, que sabe reconhecer o que bom e o que é o belo.

[...] sob o signo do ideal de bom gosto forma-se aquilo que desde então se denomina “boa sociedade”. Ela se reconhece legítima, mas não através da linhagem nem do *status*, mas, basicamente, só pela comunhão de seus juízos, ou melhor, sabendo elevar-se da parvoíce dos interesses e da privacidade das preferências para a exigência do julgamento (VMI: p. 41).

O gosto então serviu como uma espécie de emancipação ao valor dado à pretensa nobreza das linhagens de sangue. A aquisição do gosto como forma de pertença à boa sociedade, em verdade, seria outra demanda da burguesia emergente. O gosto, assim, é uma forma de conhecimento construído socialmente, e retificado ou reiterado a cada vez. O gosto tem pretensão de validade universal ainda que não seja baseado em algum tipo de razão previamente estabelecida. Se não se pode afirmar o conteúdo do bom-gosto, certamente se pode usar o critério contrário: ter bom gosto é o que não fere nem repugna o gosto (VMI: p. 42). Uma

grande fonte de atentado ao gosto é a moda. Gadamer define este termo como um momento efêmero da “generalização social”. Moda remete a *modus*, que significa forma, maneira. O gosto tem uma força normativa que determina o que é belo e o que não é, de maneira a considerar a concordância com o que já foi considerado belo, cujo conjunto de valores se funda na ideia de uma sociedade ideal.

Sua força normativa específica e totalmente própria reside em ter certeza do assentimento de uma sociedade ideal. Ao contrário da normatização do gosto pela moda, instala-se a idealidade do bom gosto. Segue-se que o gosto conhece algo, evidentemente, de uma forma que não pode ser desvinculada do aspecto concreto em que se realiza, nem ser guiada por regras e conceitos (VMI: p. 43).

Trata-se de uma forma de subsunção, que não pode ser demonstrável – como toda e qualquer inferência. A que todo é esse a que Gadamer se refere? Aqui o autor faz questão de se posicionar em relação ao par de oposição presente na história do pensamento da filosofia da arte: o belo na natureza e o belo na arte. Para Gadamer não há propriamente uma oposição entre o belo da natureza e o belo da arte, mas sim uma relação de complementariedade, na medida que o belo da arte é uma instância do bem, referente ao âmbito da cultura. Assim, o fundamento do belo na arte é o fundamento ético, mesmo fundamento da possibilidade de reconhecimento do belo na natureza (VMI: p. 44).

Embora o belo seja uma instância por meio da qual o bem se revele para a gnose humana e, ainda que todas as decisões éticas exijam o gosto, o juízo do gosto propriamente dito não é a base do juízo ético. O belo e o gosto estão no rastro do bem e lhe servem como complemento (VMI: pp. 44-45). A correlação entre o belo e o bem, assim como o juízo ético e estético em Gadamer tem inegável origem platônica, como nos é reiterado nas páginas finais de VMI (p. 45): “A ética grega [...] é, num sentido profundo e abrangente, uma ética do bom gosto”. Se o fundamento do belo em Gadamer é platônico, eis aí mais um motivo para não se poder considerá-lo um relativista. Nem nas questões do gosto Gadamer é relativista, e ele reconhece a estranheza que isso pode ter em nossos ouvidos modernos e pós-modernos: “[...] na maioria das vezes se desconhece o elemento ideal normativo no conceito de gosto, dando-se mais atenção ao *raisonnement* relativista e cético sobre a diversidade do gosto” (VMI: p. 46). Essa estranheza e falta de costume em se pensar o belo a partir do bem se deve ao pensamento de Kant sobre o juízo de gosto que a) purificou a ética de todos os momentos éticos e sentimentais; b) restringiu o conceito de gosto ao campo em que podia reivindicar validade autônoma e independente, de maneira a fomentar a subjetivação radical do bem e do belo – e,

consequentemente, restringiu também o conceito do conhecimento ao emprego teórico e prático da razão e c) desacreditou qualquer outro conhecimento teórico que não fosse o da ciência da natureza, forçou a autorreflexão das ciências do espírito a apoiar-se na metodologia das ciências da natureza (VMI: p. 47).

Assim, Gadamer chega à inquietação do início da reflexão desta primeira parte de VMI: como as ciências humanas perderam a sua identidade e acabaram por aceitar e querer se amoldar ao monopólio de verdade estabelecido pelo método científico. Em outras palavras, Gadamer mostra a relação entre o problema epistemológico de justificação e validade científica das ciências do espírito e a depredação do conceito de formação, que ocorreu em função de duas razões principais e interligadas: a subjetivação do gosto e o esvaziamento do conteúdo normativo e ético do belo.

A partir daí Gadamer vai passar aproximadamente as 50 páginas seguintes de maneira a explicar o pensamento kantiano sobre a arte para, assim, poder criticá-lo com propriedade. Seu objetivo consiste na crítica da subjetivação do fenômeno. Torna-se essencial, assim, libertar o reconhecimento do belo da arte do gosto do sujeito, de maneira a considerá-la como um fenômeno fora do sujeito, como um acontecimento que revela a correlação entre o belo e o bem. A experiência de verdade oriunda da obra de arte é uma forma de propiciar a humanização do ser humano (VMI: p. 48) porque trata-se da sensibilização para o bem.

*O que nos importa, portanto, é ver a experiência da arte de tal modo que venha a ser entendida como experiência. A experiência da arte não deve ser falsificada como um fragmento em posse da formação estética, não tendo neutralizada assim sua pretensão própria. Veremos que nisso reside uma consequência hermenêutica de longo alcance, na medida em que *todo encontro com a linguagem da arte é um encontro com um acontecimento inacabado, sendo ela mesma uma parte desse acontecimento. É isso o que se deve erigir contra a consciência estética e sua neutralização da questão da verdade* (VMI: p. 105, destaques meus).*

O pano de fundo da crítica da subjetividade como fundamento da verdade tem como base o pensamento heideggeriano. Todos esses conceitos pressupõem uma condição muito além do que a perecibilidade, efemeridade e a animalidade humana são capazes de sustentar. Gadamer reconhece a limitação da condição humana ao sublinhar a finitude como ponto de partida da autocompreensão das ciências do espírito. Em outras palavras, o lastro, o fundamento do que seja a verdade, o belo e o bem não está no ser humano, mas sim no reconhecimento e na compreensão do que Gadamer chama de ser desvelado. É por isso que a verdade do fenômeno da arte é algo exterior ao ser humano e à obra de arte - e isso não significa dizer nem



que Gadamer negue a razão humana, nem que negue a existência da experiência pessoal e subjetiva da arte. Gadamer apenas pontua que o acontecimento de verdade da arte é um fenômeno que passa, que atravessa o ser humano; a experiência subjetiva é apenas um momento derivado e secundário nesse fenômeno.

Parece-me que o que há de produtivo na crítica de Heidegger ao subjetivismo na Modernidade é que sua interpretação temporal do ser, abriu, nesse sentido, possibilidades próprias. A interpretação do ser pelo horizonte do tempo [...] significa que ela deveria compreender-se totalmente ao seu próprio tempo e futuro. A questão da filosofia é indagar o que vem a ser o compreender-se. Com essa indagação, ultrapassa, em princípio, o horizonte desse compreender-se. *Ao revelar o tempo como fundamento oculto, não prega o engajamento cego, com base num desespero niilista, mas abre-se a algo até então oculto, a uma existência que supera o pensamento baseado na subjetividade, e que Heidegger denomina de ser* (VMI: p. 105, destaques meus).

Em outras palavras, a subjetividade é passiva e não ativa da experiência da arte. A pergunta então que Gadamer faz é: o que é esse ser que nos atravessa, transforma e humaniza? A investigação das ciências humanas é uma investigação acerca do ser que deixa rastro em nós enquanto indivíduos e enquanto comunidade. A postura sensata (e humilde) que Gadamer tem em relação ao fundamento ontológico do ser como sendo algo externo ao ser humano coloca em perspectiva a verdade oriunda da ciência moderna e do método científico. Se a ciência do método científico visa mensurar as duas margens do rio, as ciências do espírito miram a terceira margem, para darmos um exemplo brasileiro, de Guimarães Rosa. A partir da reflexão da arte, Gadamer conseguiu não apenas investigar e explicar a tendência das ciências humanas de tentarem se amoldar ao método científico, mas sobretudo colocar a verdade sob a perspectiva do ser, e da experiência – hermenêutica. Assim, a investigação da verdade oriunda da arte e das ciências do espírito não cabe no método científico, trata-se de um fenômeno que está fora dos limites da ciência. A pergunta pelo bem e pelo belo não é comportada pela ciência; são questões simplesmente fora de seu escopo.

#### 5.2.1.2 *Filter bubbles e o senso comum*

Toda a reflexão acerca dos conceitos de formação e de senso comum, cuja importância filosófica foi paulatinamente mitigada, à medida que a filosofia tendia para a subjetivação da Modernidade, retorna agora como uma questão colocada por fenômenos da comunicação digital como o das *fake news* (vide capítulo 02) e o do *filter bubbles*. Se o estabelecimento do senso

comum e a partilha de uma experiência comum de mundo foram fenômenos tomados como certos, pela universalidade do sujeito racional, a arquitetura e a velocidade de comunicação de notícias do meio digital têm criado mundos e realidades paralelas e sob medida. Se as ciências humanas ou do espírito negligenciaram a importância do meio em que elas podem se desenvolver e ao qual elas se referem, agora, além disso, o senso comum enquanto fenômeno da realidade – e não apenas como um conceito teórico – mostra uma tendente fragmentação. O que se mostra em crise, na verdade, é o conceito de comunhão da realidade entre as pessoas de uma comunidade. Em um mundo em que cada pessoa tem seu próprio mundo, feito exatamente na medida de seus pré-conceitos, a vida comum da comunidade, que precisa se ancorar no consenso entre diversas perspectivas de suas alteridades, se torna fadada ao desacordo, à surdez. A comunicação digital impregna em seus usuários uma versão distorcida do mundo, de maneira que não fomenta o arejamento, o contrabalanço, a ponderação permitida pela perspectiva da alteridade.

Desde 04 de dezembro de 2009 a *Google* passou a personalizar os seus resultados de busca, de maneira que para cada pessoa que faça uma pesquisa neste buscador, aparecerá determinados links, que combine com o seu perfil digital. Para pesquisadores como Eli Pariser<sup>151</sup>, o que ocorreu de fato foi uma “revolução invisível de como consumimos informação, a ‘era da personalização’ foi instaurada desde então. Os mecanismos de buscas (“*searching engines*”) agora são enviesados (“*biased*”), de acordo como perfil de navegação do usuário” (Pariser, 2011, p. 07). Como exemplo, a pesquisa por assuntos polêmicos como “aquecimento global” e a “obrigatoriedade de vacinas contra covid” pode apresentar fontes de informações que defendem resultados opostos, o que ainda é mais agravado pelo fato de que assumimos que a apresentação dos resultados da pesquisa é imparcial e o mesmo para todos. Temos contato com um fragmento possível de realidade e o extrapolamos ao lhe conferir grande autoridade em sua pretensão de verdade:

---

<sup>151</sup> A temática do *filter bubbles* é abordada por diversos autores, em livros e artigos. Ainda assim, são duas as referências centrais para o tema: Eli Pariser (2011), que traz uma abordagem conceitual do tema, em quem me baseio, essencialmente, para a apresentação do tema nesta tese, e Cass Sustein, autor da obra *Republic.com* (2009), dentre outros escritos, que tratam sobre a polarização política, o extremismo e a sua relação com as novas tecnologias. De maneira complementar, mais recentemente, se mostraram relevantes as pesquisas de: a) Chris Bail (2021), que fez uma investigação de caráter eminentemente qualitativo ao entrevistar e acompanhar a vida de radicais políticos atuantes nas redes sociais nos Estados Unidos, de forma a apontar que as plataformas digitais tendem a calar e a espantar as pessoas politicamente moderadas e a fazer parecer maior os grupos mais radicais, dentre outros e b) C. Thi Nguyen pesquisador cujos trabalhos mais conhecido (*Echo Chamber and epistemic Bubbles*) esclareceu a diferença conceitual entre *Echo Chamber* e *Filter Bubble*, de maneira direta e pedagógica; c) por fim, ainda, aponto a pesquisa de Nita A. Farahani, na obra “*The Battle for your brain*” (2023), que atualiza o trabalho de Pariser e o relaciona com outros autores do Direito e da Neurociência.

Nas pesquisas, a grande maioria de nós assume que os motores de busca são imparciais. Mas isso pode ser apenas porque eles estão cada vez mais inclinados a partilhar os nossos próprios pontos de vista. Cada vez mais, o monitor do seu computador é uma espécie de espelho unidirecional, que reflete os seus próprios interesses, enquanto os observadores algorítmicos observam aquilo em que se clica. O anúncio da Google marcou o ponto de viragem de uma revolução importante, mas quase invisível, na forma como consumimos informação. Pode dizer-se que, a 4 de dezembro de 2009, começou a era da personalização (Pariser, 2011, p. 07, tradução minha).

A degradação do senso comum equivale à perda das condições materiais mínimas para se viver em comunidade e, especialmente, aquelas com pretensões democráticas. Sem um consenso do que é o real, a sociedade civil não consegue se organizar para escolher consciente e corretamente a melhor decisão política. Cada grupo ideológico está a viver em sua comunidade que tem um consenso próprio do que é o real. Na democracia, é preciso um consenso mínimo do real, um pressuposto que achávamos garantido, para que possa haver a deliberação política minimamente sensata. A democracia se baseia no compartilhamento de uma experiência comum e nos conflitos sobre o que fazer a partir daí – mas primeiro é preciso o consenso sobre a experiência comum e o consenso sobre o reconhecimento dos problemas sociais a serem enfrentados. O que se perdeu foi o estabelecimento desse horizonte comum; agora, cada grupo e, até mesmo, cada pessoa tem seu horizonte próprio, o que causa dificuldade de comunicação e de negociação de agendas. Podemos pensar no conceito gadameriano da fusão de horizontes, tão falado, mas tão pouco compreendido em função da realidade que se apresenta na era da comunicação digital. Para a fusão de horizontes ocorrer é preciso o confronto com a alteridade e, assim, a disposição de ser confrontado e eventualmente ceder ao reconhecer que o outro tem razão – momento em que há a retificação dos projetos de significado e assim a fusão entre horizontes. “A democracia requer a confiança em factos partilhados; em vez disso, são-nos oferecidos universos paralelos, mas separados” (Pariser, 2011, p. 08).

A personalização não tem sido uma peculiaridade da estratégia da Google no mercado, ela se tornou componente comercial estratégico e essencial para também *Yahoo*, *Facebook*, *YouTube*, e *Microsoft Live*, além de outras incontáveis empresas desse segmento de mercado (Pariser, 2011, p. 09). A personalização surgiu como um mecanismo que otimiza as vendas decorrentes de anúncios na utilização da plataforma e dos serviços dessas grandes companhias – aparentemente – gratuitos. A fórmula é simples: “Quanto mais pessoalmente relevantes forem as suas ofertas de informação, mais anúncios podem vender e maior é a probabilidade de comprar os produtos que estão a oferecer” (Pariser, 2011, p. 09). Isso quer dizer que o preço que pagamos pelos serviços dessas companhias não é exatamente monetário, há um escambo

velado por nossos dados. Somos rastreados a cada clique, a cada busca. Os sites funcionam como “mecanismos vorazes de extração de informação pessoal” (Pariser, 2011, p. 09), que tem acesso pleno a nossa vida privada, na medida em que as atividades da vida comum convergem para ter sua versão no meio digital.

Note-se que a personalização não é mais usada apenas para potencializar os anúncios de publicidade de maneira a direcioná-los para pessoas cujos perfis são mais propensos para determinado tipo de consumo. A personalização não molda apenas a forma pela qual consumimos produtos. A extrapolação ocorreu quando as informações disponibilizadas começaram a seguir a lógica da personalização de maneira que a personalização molda não apenas o que consumimos a nível material, mas a nível imaterial como notícias, informações, eventos, valores e, enfim, cultura. O reflexo do mundo “real” passou a se mostrar distorcido no mundo que conhecemos e que podemos conhecer a partir de nosso perfil digital. “Os algoritmos que orquestram os nossos anúncios estão a começar a orquestrar as nossas vidas” (Pariser, 2011, p. 10). Ante o exposto, podemos apresentar uma definição mais sistemática de *filter bubbles*:

A nova geração de filtros da Internet olha para as coisas de que [o usuário] parece gostar – as coisas que fez ou as coisas de que as pessoas gostam – e tenta extrapolar. São motores de previsão, que estão constantemente a criar e a aperfeiçoar uma teoria de quem somos e do que vamos fazer e querer a seguir. Em conjunto, estes motores criam um universo único de informação para cada um de nós - aquilo a que chamo uma bolha de filtro - que altera fundamentalmente a forma como nos deparamos com ideias e informações (Pariser, 2011, p. 10, grifos meus, tradução minha).

Aqui vale a mesma ressalva que tenho feito nas demais considerações sobre os impactos da comunicação digital. Também o fenômeno do *filter bubbles* não é algo propriamente novo, o que há de novo é a magnitude com que isso tem nos atingido e transformado a nossa forma de vida. “É claro que, até certo ponto, sempre consumimos meios de comunicação que apelavam aos nossos interesses e ocupações e ignorámos muito do resto. Mas a bolha de filtros introduz três dinâmicas com as quais nunca tínhamos lidado antes” (Pariser, 2011, p. 10). Em outras palavras, aqui Pariser apresenta características próprias deste fenômeno:

- 1) Trata-se de uma atividade individual – navegar na internet e no ambiente digital seja para consumir notícias, checar e-mails, fazer alguma pesquisa, fazer *scroll* no *feed* das suas redes sociais, enviar uma mensagem são atividades exercidas individualmente. É claro que há alguma interatividade, mas isso não quer dizer que seja uma atividade eminentemente social. Assim como nos processos de leitura e de escrita, também o navegar na internet é uma atividade solitária, na medida em que o seu mundo e as suas referências são gerados a partir do seu

perfil de consumo (sentido amplo). Em outras palavras, o *filter bubbles* gera um ambiente digital a que só você tem acesso. “[...] você é a única pessoa na sua bolha. Numa época em que a informação partilhada é a base da experiência partilhada, a bolha do filtro é uma força centrífuga que nos afasta” (Pariser, 2011, p. 10).

- 2) A distorção imagética do mundo escancarada na bolha é invisível e leva à crença da neutralidade da informação. O *filter bubbles* forma um meio, assim como a água o é para os peixes. Na vida comum, ninguém dúvida do que é entregue pelos sentidos, e o mesmo vale para a imagem de mundo e de realidade que nos é fornecida por meio da internet. Em termos gadamerianos, os *filter bubbles* atuam como uma caixa amplificadora dos nossos preconceitos e dos nossos projetos de atribuição de significado de lá decorrentes, de maneira que as possibilidades de os retificar se tornam mais escassas e menos propensas a acontecer, tendo em vista que temos não apenas o reforço dos preconceitos, como também a tendência de descrédito do que a alteridade tem a dizer.

A maioria dos espectadores de fontes noticiosas conservadoras ou liberais sabe que está a acessar a um canal concebido para servir um determinado ponto de vista político. Mas a agenda da Google é opaca. O Google não lhe diz quem pensa que é ou porque está a mostrar os resultados que está a ver. Não sabe se as suas suposições sobre si estão certas ou erradas - e pode nem sequer saber que está a fazer suposições sobre si. [...]. Como não escolhemos os critérios pelos quais os sítios filtram a informação, é fácil imaginar que a informação que passa por uma bolha de filtro é imparcial, objetiva e verdadeira (Pariser, 2011, p. 10, tradução minha).

Não é nenhuma surpresa ou novidade para o pensamento gadameriano que em se tratando de meio, de *medium* não temos condições de saber o quão enviesados o são. O fato de termos consciência de que existe preconceitos e enviesamentos não nos torna imunes a eles. Esta ideia é elementar no historicismo e na crítica histórica ao racionalismo. “Mas não é. De facto, de dentro da bolha, é quase impossível ver como é tendencioso” (Pariser, 2011, p. 10-11).

- 3) Não temos muita escolha quanto a entrarmos na bolha ou não, quando navegamos na internet. Ainda que teoricamente se possa sempre desligar o computador e simplesmente não usar, a realidade prática impõe o contrário. Assim ainda que exista alguma escolha quanto aos *cookies* isso não é suficiente para impedir o mapeamento dos seus hábitos na internet e a utilização dos mecanismos de personalização.

Por último, não se escolhe entrar na bolha. Quando se liga a *Fox News* ou se lê *The Nation*, está-se a tomar uma decisão sobre o tipo de filtro a utilizar para dar sentido ao mundo. É um processo ativo e, tal como colocar um par de óculos de lentes coloridas, podemos adivinhar de que forma a orientação dos editores molda a nossa percepção. Não se faz o mesmo tipo de escolha com filtros personalizados. Eles vêm até nós - e como aumentam os lucros dos sites que os utilizam, será cada vez mais difícil evitá-los (Pariser, 2011, p. 11, tradução minha).

Para não ficarmos apenas nos aspectos negativos dessa tecnologia, apresento também alguns dos alegados benefícios dos *filter bubbles*: “quem não quer um mundo sob medida?” (Pariser, 2011, p. 11). Eles permitem uma navegação na internet em que o tédio não tem vez, na medida em que o ambiente é projetado para engajar o usuário, ao mostrar-lhe temas de seu interesse ou que reforçam seus pontos de vista. Em outras palavras, o usuário está sempre entretido, sempre com a atenção sendo capturada – o que torna cada vez mais difícil a disposição mental, o tempo e o espaço para a introspecção e reflexão. E note-se, mesmo com os *filter bubbles*, em teoria, toda a informação está à sua disposição, bastaria uma busca ativa e um mínimo de senso crítico. No meio de tanta informação disponível, quando os filtros atuam e nos fazem uma seleção prévia, em geral, tendemos a aceitá-la.

Por isso, quando os filtros personalizados nos dão uma ajuda, estamos inclinados a aceitá-la. Em teoria, pelo menos, podem ajudar-nos a encontrar a informação que precisamos de saber, ver e ouvir, o que realmente importa entre as fotografias de gatos, os anúncios de Viagra e os vídeos de música [...] (Pariser, 2011, p. 11, tradução minha).

Em última análise, trata-se de uma questão moral. Os *filter bubbles* nos oferecem um mundo do familiar, do conhecido, da identidade. O exercício de formação enquanto uma saída e retorno a si fica obliterado na reafirmação do familiar – não há a saída de si, o distanciamento de si, o exercício de abstração. Não se passa por grandes encontros nem transformações. O confronto com a alteridade tende a inexistir e ficamos todos muito confortáveis com a reiteração de nossos projetos de significado, preconceitos e horizontes estanques. Em contrapartida, perdemos a possibilidade da ampliação de horizontes e da retificação de nossos projetos de significado que um encontro profícuo com a alteridade é capaz de promover, a custo do desconforto em ter de atualizar a identidade e o familiar. Na perspectiva gadameriana, os *filter bubbles* é um empecilho a todos os processos éticos e epistemológicos dependentes da interação com a alteridade. Retomando o argumento de Han, no capítulo 01, a negatividade é abafada e a positividade da identidade é hiperestimulada. “Os nossos *media* são um reflexo perfeito dos nossos interesses [...]” (Pariser, 2011, p. 11) – geram um tipo de conhecimento aditivo, pois trata-se de mais do mesmo.

Um alerta feito pelo menos desde Platão, já mencionado no subtópico sobre as *fake news*, se refere à analogia entre a saúde do corpo e a dieta nutricional, e a saúde da mente e a dieta informacional. Assim como o que ingerimos afeta a saúde e o bem-estar do nosso corpo, as ideias e informações que consumimos afeta a nossa mente. É preciso cuidar dos alimentos do corpo e da mente, com a ressalva de que embora seja mais fácil reconhecer um alimento

impróprio para consumo, é preciso algum esforço e autoconhecimento para selecionarmos como desejamos povoar a nossa mente.

Os *filter bubbles* têm custo mental, social e cultural.

Deixados à sua sorte, os filtros de personalização servem uma espécie de autopropaganda invisível, doutrinando-nos com as nossas próprias ideias, ampliando o nosso desejo por coisas que nos são familiares e deixando-nos alheios aos perigos que espreitam no território escuro do desconhecido. Na bolha dos filtros, há menos espaço para os encontros fortuitos que trazem conhecimento e aprendizagem. A criatividade é frequentemente desencadeada pela colisão de ideias de diferentes disciplinas e culturas. Por definição, um mundo construído a partir do familiar é um mundo em que não há nada para aprender. Se a personalização for demasiado acentuada, pode impedir-nos de entrar em contacto com experiências e ideias alucinantes, que quebram preconceitos e mudam a forma como pensamos o mundo e nós próprios (Pariser, 2011, p. 13, tradução minha).

A temática dos *filter bubbles* enseja ainda uma outra discussão relacionada ao chamado “determinismo informacional” (Pariser, 2011, p. 14), na medida em que a falta de consciência acerca da distorção da realidade, causada por esses filtros têm grande potencial de afetar as escolhas que tomamos na vida.

Quando se entra numa bolha de filtros, está a deixar que as empresas que a constroem escolham as opções de que tem conhecimento. Pode-se pensar que é o capitão do seu próprio destino, mas a personalização pode levá-lo a uma espécie de determinismo informacional, em que aquilo em que clicou no passado determina o que vê a seguir – um histórico da Web que está condenado a repetir. Pode ficar preso numa versão estática e cada vez mais restrita de si próprio – um ciclo interminável de “você” (Pariser, 2011, p. 14, tradução minha).

O eterno retorno de Nietzsche parece se impor ironicamente – viva uma vida digital em que você gostaria de viver sempre e sempre de novo. Um conjunto de cliques que realmente valha a pena ser repetido. Além do pensamento nietzschiano, ao relacionar essa temática com o famoso exemplo do raciocínio inferencial de pensamento de Popper, se poderia dizer que o algoritmo ao se deparar com casos sucessivos de cisnes brancos vai prever que o próximo cisne a aparecer será branco. Popper, contudo, esclarece: não é porque só há evidência de cisnes brancos que um cisne de uma outra cor não seja possível (Pariser, 2011, p. 74). A procura pelo contraexemplo de um cisne negro é o que perfaz o conceito de falseabilidade e é a chave para a investigação científica que preza pela verdade.

Subjacente à visão de Popper estava uma profunda humildade sobre o conhecimento cientificamente induzido – um senso de que estamos errados com a mesma frequência com que estamos certos, e geralmente não sabemos quando estamos. É essa humildade que muitos métodos de previsão algorítmica não conseguem incorporar. É claro que, de vez em quando, eles encontram pessoas ou comportamentos que não se encaixam no molde, mas essas aberrações não comprometem fundamentalmente seus algoritmos. Afinal de contas, os anunciantes, cujo dinheiro impulsiona esses sistemas, não precisam que os modelos sejam perfeitos. Eles estão mais interessados em atingir dados demográficos, não seres humanos complexos (Pariser, 2011, p. 74, tradução minha).

E o problema continua porque se as previsões fossem simplesmente direcionadas a propagandas e vendas, o prejuízo individual e social não seria tão grande. O problema de se ter esse tipo de pensamento determinista, que não abre margem real à exceção ao comportamento humanos e às consequências daí decorrentes, na medida em que dá margem para a discriminação: “Mas quando você prevê que, como meus amigos não são dignos de confiança, há 70% de chance de eu não pagar meu empréstimo, há consequências [graves] se você me entender errado” (Pariser, 2011, p. 75).

Assim, os *filter bubbles* têm nos afetado tanto no aspecto individual quanto no aspecto coletivo, de maneira que se torna cada vez mais patente que a “estrutura e a dinâmica da mídia, e a forma do consumo de informação afeta as características de nossa sociedade” (Pariser, 2011, p. 15). Em última análise, o custo dos *filter bubbles* pode se resumir à distorção da percepção da realidade, isto é, do que importa, do que é verdadeiro e do que é real, além de impossibilitar a saída dessa distorcida imagem do real (Pariser, 2011, p. 16). O senso comum aqui se torna cada vez mais enfraquecido, ante a personalização e individualização da percepção de mundo e, assim, de como agir no mundo. Não há mais mundo compartilhado, de maneira que cada pessoa tem se sensibiliza para a distinção do certo e do errado, do belo e do feio a partir de uma imagem de mundo distorcida.

#### 5.2.1.3 O efeito *Lock-in*

Ah, mas é só as pessoas saberem usar as redes sociais e como fazer pesquisas. Ou então simplesmente parar de usar determinadas redes sociais ou usá-las menos. Bem, por mais apelativo que seja esse argumento, as coisas não são tão fáceis quanto parecem. Aqui entra o conceito de *lock-in* (Pariser, 2011, p. 26), cujo significado literal nos remete a ideia de estar preso, trancado em algo. Esse conceito se refere ao fato de que uma vez usuários de alguma plataforma ou serviço nos é difícil não apenas trocar de empresa, mas também de cessar o uso



desses serviços. E isso ocorre por um motive muito simples: toda a nossa rede social de contatos também está na internet e nessas plataformas, além das facilidades de resolver as questões cotidianas no conforto do seu sofá. Sair deliberadamente desse meio é quase que escolher um ostracismo. A cada ano que passa se torna cada vez mais difícil uma vida sem o uso da internet e de suas facilidades, na medida em que, a cada ano que passa, o meio digital concentra cada vez mais pessoas, serviços – públicos e privados – e, assim, poder.

O que nos leva ao *lock-in*. O aprisionamento é o ponto em que os utilizadores estão tão investidos em dada tecnologia que, mesmo que os concorrentes possam oferecer melhores serviços, não vale a pena fazer a mudança. Se se é membro do Facebook, pense no que seria necessário para o levar a mudar para outro site de rede social – mesmo que o site tivesse funcionalidades muito superiores. Provavelmente, seria preciso muito – criar todo o seu perfil, carregar todas aquelas fotos e inserir laboriosamente os nomes dos seus amigos seria extremamente entediante. Se está bastante preso. Da mesma forma, o Gmail, o Google Chat, o Google Voice, o Google Docs e uma série de outros produtos fazem parte de uma campanha orquestrada para que se fique preso no Google [...] (Pariser, 2011, p. 27, tradução minha).

Ademais, quanto mais pessoas utilizam determinada plataforma ou rede social, maior é o poder dessa instância convencer pessoas a se conectarem a ela e nela permanecer, mesmo se o custo for alguma perda de privacidade. Os dados a nível individual não valem nada, mas a coleção de dados de milhares e milhões de pessoas valem muito. Os dados e a informação gerados a partir deles se tornaram um precioso produto. A venda e o compartilhamento de dados dos usuários se tornaram uma atividade altamente lucrável e, agora, o nosso comportamento diário e íntimo se tornaram uma *comodity*.

O que tudo isso significa é que seu comportamento agora é uma mercadoria, uma pequena parte de um mercado que fornece uma plataforma para a personalização de toda a Internet. Estamos acostumados a pensar na Web como uma série de relacionamentos um a um: você gerencia seu relacionamento com o Yahoo separadamente do seu relacionamento com seu blog favorito. Mas, nos bastidores, a Web está se tornando cada vez mais integrada. As empresas estão percebendo que é lucrativo compartilhar dados (Pariser, 2011, p. 29, tradução minha).

Se a estratégia comercial da personalização começou como um incremento às vendas, por meio do mapeamento de usuários, agora o próprio usuário se tornou o foco do negócio (Pariser, 2011, p. 31). E a extração de dados e o monitoramento do perfil do usuário se tornou a estratégia mercadológica não apenas do meio digital: agora mesmo os outros meios de comunicação e de informação estão tendo de se adaptar a entregar as notícias sob medida para

seus usuários. Começaram a se ver como companhia de análise de comportamento e de dados. O meio digital está tornando o mundo à sua imagem. Na época em que o livro de Pariser foi escrito, em 2011, as redes sociais ainda não haviam se tornado a principal fonte de informação.

Mas a mudança está chegando. As forças desencadeadas pela Internet estão provocando uma transformação radical em quem produz notícias e como o faz. Se antes era preciso comprar o jornal inteiro para ter acesso à seção de esportes, agora é possível acessar um site somente de esportes com conteúdo novo suficiente todos os dias para encher dez jornais. Enquanto antes somente aqueles que podiam comprar tinta por barril podiam atingir um público de milhões de pessoas, agora qualquer pessoa com um laptop e uma ideia nova pode (Pariser, 2011, p. 32, tradução minha).

E isso ocorreu não apenas pelo aumento e capilarização do acesso à internet, mas sobretudo por dois motivos: o primeiro se refere ao fato de que com o meio digital o custo de se produzir e distribuir (disponibilizar) qualquer tipo de mídia (texto, imagem, som, vídeo – hipermídia) tende a zero, ou seja, diariamente milhões de novos conteúdos são disponibilizados sem custo, uma vez que tenha algum tipo de celular ou computador e acesso à internet; o segundo é que, por isso, há a necessidade de curadores de informações, ou seja, uma instância que atue como uma espécie de filtro, de pré-seleção do que vale à pena de ser consumido e o que não vale – ainda mais, se se pensar que o nosso modelo cognitivo e mental tende à fragmentação de atenção, como foi visto no Capítulo 02. Isso significa dizer que a instância de curadoria se tornou ainda mais relevante, sendo que a curadoria humana, outrora exercida exclusivamente pelos editores de jornais, revistas e programas, rádio e tv, é cara quando comparada com a curadoria automática e individualizada feita pelos algoritmos responsáveis pelos *filter bubbles*.

Editores humanos profissionais são caros, e o código é barato. Cada vez mais, dependeremos de uma combinação de editores não profissionais (nossos amigos e colegas) e código de software para descobrir o que assistir, ler e ver. Esse código se baseará fortemente no poder da personalização e substituirá os editores humanos profissionais (Pariser, 2011, p. 32, tradução minha).

Ainda que possa parecer que o meio da internet é um meio desmediatizado, isso é mais uma extrapolação da ideia de neutralidade que permeia a informação oriunda desse meio. Importa esclarecer que todo o conteúdo digital a ser consumido por meio do acesso à internet não apenas não é neutro (mas sim histórico, e enviesado), mas também é mediatizado. Por mais democrático que seja, o meio da internet ainda é um meio. O que realmente mudou foi o processo de curadoria do conteúdo. Nas palavras de Pariser (2011, p. 36), trata-se apenas de um

novo mensageiro, e não da ausência de um mensageiro. O autor frisa que se mudaram os mensageiros, os mediadores, e a aparência da falta de mediação é, antes, reflexo da falta de transparência de como o processo de personalização é feito.

Eliminar o intermediário malvado que fica entre nós e o que queremos parece bom. De certa forma, a desintermediação está assumindo a ideia da própria mídia. A palavra mídia, afinal, vem do latim para "camada intermediária". Ela fica entre nós e o mundo; o principal acordo é que ela nos conectará ao que está acontecendo, mas ao preço da experiência direta. A desintermediação sugere que podemos ter ambos (Pariser, 2011, p. 37, tradução minha).

A desintermediação dada pela internet tem a força de um mito e é mais um efeito da invisibilidade dos *filter bubbles*, que distorce a nossa percepção da realidade sem nos fazer perceber disso. Antes sabíamos da existência dos filtros e das suas tendências. Atualmente simplesmente ignoramos que exista um filtro atuando no que nos aparece em nossas rotinas digitais.<sup>152</sup> “E, embora o poder tenha se deslocado para os consumidores, no sentido de que temos exponencialmente mais opções sobre a mídia que consumimos, o poder ainda não está nas mãos dos consumidores” (Pariser, 2011, p. 37). Outro ponto relevante de sublinhar é a relação entre o fenômeno das *fake news* e o do *filter bubbles*. Os *filter bubbles* promovem as *fake news*, na medida em que isolam o usuário em seu próprio mundo. Em termos de notícias e informações, quanto mais são as fontes possíveis, menor é a confiança em qualquer uma delas. A distorção de percepção do real advindo da personalização colabora para a credulidade em notícias e informações completamente absurdas. Ambos os fenômenos contribuem para a degradação do senso comum e da experiência compartilhada do real.

Ainda, é preciso apontar os problemas relacionados aos novos processos de curadoria e de filtragem de informação. Além da personalização advinda do mapeamento do comportamento do usuário, também outra variável também no caso das redes sociais: o perfil dos usuários que forma a sua carteira de contatos digitais, além daqueles com quem há mais interação do usuário. O que importa para o círculo social relevante de um usuário é essencial para o estabelecimento do perfil de consumo de determinado usuário. Para se referir a esse aspecto do fenômeno Pariser (2011, p. 40), o nomeia como “curadores amadores de notícias”, e aponta dois problemas que esse mecanismo suscita:

---

<sup>152</sup> O exemplo da *Google News* o serviço da google que oferece um resumo das principais notícias: “É um equilíbrio complicado: Por um lado, disse Bharat a um entrevistador, o Google deve promover o que o leitor gosta de ler. Mas, ao mesmo tempo, a personalização excessiva que, por exemplo, exclui notícias importantes da imagem seria um desastre. Bharat não parece ter resolvido totalmente o dilema, nem mesmo para si mesmo. ‘Acho que as pessoas se preocupam com o que as outras pessoas se preocupam, com o que as outras pessoas estão interessadas - o mais importante, seu círculo social’, diz ele” (Pariser, 2011, p. 38, tradução minha).

- 1) O primeiro é o fato de que a nossa rede social em geral é composta por pessoas com quem partilhamos algum tipo de afinidade e experiência, motivo pelo qual terão mais aspectos em comum do que a pessoa com uma fonte de notícias de interesse internacional, nacional ou regional. Isso significa dizer que a utilização de pessoas de nossas redes como fontes do que deve nos aparecer como notícias relevantes não permite a promoção do encontro com o desconhecido, mas sim com o familiar:

[...] nossas comunidades físicas também estão se tornando mais homogêneas e geralmente conhecemos pessoas que moram perto de nós. Como seu amigo do *softball* mora perto de você, é provável que ele compartilhe muitas de suas opiniões. É cada vez menos provável que nos aproximemos de pessoas muito diferentes de nós, on-line ou não, e, portanto, é menos provável que entremos em contato com diferentes pontos de vista” (Pariser, 2011, p. 40, tradução minha).

- 2) O segundo aspecto que merece alguma atenção é que a sobreposição de perfis de usuários parecidos deixou os filtros ainda mais eficientes e, portanto, invisíveis, de maneira a proceder a homogeneização de pessoas com perfis semelhantes: “Um filtro que observa e aprende com quais conteúdos você interage pode começar a separar um do outro - e minar até mesmo a liderança limitada que um grupo de amigos e especialistas pode oferecer” (Pariser, 2011, p. 40). Esses dois problemas relacionados à filtragem baseada inclusive na curadoria “amadora” é apenas um fragmento de uma consequência muito mais nociva gerada pelos *filter bubbles*, qual seja, a passividade epistemológica. A internet e suas infinitas possibilidades sempre foram elogiadas em função de seu caráter ativo, quando comparadas com outras mídias patentemente passivas, como a televisão, o rádio, e o cinema. O meio digital é o meio em que, teoricamente, se pode fazer buscas, pesquisar temas, checar as fontes e a credibilidade do que aparece como notícia. Se, inicialmente, a fruição de todas as possibilidades da internet demandava atividades ativas, com o advento dos *filter bubbles* a sua utilização se tornou mais acomodada e, portanto, passiva (Pariser, 2011, p. 40). Como foi visto no Capítulo 02, para nós biologicamente falando é mais fácil aceitar e não contestar uma informação à qual já estamos familiarizados ou que já tendemos a aceitar do que o contrário. É preciso estar em constante vigília e consciência para simplesmente não anuímos ao que fomos naturalmente dispostos para.

Os entusiastas da Internet ficaram entusiasmados com a mudança de *push* para *pull* por motivos que agora são bastante óbvios: em vez de levar as massas em ondas de conteúdo diluído e de menor denominador comum, a mídia *pull* coloca os usuários no controle. O problema é que, na verdade, o *pull* dá muito trabalho. Ela exige que o usuário esteja constantemente consciente, fazendo a curadoria de sua própria experiência de mídia. Isso é muito mais energia do que a TV exige durante as trinta e seis horas semanais que os americanos assistem atualmente (Pariser, 2011, p. 40, tradução minha).

Além da perda da abertura e do relacionamento sadio com a alteridade, os *filter bubbles* ainda nos deixam epistemologicamente preguiçosos e passivos. “O futuro da personalização é a passividade” (epistemológica), Pariser (2011, p. 45) sugere então o conceito de “sociedade do Adderall” para caracterizar o modelo mental dessa sociedade que está em conformação. Note-se que a impressão de Pariser converge com os achados de Wolf, já explicado no capítulo anterior, que, sucintamente, mostra que o consumo de conteúdo em telas modifica neurologicamente o nosso cérebro e, assim, o nosso modelo mental de compreensão de mundo. Segundo a autora, somos treinados para ter constantemente a nossa atenção capturada e quebrada. O *Adderall* é um fármaco da classe dos neuroestimulantes utilizado para tratar TDAH (Transtorno de déficit de atenção com hiperatividade), que tem como objetivo estimular super foco.

Se realmente estamos vivendo numa sociedade do *Adderall*, para além da passividade epistemológica, o que mais isso acarreta para a realidade social? Para responder a essa pergunta é preciso algumas notas sobre o processo de aprendizagem e de criação, e a sua relação com a utilização constante dos *filter bubbles*. O primeiro ponto, que já deve ter ficado claro pelo que escrevi até agora, é que os *filter bubbles* atrapalham o processo e o equilíbrio entre as nossas ideias, a recepção de novas e a integração do novo a esse conjunto prévio de conhecimentos. Novamente, o círculo da compreensão heideggeriano que Gadamer evoca e transforma pode ser visto nessa descrição de Pariser. Em última análise, o que está em jogo é a falta de substrato para o exercício hermenêutico do princípio primazia da perfeição – a adequação constante das partes ao todo significativo.

Primeiro, a bolha de filtro nos envolve com ideias com as quais já estamos familiarizados (e com as quais já concordamos), o que nos torna excessivamente confiantes em nossas estruturas mentais. Em segundo lugar, ela remove de nosso ambiente alguns dos principais estímulos que nos fazem querer aprender. (Pariser, 2011, p. 49, tradução minha).

Sobre o primeiro ponto mencionado acima, há a reiteração da tese que o autor tem defendido até então: que os *filter bubbles* amplifica os nossos vieses cognitivos, de maneira a nos apresentar conteúdos familiares que não custam à nossa cognição – aprender é um processo intelectual que demanda certo nível de atrito, de frustração e de dificuldade (Pariser, 2011, p. 51). Contudo, é o segundo aspecto que me chama atenção na referida citação, por suscitar a relação entre curiosidade e *filter bubbles*.

De acordo com o psicólogo George Lowenstein, a curiosidade é despertada quando nos deparamos com uma "lacuna de informações". É uma sensação de privação: o embrulho de um presente nos priva do conhecimento do que está dentro dele e, como resultado, ficamos curiosos sobre seu conteúdo. Mas para sentir curiosidade, precisamos estar conscientes de que algo está sendo escondido. Como a bolha do filtro esconde as coisas de forma invisível, não nos sentimos tão compelidos a aprender sobre o que não sabemos (Pariser, 2011, p. 52, tradução minha).

A curiosidade segundo a definição acima tem a marca da negatividade e da falta que anseia com um encontro com o desconhecido, com a alteridade. A curiosidade é uma postura ativa, que contrasta com a passividade epistemológica encorajada pela personalização. Ademais, também contrasta com o aspecto positivo e aditivo e – por que não? – confortável para o usuário, promovido pela personalização. A curiosidade assim parece ser um interesse genuíno, ainda que, por vezes, superficial como Gadamer já apontou, pela alteridade. Aprender pressupõe um encontro com a alteridade. As *bubbles* são escudos que protegem o ego de um encontro radical e profícuo com a alteridade.

O ambiente personalizado é muito bom para responder às perguntas que temos, mas não para sugerir perguntas ou problemas que estão totalmente fora de nossa vista. Isso nos traz à mente a famosa citação de Pablo Picasso: "Os computadores são inúteis. Eles só o podem dar respostas (Pariser, 2011, p. 53, tradução minha).

De maneira mais organizada, para Pariser, os *filter bubbles* podem afetar a capacidade cognitiva em três aspectos: a) os *filter bubbles* limitam artificialmente o horizonte de compreensão a que temos acesso e que tomamos como o horizonte único possível; b) o *filter bubbles* promovem a postura epistemológica passiva na aquisição da informação; c) o ambiente confortável criado pelo *filter bubbles* desestimulam não apenas a curiosidade, mas também a criatividade. A criatividade se desenvolve por meio da relação entre o familiar e não familiar, no movimento de conformar em si algo estranho – fusão de horizontes. Nesse sentido, a criatividade é um traço que depende do ambiente em que estamos inseridos e, certamente, um ambiente que promove a identidade não traz qualquer estímulo para o novo. “A criatividade é uma característica dependente do contexto: é mais provável que tenhamos novas ideias em alguns ambientes do que em outros; os contextos que a filtragem cria não são os mais adequados para os que pensam” (Pariser, 2011, p. 54). Ao nos remeter à pesquisa de Arthur Koestler, em *The Act of Creation*, Pariser vai adotar o seu conceito e descrição sobre o que seja criatividade, isto é, um ato de fazer a interseção entre duas matrizes de pensamento. A “descoberta” assim é ver, reconhecer uma relação que ninguém viu antes. Curioso notar como ambos os autores,

citando e citado, convergem para o pensamento heideggeriano acerca do jogo entre velar e desvelar da verdade. A criatividade é um ver melhor; é, simplesmente, desvelar.

‘Descoberta geralmente significa simplesmente a revelação de algo que sempre esteve lá, mas que estava escondido dos olhos pelos antolhos do hábito’, escreveu Koestler. A criatividade “descobre, seleciona, reorganiza, combina, sintetiza fatos, ideias, faculdades (e) habilidades já existentes (Pariser, 2011, p. 54, tradução minha).

Quando pensamos sobre criatividade como “pensar fora da caixa” ou “sair do óbvio” pensamos justamente na criação de relações entre horizontes que habitualmente não se relacionam. Se trata de se fazer combinações inesperadas entre temas, o que aumenta nosso horizonte de conhecimento e de possibilidades. Ocorre que os programas, algoritmos, e mesmo a inteligência artificial<sup>153</sup> se desenvolvem tendo como horizonte um sistema fechado, cujas exceções – por vezes reveladoras – são encaradas como restos probabilísticos (Pariser, 2011, p. 55). Alguns momentos de epifania surgem a partir da aleatoriedade, que cria a situação necessária para que consigamos ver o que antes estava velado<sup>154</sup>. Gadamer no livro já abordado *O caráter oculto da saúde* já sublinhava a necessidade de reconhecimento do acaso nas descobertas científicas.

No que os pesquisadores chamam de visão evolutiva da inovação, esse elemento de chance aleatória não é apenas fortuito, é necessário. A inovação requer serendipidade. [...]. Porém, em momentos de grandes mudanças, quando toda a nossa maneira de ver o mundo muda e se recalibra, a serendipidade geralmente está em ação. “A descoberta às cegas é uma condição necessária para a revolução científica”, escrevem eles, por um motivo simples: Os Einsteins, Copernicuses e Pasteurs do mundo geralmente não têm ideia do que estão procurando. As maiores descobertas são, às vezes, as que menos esperamos (Pariser, 2011, pp. 55-56, tradução minha).

A partir desse reconhecimento da serendipidade e do acaso para os momentos de criação sejam científicos ou não, a utilização não consciente e massiva dos *filter bubbles* impede o solo necessário para a criação: “como resultado, ao vivermos dentro dela [*filter bubbles*], podemos perder parte da flexibilidade mental e da abertura que o contato com a diferença gera” (Pariser, 2011, p. 56). Parece-me que cada vez mais estamos minando as condições materiais para

<sup>153</sup> Inteligência artificial em sentido estrito do termo, voltada para a resolução de um problema em específico, *vide* glossário para maiores detalhes.

<sup>154</sup> *Vide* a título ilustrativo o conceito de serendipidade, presente no conto *The Three Princes of Serendip* (Os três príncipes da serendipidade), que significa descoberta por acaso, não prevista.

grandes revoluções científicas, grandes obras. O conhecimento se tornou aditivo e não disruptivo.

Assim, essa estrutura epistemológica e social que omite informações fora do perfil do usuário, para usarmos a definição de Nguyen (2018, p. 01) afeta a nossa capacidade de compreender o mundo ou, ao menos, nos dificulta descobrir e reconhecer quando se está em erro. E isso não se restringe apenas à compreensão do mundo, mas também à compreensão de nós mesmos. Os *filter bubbles* também impactam a significação de nossa identidade. Por mais que mudemos de forma física e experienciemos o mundo, uma noção de *self* permanece fixa, ainda que a própria memória seja dinâmica. O que essa tecnologia faz é tecer uma imagem distorcida de nós mesmo e a partir daí reforçá-la.

Na bolha do filtro, as coisas parecem diferentes. Você não vê as coisas que não lhe interessam. Você não está nem mesmo latentemente ciente de que há eventos e ideias importantes que estão faltando. Tampouco é possível pegar os links que você vê e avaliar o quanto eles são representativos sem uma compreensão de como é o ambiente mais amplo do qual eles foram selecionados. Como qualquer estatístico lhe dirá, não é possível dizer o quanto a amostra é tendenciosa apenas observando a amostra: Você precisa de algo para compará-la (Pariser, 2011, p. 61, tradução minha).

Essa exacerbação de um aspecto da identidade pode sufocar as demais e fomentar a realização de uma profecia autorrealizável. São as armadilhas da identidade que tecemos no meio digital, na medida em que ao mesmo tempo que a personalidade e os hábitos do usuário dão forma às suas mídias, as mídias elas mesmas acabam por também formar o usuário: “[...] estamos agora à beira de identidades autorrealizáveis, nas quais a imagem distorcida que a Internet tem de nós se torna quem realmente somos” (Pariser, 2011, p. 63). Os *filter bubbles* tem dificuldade de lidar com a plasticidade da identidade, de maneira que se baseiam na certeza da repetição do passado do que já foi mapeado da identidade digital. O problema é que essas previsões a partir da identidade digital pode de fato afetar – e afeta – a autopercepção da identidade fora de sua imagem digital. “Os economistas comportamentais chamam isso de viés do presente – a lacuna entre suas preferências para o seu eu futuro e suas preferências no momento atual” (Pariser, 2011, p. 66).

Em síntese, os *filter bubbles* aliados com os fenômenos já apresentados nesta tese como as *fake news* e a mudança em nosso modelo mental de leitura, corroboram para a deterioração do senso comum, solo das ciências humanas. Se para Gadamer o conceito de senso comum (no sentido romano) já havia sido invisibilizado, ao menos academicamente, pelas sucessivas ressignificações restritivas – até chegar ao juízo de gosto de Kant, agora o senso comum parece



ser algo de difícil concreção; mesmo ele se fragmentou. Na contemporaneidade digital, o senso comum aparece como um senso singularizado, conceito fragmentado e, também, personalizado. Ante os esclarecimentos sobre o senso comum para o pensamento sobre a arte de Gadamer, e o exame do estado atual desse conceito na realidade contemporânea, a partir da perspectiva da comunicação digital, pelo fenômeno dos *filter bubbles*, passemos ao subtópico seguinte que versa sobre o conceito de jogo para Gadamer, essencial para a caracterização da arte como acontecimento, e sobre as hermenêuticas dos jogos digitais.

### **5.3 O conceito de jogo na hermenêutica de Gadamer e a hermenêutica dos jogos digitais**

A reflexão sobre a ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico são o tema da segunda metade da primeira parte de *Verdade e Método*. Seus dois temas principais são o conceito de jogo como o modo de ser da arte e, posteriormente, uma reflexão sobre as implicações hermenêuticas daí decorrentes nos tipos de artes (pictórica, escultura, arquitetura e literatura). Neste subtópico 5.2 apresentarei o pensamento gadameriano sobre o jogo, de maneira a articulá-lo com as tendências hermenêuticas que tentam pensar as peculiaridades e o modo de ser dos jogos digitais e de sua possível, mas controversa, caracterização como arte.

Inicialmente, é preciso caracterizar o conceito de jogo (VMI: pp. 107-116), de forma a libertar esse conceito de sua acepção dominante, a subjetiva, presente, por exemplo, no pensamento de Kant, mas também no de Friedrich Schiller. Se a arte é também é um fenômeno com uma dimensão externa ao sujeito, que o experimenta, o seu modo de ser também deve ter esse caráter. É por isso que para Gadamer o jogo não é um comportamento ou um conjunto de comportamentos, nem mesmo o estado anímico e psicológico do jogador, muito menos uma escolha da vontade de quem participada do jogo. Para Gadamer, o jogo é simplesmente o “modo de ser da própria obra de arte” (VMI: p. 107) e é essa a definição que será defendida.

Alguns pontos precisam ser esclarecidos, a fim de caracterizar o modo de ser da arte enquanto jogo. O primeiro aspecto que se coloca é a questão da seriedade. O jogo não se confunde com o comportamento da subjetividade do jogador, que se propõe a jogar o jogo porque trata-se de uma atividade lúdica, e não séria. “O que é mero jogo não é sério. O jogar possui uma referência essencial própria para com o que é sério. Aquele que joga sabe por si mesmo que o jogo não é nada mais que um jogo e que se encontra num mundo determinado pela seriedade dos fins” (VMI: p. 107). Em outras palavras, os jogadores sabem da ludicidade

do jogo. Ao mesmo tempo, na perspectiva da arte, o jogo é algo sério, na medida em que o “jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo”. Isso quer dizer que ainda que o jogar seja uma atividade lúdica, para o jogo acontecer os jogadores precisam respeitar as regras e ter o comportamento esperado próprio do jogo. Nesse sentido, o jogo precisa ser levado a sério. Quem dos jogadores não levar o jogo a sério, é considerado “um desmancha-prazeres” (VMI: p. 107).

O segundo aspecto que caracteriza o jogo é a relação entre jogador e jogo. Não se trata de uma relação entre sujeito e objeto, conforme a tendência moderna tende a concluir. Tampouco a arte é um objeto em relação a um observador.

Mas a experiência da arte que precisamos fixar contra a nivelação da consciência estética consiste justamente em que *a obra de arte não é um objeto que se posta frente ao sujeito que é por si. Antes, a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta. O “sujeito” da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte.* É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. O jogo encontra-se também lá, sim, propriamente lá, onde nenhum ser-para-si da subjetividade limita o horizonte temático e onde não existem sujeitos que se comportam ludicamente (VMI: p. 108, destaques meus).

Na relação entre jogo e jogador, assim como na relação entre arte e observador, os sujeitos das relações são os primeiros: o jogo e a arte. Por incrível que pareça, para Gadamer, o sujeito do jogo não são os jogadores, que são apenas elementos por meio de quem o jogo consegue representar-se. Os jogadores são meros objetos, são um meio para que o jogo possa se materializar (VMI: p. 109). Ademais, o ser que permanece o mesmo é o ser do jogo; os jogadores saem dessa experiência transformados pelo jogo. Nesse sentido, são os jogadores quem são atravessados pela experiência do jogo, que permanece o mesmo. Essa citação é fundamento essencial na defesa dos jogos digitais como arte. Quando a análise de uma obra de arte é mais na transformação pela experiência de verdade do jogador e menos por suas características pertinentes a sua objetualidade (“a obra de arte não é objeto”), podemos concluir que os jogos digitais têm a potência de se elevarem em configuração e de serem acesso ao âmbito ontológica, por meio da dinâmica lúdica que o jogo consegue promover.

Outro aspecto essencial para a caracterização do jogo é a sua acepção em sentido figurado em relação ao ontológico, isto é, a compreensão de jogo como movimento. Por isso, falamos de “jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo da peça da máquina no rolamento, do jogo articulado dos membros, do jogo das forças, do jogo das moscas, até mesmo do jogo das

palavras” (VMI: p. 109). Em todos esses exemplos, existe uma ideia de movimento, de um ir-e-vir, de uma espécie de dinâmica, em constante realização e sem nenhum objetivo aparente. O movimento do jogo se relaciona com a ideia de repetição – e, a cada repetição, a realização do jogo enquanto movimento se renova. Este ponto é essencial para a compreensão da tese a seguir – uma das teses mais potentes, na minha opinião: “[...] o sentido mais originário de jogar é o que se expressa na forma medial”. Jogo é o que consegue se representar como meio – assim fica mais fácil compreender o motivo pelo qual o jogo tem caráter externo e porque são os jogadores os elementos a serem jogados.

O jogo é um movimento capaz de criar o *medium*, um elemento, um ambiente. E isso os jogos digitais são peritos em promover. O jogar implica então na criação de um ambiente lúdico em cuja dinâmica o ser do jogo consegue se representar. Isso não significa, contudo, que todo jogar requeira necessariamente uma espécie de atividade do sujeito – o foco na atividade nos levaria de volta a uma perspectiva subjetivista do jogo, na medida em que a atividade pertence ao sujeito. Mais uma vez Gadamer reitera o primado do jogo face à consciência do jogador: o jogo se representa numa dinâmica ordenada, sem finalidade ou intenção, ou esforço – o jogo ao ser jogado cria esse ambiente como que por si mesmo. Essa “ausência de esforço” é em relação ao jogo, e não necessariamente aos jogadores. Gadamer se retifica e passa a se referir a essa ausência de esforço como leveza, que se refere ao fato de o jogo propiciar um elemento em que habita o jogador, desprovido de tensão (*Angestrengtheit*), “que será experimentada pela subjetividade como alívio”.

*A estrutura ordenadora do jogo faz com que o jogador se abandone a si mesmo, dispensando-o assim da tarefa da iniciativa que perfaz o verdadeiro esforço da existência. É o que aparece também no impulso espontâneo para a repetição, que surge no jogador e no contínuo renovar-se do jogo, que é o que cunha sua forma (VMI: p. 110, destaques meus).*

O alívio experimentado pelos jogadores se refere ao alívio de estar ciente da existência – e de seu peso. Um dos apelos do jogo é a possibilidade de escapismo do real, para os jogadores, ainda que por um breve momento. Os jogos digitais também têm essa característica, de conhecimento comum, de serem válvulas de escape para os seus jogadores – motivo pelo qual o vício em jogos (sentido amplo) já é reconhecido como patologia (Luodopatia) pela OMS

desde 2018.<sup>155</sup> e desde 2022 a OMS reconheceu especificamente os vícios em videogames e jogos eletrônicos.<sup>156</sup>

As atividades lúdicas parecem ser, assim, uma espécie de bálsamo para as angústias da condição humana. É por esse motivo que Gadamer nega que os animais joguem da mesma forma, com o mesmo significado, que o jogar tem para nós, seres humanos. A diferença não está no jogo propriamente dito, mas nos jogadores: humanos e animais, que tem capacidade de significação, no mínimo, diferentes. Apesar de não negar que os animais jogam, brincam, como a nossa experiência cotidiana com eles nos atesta, o jogo humano é diferente.

O caráter medial do jogo serve para a compreensão do ser da obra de arte (VMI: p. 111). O jogo da arte também existe sem finalidade por si mesma, sem intenção (conceito próprio da subjetividade) e sem esforço. Notemos que muitos dos aspectos atribuídos ao jogo são aspectos próprios à experiência subjetividade de jogo do jogador, como por exemplo a ideia de competição. Mesmo a competição tem um caráter lúdico: “na competição surge o tenso movimento do vai-e-vem, do qual resulta o vencedor, fazendo assim com que o conjunto seja um jogo”.

Outro ponto que merece atenção é a necessidade da presença ou não de uma alteridade, tendo em vista a seguinte a tese: “O vai-e-vem pertence tão essencialmente ao jogo em sentido extremo que se torna impossível um jogar-para-si-somente” (VMI: p. 111). A ideia de alteridade aqui é bem alargada, de maneira que pode ser até mesmo um objeto inanimado. Gadamer cita o exemplo do gato que brinca com o novelo de lã (mesmo tendo negado a possibilidade de os animais jogarem da mesma forma que os seres humanos, como o sublinhado nos parágrafos anteriores). Nesse sentido, a alteridade é necessária ao jogo se esta for compreendida como algo com o que o jogador possa interagir e gerar o movimento do jogo. “Para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali haja sempre um outro elemento com o qual o jogador jogue e que responda com um contra-lance ao lance do jogador” (VMI: p. 111)

Em relação ao jogo humano, Gadamer ainda sublinha o aspecto pedagógico do jogo no que tange ao exercício de liberdade, assunção de risco e de responsabilidades daí decorrentes. No ambiente lúdico a subjetividade humana experimenta o risco da liberdade ao se tomar

<sup>155</sup> Não importa o tipo de jogo, para a caracterização dessa patologia, em sua versão geral. Existem muitas matérias sobre o tema. Por exemplo, vide <https://institutodepsiquiatriapr.com.br/blog/vicio-em-jogos-eletronicos-e-de-azar-quais-os-sintomas-ha-tratamento/>.

<sup>156</sup> Sobre a revisão da OMS de 2022 sobre o tema do vício em videogames e em jogos eletrônicos: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Comportamento/noticia/2022/06/vicio-em-videogames-saiba-como-identificar-e-tratar-o-transtorno-mental.html>.

decisões que afetam a dinâmica do jogo, e que trazem também consequências para a subjetividade do jogador. A liberdade que o jogo promove dentro de seu espaço e regras lúdicas e a lida com o risco é um dos fatores que Gadamer considera como atrativos do jogar (VMI: pp. 111-112). Como se verá no subtópico seguinte, uma das características defendidas para a caracterização dos jogos digitais como arte é a interatividade entre humano e máquina. Também os jogos digitais permitem o exercício da tomada de decisão, na medida em que este é o fundamento da interatividade digital. A interatividade com outros seres humanos é possível e derivada da relação entre humano e máquina.

Ao mesmo tempo, se o jogador detém alguma liberdade na dinâmica do jogo, o primado do jogo em relação aos jogadores, acaba por exercer neles uma força de atração. Trata-se, na verdade, de um desdobramento do aspecto do alívio frente à desatenção ao próprio esforço de existência, na medida em que “todo jogar é um ser-jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador” (VMI: p. 112). Em outras palavras, a liberdade do jogador é limitada pela própria dinâmica do jogo, a que o jogador deve se sujeitar, o jogo se torna um exercício de sujeição racionalmente querida e justificada. Essa sujeição trabalha a resiliência nos jogadores e é o que mantém a coerência interna do jogo. Sobre esse tema Gadamer também acrescenta a ideia de que cada jogo tem uma espécie de espírito, isto é, um tipo próprio de dinâmica. “Os jogos distinguem-se entre si por seu espírito. A única base para isso está no fato de eles prefigurarem e ordenarem cada vez diferente o vai-e-vem do movimento do jogo. O que constitui a essência do jogo são as regras e as disposições que prescrevem o preenchimento do espaço lúdico” (VMI: p. 112).

O jogo humano se realiza num movimento determinado pelo espírito do jogo, de maneira que é exigido dos jogadores que se submetem à regência do jogo um determinado comportamento. Nesse sentido, “cada jogo coloca uma tarefa ao homem que o joga” que, se tiverem êxito, acarretam prazer de sua resolução. A autorrepresentação do jogo humano “repousa em um conjunto vinculado aos fins aparentes do jogo, mas seu “sentido” não reside realmente na conquista desses fins” realmente. O sentido do jogo se refere a entregar-se à tarefa do jogo que, para Gadamer, significa “um modo de identificar-se com o jogo” (VMI: p. 113). Isso corrobora a ideia de que o modo de ser do jogo é a autorrepresentação. Somada a esta tese a tese anterior, podemos concluir que o jogo é um movimento que promove a criação de um meio através de sua autorrepresentação nos jogadores que seguem as suas regras e que fazem a sua dinâmica acontecer.

A “autorrepresentação é um aspecto ontológico universal da natureza”, em relação especificamente à autorrepresentação do jogo ocorre uma dupla representação: tanto a do jogo

quanto a do jogador. No jogo, o jogador exerce a sua autorrepresentação, qual seja, o sujeito enquanto jogador (VMI: pp. 113-114). Em relação à autorrepresentação do jogo da arte é preciso esclarecer a sua peculiaridade lúdica no que se refere à sua representação: “De acordo com sua própria possibilidade, todo representar é um representar para alguém”. Em outras palavras, se o jogo não demanda uma alteridade propriamente – sendo bastante algo inanimado, desde que seja possível a interação, o jogo da arte pressupõe também um público, aqueles que o assistem e que dele participam como espectadores. Gadamer cita o jogo sacral e o jogo teatral, para sublinhar o alcance do jogo para além dos jogadores. O jogo da arte transcende amplia os envolvidos no *medium* do jogo, mesmo os observadores, os espectadores se tornam outro tipo de jogadores. Sucintamente, o jogo da arte se autorrepresenta para alguém. “Essa remissão própria a todo representar encontra aqui sua realização, tornando-se constitutiva para o ser da arte” (VMI: p. 114), de maneira que “a abertura para o espectador contribui para formar o caráter fechado do jogo”.

Toda essa descrição acerca do caráter do jogo e sua relação como o modelo da arte culmina aqui num ponto fulcral. Como vimos, o jogo é um processo medial, na medida em que se autorrepresenta por meios dos jogadores, que experimentam “o jogo como uma realidade que o sobrepuja. [...] e este é o caso em que o jogo aparece como representação para o espectador, isto é, como espetáculo”. Para Gadamer, no jogo da arte, a presença de um público espectador permite que a arte se eleve à sua idealidade, isto é, eleva-se à sua possibilidade hermenêutica. Tendo em vista o exemplo do teatro, o autor vai dizer que: “De fato, é aquele que não participa do jogo, mas assiste quem faz a experiência mais autêntica e que percebe a ‘intenção’ do jogo. Nele o jogo (a representação) eleva-se à sua idealidade própria” (VMI: p. 115).

Quando o jogo se torna um jogo de arte, ou seja, num espetáculo há uma mudança estrutural, na medida em que se anula a distinção entre jogador e espectador, ambos se tornam jogadores. A arte tem em perspectiva o jogador-espectador ainda que, de fato, não exista ninguém que a ouça ou assista. “Por sua própria natureza, a representação da arte é tal que se endereça a alguém mesmo quando não há ninguém que ouça ou assista” (VMI: p. 116). Existência do espectador, assim, é antes formal e estrutural que necessariamente concreta.

Em conclusão, a caracterização do jogo humano para a hermenêutica de Gadamer é o momento necessário e anterior à concretização da arte em configuração, de forma que mantém as características do jogo delineadas anteriormente com a diferença de que se eleva a *medium* de acesso ontológico e que, assim, permite o acesso humano ao verdadeiro, por meio da experiência do belo. O acesso ao ontológico, ao ser, é o que marca a diferença entre a forma de

jogo e a forma de configuração, que só a arte consegue performar. Jogos há inúmeros, obras de arte que permitem a experiência do belo e, assim, do verdadeiro são poucas. O mesmo vale aqui para jogos digitais, eletrônicos, videogames – existem muitos, mas aqueles que conseguem promover uma experiência de arte são poucos.

Ademais, é preciso ainda mencionar que Gadamer reitera o caráter de acontecimento, tanto no jogo da arte quanto no jogo humano. Trata-se de fenômenos que têm a sua existência não apenas na experiência subjetiva da consciência dos seres humanos participantes, seja enquanto jogador, seja enquanto espectador. E isso não significa que Gadamer negue nem a função nem a importância dos jogadores e espectadores; ele apenas muda o foco já demasiado subjetivista para um foco no próprio fenômeno. A perspectiva de análise gadameriana por se focar nem no sujeito, nem no objeto, mas sim no acontecimento permite a elevação de alguns jogos digitais ao status de arte. A dinâmica imersiva que o jogo consegue promover se chegar ao ponto de transformar o jogador, conforme a descrição gadameriana, é um acontecimento e um meio de acesso ontológico. O fato de ser um artefato tecnológico pouco importa. Nas próximas páginas apresentarei a temática hermenêutica dos jogos digitais e, inclusive, a maneira pela qual o pensamento do jogo gadameriano é de interesse e de crítica para algumas dessas principais correntes, especialmente, pela referência de Gadamer ao pensamento de Johan Huizinga.

Antes, porém, é preciso esclarecer alguns pontos relacionados à terminologia de “jogo digitais”, que escolhi utilizar neste texto por questão de paralelismo ao resto da nomenclatura utilizada nesta tese. Ainda assim, existem muitos termos equiparados como jogos computacionais, jogos de computador, jogos online, videogames, jogos eletrônicos, dentre outros. Como não há consenso terminológico, cada autor utiliza o que mais lhe convém, de maneira justificada.

Os termos comuns para os jogos em questão são "jogos de computador", "videogames", "jogos digitais" e "jogos eletrônicos". Esses termos, entretanto, tendem a escolher classes de objetos um pouco diferentes. No mercado consumidor, o termo mais usado é provavelmente "videogame", mas essa palavra é usada em mais de um sentido. Alguns usam "videogame" exclusivamente para jogos jogados em consoles de jogos, enquanto outros usam o termo para jogos jogados em computadores pessoais e dispositivos portáteis também. O termo "jogos eletrônicos", por outro lado, pode incluir jogos de tabuleiro com circuitos eletrônicos, algumas máquinas caça-níqueis modernas e alguns brinquedos eletrônicos. *O termo comum "jogo digital" inclui jogos baseados em som e jogos que são exibidos em uma tela visual, mas exclui jogos de computação analógica, como o Tennis for Two, um dos primeiros jogos de computador.* Em alguns contextos do mercado, o termo "jogo de computador" costuma ser entendido como um jogo jogado em um

computador pessoal e não em sistemas de console (Sageng *et al.*, 2012, p. 4, tradução e destaques meus).

Utilizo assim o conceito acima destacado de jogos digitais, que pressupõe o uso de tela, de alguma maneira, e, em geral, acesso à internet - e assim todas as possibilidades e consequências daí decorrentes, notadamente a interatividade, seja em tempo real ou não. Esclareço que o fato dessa definição abarca os jogos de computadores em momento anterior à internet, tendo em vista o conceito de digital<sup>157</sup> aqui utilizado (técnico). Ademais, ainda que sejam termos não exatamente iguais, todos eles têm características comuns, de maneira que os utilizarei como termos equiparados, cujas diferenças serão apontadas quando for necessário e pertinente. Tendo sido esclarecida a questão onomástica passarei para uma breve caracterização dos jogos digitais, a seguir.

### 5.3.1 Jogos digitais

*Os jogos de computador também são uma força na criação de novas redes sociais e formas de interação social. Isso talvez seja mais evidente no caso dos jogos on-line multijogador em massa (MMOs), que podem envolver um grande número de pessoas situadas em todo o mundo cooperando e interagindo de maneiras sem precedentes. [...]. Embora o papel mais proeminente dos jogos de computador tenha sido o entretenimento popular, eles também devem ser apreciados por suas dimensões exclusivas de expressão artística, desafios de design e possibilidades criativas. Embora permaneça em aberto se os jogos de computador podem aspirar ao status de alta arte, eles são claramente realizações estéticas significativas em seu próprio direito. [...]* (Sageng *et al.*, 2012, p. 2, tradução e destaques meus).

O jogo digital parece estar focado mais no entretenimento, e isso já descartaria os jogos digitais do âmbito da arte, de acordo com a perspectiva gadameriana. Contudo, essa é uma crítica que poder-se-ia aplicar as demais artes. Assim, pelo bem da análise, chamo atenção para dois pontos a partir dessa citação, que caracterizam os jogos digitais. O primeiro se refere ao fato de que a internet, seja por *email*, seja por redes sociais, seja por jogos digitais – dentre outras opções – aumentou o acesso e a interatividade das pessoas umas às outras, ainda que a qualidade dessas interações seja ponto de controvérsia. Sim, temos novas formas de nos comunicarmos e pontos de acessos digitais às pessoas ou, no caso, aos jogadores. Nesse sentido,

---

<sup>157</sup> Forma de representação da realidade, por meio de números ou códigos. Ao contrário do analógico, que utiliza sinais contínuos (como um disco de vinil), o digital usa valores descontínuos, também chamados de “discretos”, tendo em vista que representam informações que podem ser divididas (e reunidas) em unidades separadas, em geral em sistemas computacionais.



a primeira característica dos jogos digitais é a sua interatividade entre humano e computador (“ihc”) que, inclusive, pode estar em interação com outro computador que está em interação com outro humano (“ihc-ihc”). Nesse sentido, a relação entre humanos por meio do computador não é direta. A interatividade aqui se refere primordialmente à relação entre humano e máquina.

O segundo ponto que chamo atenção é justamente aquele que o autor tenta mitigar e, até mesmo, anular. Enquanto objetos, os jogos digitais antes de serem artefatos tecnológicos imbuídos de elementos artísticos são produtos de pessoas da sociedade e, também, de mercado cujo objetivo patente é o de serem altamente vendidos, consumidos e, assim, gerarem lucro. Essa mesma crítica poderia ser feita ao cinema, por exemplo. Disso decorre o fato de que a intenção de lucro não pode servir de critério para o estabelecimento do que é arte ou não, no escopo desta análise. A análise de Gadamer foca na experiência promovida pelo jogo nos jogadores, não foca no objeto, nem na ausência ou não de finalidade de lucro, nem na experiência subjetiva do jogador. Gadamer concebeu seu pensamento sobre a arte tendo em vista a arte enquanto expressão histórica e meio para o acesso ontológico. A questão da arte enquanto objeto de consumo e, com a intenção de lucro, não é o horizonte gadameriano, que estrutura a arte a partir do belo e da sua relação platônica com o bem e a verdade.

Outro ponto que chama atenção nessa reflexão é o fato de que todo objeto do digital aparentemente é capaz de ensejar um campo autônomo de análise. Se é raro, ainda que possível, vermos algo como “Filosofia do Jogo” enquanto disciplina autônoma, é comum vermos objetos digitais sendo concebidos como algo à parte. O jogo é compreendido como um dos objetos da estética e da filosofia da arte, ao passo que sua espécie jogos digitais já se pretende ser um campo autônomo – como se a qualidade digital criasse uma ontologia própria, destacada da ontologia do jogo enquanto gênero. “Quais são, então, as características centrais dos jogos de computador, as características que servem para determinar o tema de uma filosofia dos jogos eletrônicos?” (Sageng *et al.*, 2012, p. 4).

Ao que o autor vai responder que, apesar de não haver um consenso acerca da caracterização dos jogos digitais, o que há em comum é o fato de que todos são executados, processados por computadores (Sageng *et al.*, 2012, pp. 4-5). Isso é o mesmo que caracterizar desenho pelo uso de papel – e nesse sentido escrita e desenho poderiam ser considerado a mesma arte, assim como o que tudo que usa papel como base. Ainda assim, o autor se esforça para tentar achar características comuns que sirvam de base para a pretensa autonomia do campo teórico que teria como objeto os jogos digitais, os jogos de computador. É nesse sentido que surge a discussão e apresentação das diversas correntes hermenêuticas dos jogos digitais,

na medida em que serviriam para caracterizar e, assim, mostrar a especificidade desses jogos. As duas principais correntes são as o que o autor chama de narrativistas e de ludologistas.

Apesar da grande variação entre as coisas que chamamos de jogos de computador ou videogames, muitos atribuíram, implícita ou explicitamente, funções específicas a eles, além do fato de serem implementados em dispositivos de computação. Um dos debates mais antigos na curta história da pesquisa sobre jogos é o debate entre narrativistas e ludologistas (Sageng et al., 2012, pp. 5-6, tradução minha).

Inicialmente, para os narrativistas os jogos de computador são basicamente narrativas, assim como são os filmes ou os romances. Os ludologistas, contudo, diferenciam narrativa de jogo, de maneira a focar no conceito de jogo – ainda que dele possa fazer parte algum tipo de narrativa. Além dessas duas grandes correntes que logo a seguir serão melhor explicadas, o autor ainda menciona outras menores, como a que concebe os jogos como ficções interativas, que ressaltam que esses jogos se baseiam em representações visuais interativas, sejam elas narráveis ou não. Essa tendência me parece fraca porque, ser ficcional é atributo de qualquer jogo, se é visual ou não, é um detalhe genérico e essencial. Não é um bom critério para definir ou caracterizar, por si só porque não particulariza. Outra concepção que o autor menciona é a motivacional, para a qual os jogos entregam tarefas a serem alcançadas para que o jogo possa se desenrolar. Essa se relaciona com o caráter de seriedade dos jogos, em que os jogadores devem se submeter as regras e fazer a dinâmica do jogo acontecer, o que ocorre, por vezes, pelo desempenho de tarefas ou funções. Isso também está relacionado com a ideia de alívio experimentado pela subjetividade, que se distrai com atividades outras que aquelas necessárias para a existência fora do jogo. Ademais, esta perspectiva resalta outra característica presente em todos os jogos: não existe jogo se não há nada a ser feito ou jogado – é necessário jogar com alguma coisa ou alguém. O autor acrescenta que essa posição, da qual é partidário, é compatível com as correntes dos narrativistas e dos ludologistas – o que me parece ser evidente tendo em vista que se trata de critério de definição diverso do que abordam essas duas correntes. Assim, os jogos seriam escolhas baseadas no tipo de experiência, emoção e conhecimento prático que o jogo proporciona (Sageng *et al.*, 2012, pp. 5-6). É a partir da perspectiva motivacional que o autor vai defender a sua concepção de jogo, de maneira a atribuir a ela força suficiente para se criar um novo campo de investigação autônomo.

Eles [os jogos de computador] diferem dos jogos tradicionais, por outro lado, pela liberdade amplamente aprimorada que a computação oferece quanto ao tipo de razões para ações que podem ser implementadas. Enquanto os esportes

e os jogos de tabuleiro oferecem apenas sistemas motivacionais limitados e, muitas vezes, abstratos, os jogos de computador têm uma tela fornecida por toda a forma de vida humana para se basear, seja em desafios físicos, dilemas éticos, recursos estratégicos, relações interpessoais ou dinâmicas sociais (Sageng et al., 2012, p. 6, tradução minha).

Para o autor, a diferença entre os jogos digitais ou de computador e os demais jogos se baseia na liberdade do jogador, proporcionada pela tela. Ele não considera que a ausência de uma tela com uma imagem dada inibe a atividade da imaginação, por exemplo. Ele também parece ignorar a ideia de que dilemas éticos existem em jogos para além dos digitais ou de computador. Ou seja, esse é um critério controverso, para não dizer fraco, porque querendo ou não todo jogo pressupõe um conjunto de regras, de maneira que todos os jogos de computador são limitados pelas regras do jogo. Esse critério do autor não condiz com a justificativa da escolha do seu termo “jogo de computador”, porque existem jogos de computador que não tem qualquer diferença no incremento de liberdade, como por exemplo, os jogos de carta, como o famoso *Paciência*, em computador e no meio presencial. O que o autor tem em mente quando fala de liberdade são os jogos em tempo real, de multijogadores (“*multiplayer*”), que se desenvolvem com a partir de alguma missão, mas isso são apenas uma subespécie dentre muitas de jogos de computador – ainda que seja a que mais chame atenção. Essa pretensa liberdade pode ser traduzida como maiores formas de interação nesse tipo de jogo ou, também, de maneira mais grave, como superação da dimensão ética, que deve ser um dos limites da liberdade. Nenhuma virtude deve ter primazia sobre as demais.

Existem jogos cuja regras permitem estupros e outros crimes violentos entre os seus avatares. É a essa liberdade que o autor se refere? Não fica claro. Fato que é que mesmo nesses casos polêmicos, o jogo está a se desenvolver dentro das regras em que o jogo foi projetado para permitir. Ademais, acerca da segunda parte em destaque em que há a afirmação de que os demais jogos são “limitadamente motivacionais” e “abstratos” é problemática. Em primeiro lugar porque limitadamente motivacional subestima os demais os jogos e mostra o entusiasmo com o nosso tempo histórico em que o digital está a fazer tudo a sua imagem semelhança – e tudo o que não for mediado pelo digital se torna automaticamente velho, desinteressante, desmotivante. É a velha, desinteressante e desmotivante falácia do novo, já identificada por Aristóteles. Apenas dizer que um jogo é mais motivacional que o outro é uma questão de mera opinião, não verificável. Mais interessante e cativante para quem e em qual momento histórico? Acerca de que os demais jogos são muito “abstratos” isso parece ser o mesmo que dizer que livros sem figuras são “chatos”. Tanto a leitura de livros “chatos”, quanto os jogos demasiadamente “abstratos” tem o grande mérito de justamente nos fazer exercitar e

desenvolver a faculdade da imaginação, faculdade que vem sendo atrofiada pela perda do hábito da leitura profunda e pelo fato de que o meio digital nos consegue prover com cenários já dados. Não satisfeitos os autores continuam na defesa de sua concepção:

*Em uma concepção motivacional, as tarefas filosóficas centrais estariam relacionadas a como esse tipo de sistema motivacional exige perguntas e respostas diferentes em comparação com os materiais de exemplo da filosofia tradicional, que se baseia em cenários naturais, em vez dos cenários altamente artificiais e idealizados dos jogos de computador. Neste momento, é muito cedo para dizer exatamente quais serão os problemas definidores de uma filosofia dos jogos de computador, pois isso é algo que pode surgir apenas de discussões reais na interseção entre o estudo de jogos e a filosofia (Sageng et al., 2012, p. 6, tradução e grifos meus).*

A primeira parte do trecho em destaque é razoável, na medida em que cada fenômeno cultural e histórico demanda suas próprias questões e reflexão. Contudo a parte da citação acima que diz: “que se baseia em cenários naturais, em vez dos cenários altamente artificiais e idealizados dos jogos de computador” é problemática pelos pressupostos do autor por ela revelados. Primeiro a asserção de que os jogos que não são de computador têm “cenários naturais” é perturbadora. A grande diferença seria então os cenários entre os jogos? Se for isso, o cinema já está aí com sua capacidade tecnológica imersiva e efeitos especiais, muito antes que os jogos de computador. Se for isso mesmo a cenografia e o teatro com a criação do espaço lúdico, que por vezes conta com a interação com o público também se caracteriza nessa peculiaridade que deveria ser própria dos jogos de computador. Por cenários “naturais” se deve compreender então os “cenários presenciais”? Então a contraposição seria entre os jogos mediados pela tecnologia e os não mediados pela tecnologia e, mais especificamente, pela tecnologia digital/computacional? Isso não faz o menor sentido. É por isso que ainda hoje enquanto as principais teorias hermenêuticas, presentes como referência em todos os textos relevantes sobre o tema, são a narrativista e a ludologista, o que apresento agora a partir da pesquisa de Horban e Maletka, de 2019.

Primeiro, eles preferem o termo “videogames<sup>158</sup>” para designar o fenômeno contemporâneo que se difere das outras mídias por sua característica da interatividade e pelo tipo de relação que é capaz de fomentar com os jogadores. Segundo esses autores, existem quatro básicas maneiras de abordar hermenêuticamente esse fenômeno. Além das perspectivas narrativistas (a que eles se referem como sendo a perspectiva da “hermenêutica geral”) e a ludologista, eles ainda apontam a perspectiva da hermenêutica procedimental (*procedural*

<sup>158</sup> Eles também reconhecem o problema da definição do termo (Horban; Maletka, 2019, p. 7), ao adotar o termo “videogame”.

*hermeneutics*) e a da hermenêutica em tempo real (*real-time hermeneutics*). Chamo atenção para a seguinte passagem:

Não só os jogadores, que interpretam os jogos com o objetivo de ganhar, mas também os espectadores e os desenvolvedores podem interpretar os videogames de forma diferente devido às diferentes posições e à influência na interpretação uns dos outros (Horban; Maletka, 2019, p. 5, tradução minha).

A existência de participantes do fenômeno do jogo para além do jogador, como é o caso dos desenvolvedores, termo que abarca toda a equipe técnica, e os espectadores também não é algo novo na história das mídias. Podemos pensar, por exemplo, no teatro, em que há o diretor (e a equipe de produção), os atores, e o espectador. Ou então, o cinema, que contém ainda mais complexidade técnica.

Mesmo a interatividade entre o ser humano e a interface de uma máquina tão exaltada não é exclusiva dos jogos digitais, ao menos se considerada em uma acepção mais ampla e menos restrita. Atualmente existem filmes interativos disponíveis em redes de *streaming* como a *Netflix*, em que os espectadores podem escolher caminhos de narrativas pelas quais o personagem vai passar – ainda que seja reflexo da convergência dos outros meios ao modo de ser do digital. Contudo, existem também peças de teatro caracterizadas pela interação com a plateia. Até mesmo programas de televisão cujas narrativas vão sendo desenroladas por meio da manifestação de vontade da audiência, seja por telefone seja por votação online ou manifestações da plateia. Ou indo ainda mais distante no tempo, os torneios dos gladiadores no império romano, em que os espectadores além de assistirem ao espetáculo, detinham poder ativo sobre o destino do perdedor. Todos esses exemplos mostram que a interatividade por si só vem estado presente em jogos mediados por outras tecnologias e naqueles presenciais.

Para esses autores, o fenômeno dos jogos digitais tem um tipo *peculiar* de interatividade: a do jogador com outros jogadores.

Os videogames são diferentes de outras mídias, principalmente por causa do papel específico do jogador. O jogador não é apenas um intérprete, como no caso da interação com obras literárias ou filmes, ele é um ator no mundo virtual do jogo. No entanto, a ideia de mídia interativa em geral também não é nova, ou seja, os videogames foram o fenômeno que formou uma possibilidade de comunicação e cooperação entre os jogadores dentro do mundo do jogo, para a criação de sociedades virtuais com sua própria política, economia, regras éticas e normas morais, o que os separa de todas as outras mídias (Horban; Maletka, 2019, p. 5, tradução minha).

Apesar de que os autores reconheçam aqui a interatividade de outras mídias, não reconhecem nem ao menos a possibilidade de interatividade de obras literárias e filmes. Acerca das obras literárias, apesar de ter uma interatividade menos óbvia eu poderia citar dois contraexemplos. O primeiro é a obra *O jogo da amarelinha* de Júlio Cortázar, que desafia o leitor a ler os capítulos na ordem em que lhes apetecer, isto é, dá ao leitor a possibilidade de escolher a ordem dos capítulos e, assim, a ordem da narrativa. Trata-se de um flagrante exemplo de uma obra literária interativa. O contraponto que faço é o de que determinadas obras literárias criam verdadeiras comunidades paralelas com por exemplo os fãs clubes de *Harry Potter* e *Senhor dos anéis*, para citar exemplos que me são familiares. É a comoção criada pela narrativa que torna esses mundos paralelos possíveis, seja expressa na forma de filme, de desenhos animados, de álbuns de figurinhas, de jogos online. Por fim, grifo ainda o trecho em que o autor menciona “...a criação de sociedades virtuais com sua própria política, economia, regras éticas e normas morais, o que os separa de todas as outras mídias”. Ora as sociedades paralelas, clandestinas com suas próprias regras, política e economia tampouco é fenômeno próprio do digital ou do contemporâneo. Máfias, milícias, gangues são bons contraexemplos. Ademais, como já mencionado, a descrição dos autores descreve apenas a espécie de videogames com multijogadores.

Separadamente nenhum desses elementos caracterizam os jogos online. Isso significa dizer que a sua principal característica, então, seria justamente a ocorrência simultânea de todas as características que estão presentes em outros formatos. Os autores, ainda, argumentam que o diálogo entre jogadores e desenvolvedores seria diferente do diálogo entre leitor e autor, ou de espectador e cineasta, de maneira a realçar o caráter de produto da indústria do entretenimento dos jogos *onlines*: “Para os videogames, especialmente os jogos multijogador, o *feedback* dado pelos jogadores é extremamente importante, pois mostra o nível de compreensão do produto pelos usuários e proporciona mudanças nos jogos” (Horban; Maletka, 2019, p. 6). Trata-se de mais um exemplo para a discussão da relação entre arte e entretenimento e, até que ponto a indústria do entretenimento tenta se elevar moralmente ao levantar a bandeira da arte, para encobrir a sua pretensão comercial. Em outras palavras, os jogadores fazem parte da cadeia de produção do produto: são o controle de qualidade dos jogos.

Não é possível escrever para um escritor com opiniões sobre coisas que deveriam ser alteradas em um livro; ao mesmo tempo, muitos desenvolvedores de jogos pedem aos jogadores que escrevam as alterações que desejam ver ou os problemas que encontraram no processo de jogo. Essa possibilidade estabeleceu uma forma específica de comunicação e levantou

questões adicionais de compreensão mútua (Horban; Maletska, 2019, p. 6) (tradução minha).

O acima descrito é um bom exemplo da instabilidade do objeto, promovida pela comunicação e meio digital. As artes têm a possibilidade de existirem ontologicamente com ou sem a pretensão comercial. É claro que se poderia argumentar que o cinema, as artes plásticas e a literatura têm pretensões comerciais e lucrativas, ainda assim, existe uma diferença ontológica gritante entre ambos: a facilidade e a possibilidade de retificação do objeto, próprias do digital e que alcança inclusive os jogos digitais. Após as considerações acerca da nomenclatura e das características dos jogos digitais, os autores passam a expor as principais tendências hermenêuticas para a compreensão desses fenômenos. Antes, contudo, eles indicam dois conceitos gadamerianos úteis para esta reflexão: fusão de horizontes e círculo hermenêutico.

Um dos conceitos hermenêuticos centrais, cuja definição é importante para uma análise mais aprofundada, é "horizonte" e, depois, *"fusão de horizontes"*. Esses conceitos foram introduzidos por H.-G. Gadamer para conceituar a compreensão. O horizonte é o alcance da visão que inclui tudo o que pode ser visto de um determinado ponto de vista. Com esse conceito, podemos falar de estreiteza de horizontes, da possível expansão de horizontes, da abertura de novos horizontes e assim por diante (Gadamer, 2004: 301).

[...]

Outro conceito hermenêutico importante para nossa pesquisa é o "círculo hermenêutico". [...]. Enquanto na hermenêutica anterior o círculo era usado principalmente para descrever a compreensão de textos, na filosofia hermenêutica de Martin Heidegger e Hans-Georg Gadamer o círculo se torna um princípio fundamental da compreensão do homem sobre sua própria natureza e situação. A compreensão, e com ela o círculo hermenêutico, torna-se uma condição para a possibilidade de experiência e investigação humana (Hoy, 1982: 7) (Horban; Maletska, 2019, p. 6, tradução minha).

Sobre a apropriação de Horban e Maletska do pensamento gadameriano, sucintamente, eles consideram Gadamer um partidário da corrente ludologista, ao lado de Huizinga; apontam a divergência de foco do pensamento gadameriano, que sublinha o aspecto fenomênico do jogo, ao passo que um dos focos do pensamento filosófico sobre os jogos digitais é o jogador. Por fim, apesar de dizerem que a postura hermenêutica vai além de compreensão de texto e se torna uma postura epistemológica da condição humana, continuam associando Gadamer a uma visão restritiva de hermenêutica (cujo único objeto seria o texto) e reduzindo o fenômeno da linguagem às línguas naturais:

A grande atenção da hermenêutica é dada aos problemas de linguagem, no entanto, no caso dos videogames, os problemas da filosofia da linguagem são os mesmos que no caso de outros textos. Há dificuldades gerais na tradução, no uso de palavras etc., mas não podemos mencionar algo único sobre o uso de idiomas nos videogames, exceto o fato de que há videogames não verbais, jogos sem palavras usadas no processo do jogo. Nesses jogos, a linguagem é usada somente no menu principal e não está envolvida na jogabilidade. O enredo desses jogos é construído com a ajuda de sinais, som, componentes visuais e auditivos (Horban; Maletska, 2019, p. 6, tradução minha).

Feitas essas observações passamos agora a apresentar as quatro correntes hermenêuticas acerca dos jogos digitais, de maneira a compreender melhor como e os motivos pelos quais Gadamer pode ser considerado um ludologista.

Perspectiva hermenêutica geral ou narrativista. Trata-se basicamente da visão mais comum de hermenêutica, que considera os jogos digitais como narrativas, sem considerar o aspecto da interatividade (Horban; Maletska, 2019, p. 5) – e eu acrescento, sem considerar o aspecto da interatividade para além da interatividade presente na própria narrativa. Para Arjoranta (2015, p. 59), é a aplicação da teoria mais clássica e tradicional de hermenêutica, que considera os jogos digitais como objetos a serem interpretados historicamente. O maior problema dessa perspectiva seria o fato de que ela ignora as peculiaridades – ainda que circunstanciais – dos jogos digitais como por exemplo a interatividade promovida pelo meio digital e bem explorada pelos jogos *multiplayer* online; a relação entre jogo e jogador; a dinâmica própria de cada um dos gêneros de jogos. Ainda assim, se pode reconhecer que em jogos digitais em que a narrativa é essencial, essa abordagem se mostra bastante pertinente.

A ramificação da história é típica da novela visual, pois há pontos de decisão no jogo em que se espera que o jogador tome uma decisão sobre a próxima etapa da história. Com base na opção escolhida, o jogador chegará a um determinado final da história. Dessa forma, quando o jogador termina o jogo, ele se sente motivado a jogá-lo novamente para ver os outros finais (alternativos) da história. Com base no número de pontos de decisão no romance visual, ele aumenta os finais alternativos da história, bem como sua complexidade (Bashova, Pachovski, 2013). Assim, a única forma de interação proposta ao jogador em jogos desse gênero é a escolha entre várias opções. [...] O papel do jogador em tais jogos se reduz ao papel de leitor passivo ou ativo que tem pouca liberdade de ação (Horban; Maletska, 2019, p. 5, tradução minha).

Perspectiva ludo-hermenêutica. Nesta perspectiva, os jogos digitais têm como conceito central o conceito de jogo, sendo que o jogo tem prevalência em face do jogador (Horban; Maletska, 2019, p. 5). Os jogos digitais seriam essencialmente não uma narrativa – apesar de



poder conter esta característica de maneira acidental e não necessária, mas sim um jogo, compreendido neste momento simplesmente como uma atividade objetiva e fora do sujeito. Para os pesquisadores dessa corrente<sup>159</sup>, os jogos digitais são jogos, cuja dinâmica envolve não apenas o jogador e, também, o espectador (NARDONE, 2017, p. 52). O principal nome desta tendência é Johan Huizinga, com a obra *Homo Ludens*, que defende a tese de que os jogos estão na base estrutural de qualquer sociedade. Horban e Maletska (2019, p. 5) identificam no pensamento de Huizinga três características do jogo: a) o jogo é livre. Se houver algum tipo de obrigação de se jogar não se trata mais de jogo; b) o jogo cria um ambiente próprio, portanto, é uma atividade destacada da vida real e cotidiana; c) o ambiente lúdico criado pelo jogo é limitado temporal e espacialmente.

Ele é "jogado" dentro de certos limites de tempo e lugar. Ele contém seu próprio curso e significado. O jogo começa e, em um determinado momento, "termina". Ele se desenrola até o fim. Enquanto está em andamento, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação e separação. Mas, imediatamente ligado à sua limitação de tempo, há uma outra característica curiosa do jogo: ele assume imediatamente uma forma fixa como fenômeno cultural. Uma vez jogado, ele perdura como uma criação recém-descoberta da mente, um tesouro a ser guardado na memória. Ele é transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, seja uma "brincadeira de criança" ou um jogo de xadrez, ou em intervalos fixos, como um mistério. *Nessa faculdade de repetição reside uma das qualidades mais essenciais do jogo. Isso se aplica não apenas ao jogo como um todo, mas também à sua estrutura interna* (Huizinga, 1949, pp. 8-10, destaques meus).

Gadamer é considerado o primeiro ludologista, depois de Huizinga, porque se apropriou de várias ideias dele, na sua análise sobre o conceito de jogo, na primeira parte de VMI (Horban; Maletska, 2019, p. 8). Ademais, Gadamer menciona e dialoga com Huizinga porque ele analisa o jogo enquanto um fenômeno objetivo, de forma a não se restringir a experiência subjetiva lúdica dos jogadores. Ainda assim, como foi visto no início deste subtópico Gadamer tem a sua própria reflexão sobre o conceito de jogo, “com novas características e mudou o foco da compreensão do jogo como atividade para o jogo como fenômeno independente” (Horban; Maletska, 2019, p. 8). Os autores chamam atenção para o fato de que Gadamer aponta a seriedade como um dos aspectos que marcam o jogo, no sentido de que para o jogo se desenrolar os jogadores devem levar a sério as regras e as suas atividades. Como tratamos os jogos com seriedade, isso indica que o jogo é mais que um objeto cultural ou uma atividade – a dinâmica que surge quando o jogo é jogado adquire uma dimensão de acontecimento, de ritual na

<sup>159</sup> Como Gonzalo Frasca, Nicolas Esposito e Miguel Sicart, por exemplo.

concepção de Huizinga, potencialmente com acesso ontológico – momento em que se torna arte. O verdadeiro sujeito do jogo é o jogo porque, em última análise, quem sai transformado do jogo não é o jogo, mas os jogadores. Em outras palavras, são os jogadores quem sofrem a ação do jogo.

Quer Gadamer esteja certo ou não, ele está próximo da posição nos estudos de jogos em que a relação entre o jogador e o jogo é definida pela jogabilidade e pela mecânica, e apenas intermitentemente pelas observações do jogador sobre os aspectos miméticos e representacionais do jogo (Horban; Maletska, 2019, p. 8, tradução minha).

Ainda que alguns autores descartem a posição ludologista e gadameriana como sendo a corrente mais adequada para a compreensão dos jogos digitais, pelo fato de não colocarem foco nos jogadores, nem em seu estado psíquico, acertadamente, para os autores é mais adequado reconhecer que Gadamer admitiria que o jogador é parte integrante do sistema do jogo (Horban; Maletska, 2019, p. 8) – e, eu acrescentaria, que o seu foco no jogo como acontecimento é justificado em seu pensamento ao menos por dois motivos: o primeiro é que a posição de Gadamer é uma reação à tendência dominante na filosofia moderna de se considerar o jogo a partir da óptica subjetivista e egocentrada; segundo porque o esclarecimento da dinâmica do jogo é, em verdade, o esclarecimento da dinâmica na linguagem na medida em que tanto a dinâmica do jogo quanto a dinâmica da linguagem potencialmente têm acesso ao âmbito ontológico e, assim, à verdade.

Entretanto, entender o videogame como um sistema imutável em que o jogador existe como parte de um jogo exclui muitos gêneros da possibilidade de interpretação. Essa abordagem também entende o jogador não como sujeito, mas como objeto vinculado ao mundo do jogo sem qualquer possibilidade de alterá-lo ou de agir livremente. Ela prioriza o jogo acima do jogador, ignorando parcialmente o fato de que o jogo não pode existir e não pode ser interpretado sem a participação do jogador (Horban; Maletska, 2019, p. 8, tradução minha).

Essas considerações finais acerca do pensamento gadameriano merecem alguns comentários. Para Gadamer os jogos são objetos culturais e históricos e sujeitos a modificação ao longo do tempo e transmitidos pela tradição. Essas mudanças, contudo, levam tempo. Isso porque Gadamer tem em mente os jogos enquanto expressões lúdicas orgânicas e coletivas no seio de uma comunidade – atributos que podem ser aplicados igualmente aos jogos digitais, mesmo aqueles são projetados e construídos com objetivos lucrativos, porque são produtos da cultura, de determinado tempo histórico.

A diferença maior está na possibilidade de fácil retificação dos jogos digitais, que são alteráveis em todos os aspectos, de acordo com a recepção do mercado. O que estamos vendo aqui é um fenômeno da efemeridade dos jogos, na medida em que são lançados de acordo com a moda e, assim, tendem a ser facilmente esquecidos. Esses tipos de jogos são bem diferentes dos jogos tradicionais (ex. xadrez) que resistem ao tempo e às diferenças culturais. O papel proativo dos jogadores, na dinâmica do jogo, reivindicado pelos autores revelam muito mais o lado consumidor do jogador e a degradação do jogo em objeto de consumo, que algum tipo de legitimidade de fala do jogador enquanto jogador. Os jogos, a partir da sua concreção nos jogos digitais, se tornaram atividade a ser controlada, medida e quantificada.

[...] Os desenvolvedores de jogos precisam de feedback para entender como os jogadores interpretam seus jogos e como eles gostariam de mudar os jogos para melhor. Por isso, a compreensão ocorre em diferentes níveis e produz diferentes resultados. O jogador interpreta o jogo da maneira habitual com o objetivo de vencer e, ao mesmo tempo, analisa as vantagens e desvantagens do processo do jogo, os problemas ocorridos no processo de jogar, as desvantagens da mecânica, a localização, os bugs gráficos etc. Assim, o jogador pode ser considerado um pesquisador não científico que interpreta os videogames de forma duplicada, e os desenvolvedores são sujeitos específicos da interação do jogo que estabelecem regras, fornecem e regulam suas alterações posteriores (Horban; Maletska, 2019, p. 10, tradução minha).

Perspectiva da hermenêutica procedimental (*procedural hermeneutics*). Para essa perspectiva hermenêutica, as regras são o principal conceito que estruturam o jogo, de maneira que os jogos são compreendidos como sistemas procedimentais, processuais. Essa corrente tem como principal representante Ian Bogost. Horban e Maletska (2019, p. 5 e p. 8) criticam essa abordagem porque ela desconsideraria a importância dos jogadores para a dinâmica lúdica e a possibilidade de os jogadores quebrarem as regras do jogo.

As regras não criam apenas a experiência do jogo - elas também constroem o significado do jogo. Ou seja, os gestos, as experiências e as interações que as regras de um jogo permitem (e não permitem) constituem o significado do jogo. Os videogames representam processos no mundo material – guerra, planejamento urbano, esportes e assim por diante - e criam novos espaços de possibilidade para explorar esses tópicos. Essa representação é composta pelas próprias regras (Bogost, 2008, p. 121, tradução minha).

A meu ver o principal problema dessa definição é que ela não é suficientemente restrita a ponto de particularizar apenas os jogos. Desde a uma simples receita de bolo, passando pela construção de um prédio, um comando no computador, um processo administrativo ou judicial – todos esses exemplos poderiam ser considerados jogos na medida em que são procedimentos,

processos, baseados em regras mais ou menos cogentes. Ainda assim, Bogost tenta mitigar essa possível crítica ao dizer que procedimental se refere ao procedimento consoante as regras estabelecidas no âmbito do computador, seja em *hardware*, seja em *software* (BOGOST, 2008, p. 122). O problema persiste porque a maior parte das regras e dos procedimentos que ocorrem no computador não são jogos, além do fato que atualmente todas as dinâmicas sociais tendem a ter o seu análogo em meio digital, como é o caso dos processos judiciais que ocorrem em âmbito digital, no Brasil, por exemplo, então tecnicamente se desenrolariam por meio de programas e aplicativos (*softwares*).

Bogost conecta a processualidade com processos técnicos de uso de regras por *hardware* e *software*. Seu termo "processual" refere-se à capacidade de definição do computador ou de algum outro aparelho para executar regras escritas. Ele conecta a processualidade com o processador como o "cérebro" ou "coração" de um computador e o denomina "o principal valor do computador, que cria significado por meio da interação de algoritmos" (Horban; Maletska, 2019, p. 8, tradução minha).

Ademais, as regras são a primeira coisa a ser esquecida quando o jogo entra em ação - assim como ocorre no esquecimento da linguagem quando estamos numa conversa e sabemos as regras da língua natural em que o diálogo se desenvolve. As regras só chamam atenção quando, por algum motivo, são desrespeitadas. Contudo, crítica de Horban e Maletska são outras. Eles argumentam que as regras não devem ser a base absoluta para a definição e a caracterização dos jogos porque anulam a importância dos jogadores e mesmo a da dinâmica dos jogos (Horban; Maletska, 2019, p. 8). Para Miguel Sicart, pesquisador crítico do procedimentalismo, os jogadores nem sempre entendem as regras do jogo e vão aprendendo ao longo do jogo e a usam de outras formas. As regras não imobilizam o jogo, mas são o primeiro passo para fazer a dinâmica do jogo acontecer, como e quando as regras serão utilizadas depende em parte da reflexão do jogador. O mesmo se poderia dizer em relação à língua natural e sua contraparte em movimento, a linguagem. A ausência de competência linguística em determinado idioma, não impede necessariamente o fenômeno da comunicação. "Aqui é dada atenção ao papel do jogador como uma força descontrolada que pode quebrar as regras. Os jogadores tendem a ser criativos e reflexivos, mesmo com jogos que não lhes proporcionam controle sobre as regras" (Sicart, 2009, p. 9). A beleza e a poeticidade da linguagem estão justamente nessa ruptura do prescrito e do esperado pela linguagem. O procedimentalismo toma o jogo de maneira positiva, exegética, literal e, simplesmente, entediante.

Em alguns casos, o objetivo do videogame é quebrar as regras ou ir além dos limites do processo do jogo. Os desenvolvedores de jogos modernos criam seus jogos levando em consideração o fato de que o jogador pode querer confrontar não o inimigo fictício, mas todos os videogames em geral. Há vários exemplos desse tipo de confronto em diferentes gêneros. [...]. *Com esse exemplo, podemos ver que a hermenêutica processual não inclui o caso em que o jogador entende a lógica e as regras do jogo, mas não consegue agir de acordo com elas.* Isso significa que, levando em conta o jogador como sujeito da comunicação e o ator, ela considera o jogador como sujeito que aceita as regras como padrão ou as entende de forma errônea. *O desejo de arruinar o jogo ou obter um final "ruim" é entendido como uma interpretação inválida* (Horban; Maletska, 2019, p. 9, tradução e destaques meus).

Por fim acima ainda há as críticas feitas pelos referidos autores, que tendem a uma análise do estado subjetivo do jogador. Para Gadamer esse ponto não é exatamente relevante, a não ser como isso se reflete objetivamente na dinâmica do jogo. A escolha deliberada de final ruim para um jogador não significa que o jogo tenha uma dinâmica ruim. Bem diferente é o caso de um jogador “arruinar” um jogo na medida em que isso afeta a existência da própria dinâmica do jogo.

A perspectiva da hermenêutica em tempo real (*real-time hermeneutics*)<sup>160</sup>. Para essa perspectiva, a interatividade é o conceito essencial para definir o jogo digital e os diferenciar de outros tipos de mídia, de forma a marcar bem a diferença entre o jogador e o espectador (Horban; Maletska, 2019, p. 5). Essa abordagem tem como representantes Espen Aarseth<sup>161</sup> e Jonne Arjoranta<sup>162</sup>.

O termo "hermenêutica em tempo real" foi usado pela primeira vez por Espen Aarseth durante a análise de abordagens metodológicas para estudos de jogos: ‘A análise de jogos não é apenas uma prática crítica/teórica; os gamers fazem isso o tempo todo. O principal objetivo/significado da maioria dos jogos, como jogar bem e vencer, exige uma abordagem analítica. Para progredir nos estágios de aprendizado de um jogo, o jogador deve explorar várias estratégias e experimentar diferentes técnicas. Pode-se dizer que esse tipo de análise pragmática também está presente no consumo de outros gêneros, mas os espectadores ou jogadores não acadêmicos não consideram seu envolvimento com uma nova obra literária ou cinematográfica como um processo de aprendizagem, o que todo jogador de um novo jogo deve fazer e faz. Embora a interpretação de uma obra literária ou cinematográfica exija certas habilidades analíticas, o jogo exige uma análise praticada como desempenho,

<sup>160</sup> Essa será a perspectiva subjacente à posição do pesquisador Dominic McIver Lopes, que defende o videogame como o melhor exemplo de arte digital, como veremos no subtópico a seguir.

<sup>161</sup> Prof. catedrático de estudos de jogos e diretor da Escola de Media Criativos da Universidade da Cidade de Hong Kong, e membro da Academia Real Dinamarquesa de Ciências e Letras e da Academia Europeia. *Vide:* <https://www.scm.cityu.edu.hk/people/aarseth-espen>

<sup>162</sup> Pesquisador de pós-doutoramento no Departamento de Estudos de Música, Arte e Cultura (Centro de Excelência em Estudos de Cultura de Jogos), da Universidade de Jyväskylä, Finlândia. *Vide:* <https://jonne.arjoranta.fi/>

com *feedback* direto do sistema. *Essa é uma hermenêutica dinâmica, em tempo real, que carece de uma estrutura correspondente no cinema ou na literatura* (Aarseth, 2003 *apud* Horban; Maletka, 2019, p. 9, tradução e grifos meus).

Essa perspectiva foca, sobretudo, no momento da aprendizagem, da reflexão e da tomada de decisão do jogador. Ainda assim, não diferencia a interatividade que ocorre nos jogos presenciais, como por exemplo, uma partida de xadrez, dos jogos digitais. Não vou adentrar na possível crítica relacionada a temporalidade do processo de aprendizagem porque está fora da minha alçada, mesmo sendo de amplo conhecimento que a aprendizagem ocorre de maneira processual e paulatina. Posteriormente, a abordagem de Aarseth foi mais desenvolvida pelo trabalho de Jonne Arjoranta para quem uma chave de compreensão é a temporalidade em articulação com a interatividade. Para este autor a temporalidade de cada jogo marca o tipo de interação possível, de maneira a diferenciar vários tipos de temporalidade tais como: o tempo ficcional em que se desenrola o jogo, o tempo da narrativa se for o caso, o tempo real que se demora para jogar o jogo, os tempos mortos dos jogos em que o tempo não é um fato relevante, dentre outros (Horban; Maletka, 2019, p. 9). Tendo em vista que para Arjoranta existem vários tipos possíveis de temporalidades presentes nos jogos, de maneira coincidente ou não, para Horban e Maletka (2019, p. 9), esse autor não pode ser considerado um exemplo de pensador da perspectiva da hermenêutica em tempo real.

Ante o exposto cada uma das análises acima foca em um dos aspectos do fenômeno dos jogos digitais, sendo este em geral a causa de sua crítica. Ainda que não considere diretamente a experiência subjetiva dos jogadores, a análise ludologista e gadameriana ainda são as que mais ricamente explicam o fenômeno do jogo. Os autores Horban e Maletka concluem seu artigo de maneira a reconhecer que seja qual for a perspectiva adotada, a dinâmica entre jogo digital, jogo e jogadores se enquadram dentro do conceito gadameriano de fusão de horizontes e círculo da compreensão, mais uma evidência da pertinência do pensamento hermenêutico de Gadamer na análise dos fenômenos contemporâneos relacionados aos jogos digitais. É notória a dificuldade dos autores em identificarem as peculiaridades que singularizariam o conceito de *jogos online*s. Focam em aspectos do jogo enquanto objeto concreto, sem lograrem êxito. A análise gadameriana sobre o conceito geral de jogo, consegue dar mais fundamentos filosóficos para a defesa do jogo digital, enquanto acontecimento, como arte que as demais teorias. Após a exposição dessas correntes de interpretação dos jogos digitais, ainda se falta fazer a seguinte reflexão: como e em que medida, mesmo os jogos digitais podem se elevar à estrutura de configuração e, de fato, ser capaz de gerar uma experiência de verdade oriunda da arte. Ou seja,

quando um jogo (seja o jogo digital, seja o jogo do cinema, seja o jogo do teatro etc.) deixa de ser mero entretenimento lúdico e se eleva ao *status* de arte? Para ajudar a responder essa pergunta, é preciso primeiro compreender a elevação do jogo humano à configuração da arte, objeto do subtópico a seguir.

#### 5.4 A arte como acontecimento, a arte digital e a crítica da reprodutibilidade técnica

Como já mencionei, o que aparece da transformação total do jogo humano em um jogo da arte Gadamer chama de configuração (*Gebilde*), caracterizada pelo processo de mediação total. Quando o jogo humano alcança sua verdadeira consumação aí temos arte, sob a forma de configuração (VMI: p. 116).

É somente através dessa mudança que o jogo alcança sua idealidade, de modo que poderá ser pensado e compreendido enquanto tal. Somente agora mostra-se como que liberto da atividade representativa do jogador (ator) e constituiu-se no *puro fenômeno daquilo que eles jogam* (representam). Como tal, o jogo - mesmo o imprevisível da improvisação - é, por princípio, repetível e, por isso mesmo, duradouro. *Tem o caráter da obra, do ergon e não somente da "energia". É nesse sentido que o chamo de configuração* (VMI: p. 116, destaques meus).

Chamo aqui atenção para o fato de que o jogo da arte aqui deixa de ser caracterizado apenas como movimento para ser um construto, algo que foi construído (maneira mais literal de compreender *Gebilde*), algo que tem um substrato com caráter de obra. A obra de arte tem o seu autor, tem aqueles que fazem a sua performance e tem os espectadores. É claro que a representação da arte, o espetáculo, tem relação com todos esses jogadores, mas deles não é dependente. Gadamer continua a reiterar a autonomia “absoluta” do espetáculo, “e é justamente o que deve assinalar o conceito de transformação”. A transformação do jogo humano em configuração (arte) não é mera modificação de quantidade, a transformação é de qualidade, nada permanece o mesmo. “A transformação, ao contrário, significa que algo se torna uma outra coisa, de uma só vez e como um todo de maneira que essa outra coisa em que se transformou passa a constituir o seu verdadeiro ser [...]” (VMI: p. 116).

O que se representa no jogo da arte não é mais meramente um jogo, mas o ser verdadeiro. A configuração é um dos meios para a concreção do verdadeiro, o que permite a mediação total do ser. E “isso é o que o ponto de vista da subjetividade negligencia” (VMI: p. 117). O ponto de vista da arte a partir do sujeito perde a experiência de verdade que a arte

enquanto *medium* para o verdadeiro tem condições de representar. A experiência de verdade para Gadamer pode estar em todos os lugares menos no umbigo do sujeito moderno. A experiência de arte nos transforma porque não somos indiferentes à verdade que se revela em uma configuração. O ser verdadeiro chega a nós por meio da configuração do belo.

O jogo ele mesmo é uma transformação tal que *a identidade daquele que joga não continua existindo para ninguém [...]*. Os jogadores (ou poetas) não existem mais, *existe apenas o que é jogado por eles*. O que não existe mais é, sobretudo, o mundo onde vivemos, que é o nosso próprio mundo. Transformação em configuração não é simplesmente transferência para um outro mundo. Certamente que é um outro mundo fechado em si, no qual o jogo joga. *Mas, na medida em que é configuração, encontrou sua medida em si mesmo e não se mede com nada que esteja fora de si [...]* porque por ela está falando uma verdade superior (VMI: p. 117, destaques meus).

O sentimento de leveza experimentado pelo jogador em um jogo, dá lugar à alegria experimentado por aqueles que experimentam a verdade oriunda da configuração da obra de arte. Para todos os possíveis jogadores envolvidos, a alegria ante o espetáculo que se oferece é a alegria do conhecimento (VMI: p. 118). O belo é uma forma de conhecer, é um acesso à verdade do ser. A transformação do jogo humano em configuração é que completamente diferente em qualidade porque a configuração é meio de acesso ao ser verdadeiro, está muito além da compreensão do jogo enquanto entretenimento ou que adequadamente estético. O jogo deixa de ser um jogo humano, para ser algo de doação metafísica. Na representação do jogo há a condição para surgir e se destacar o ser que é. “Nela será sacado e trazido a luz a aquilo que, noutras ocasiões, sempre se encobre e retrai”. Em outras palavras, a configuração da arte tem acesso ao ontológico.

A realidade encontra-se sempre num horizonte de futuro de possibilidades desejadas, temidas e, em todo caso, ainda não decididas. Por isso, ela sempre desperta expectativas que se excluem umas as outras, porque nem todas podem ser realizadas. É a indefinição do futuro que permite um excesso de expectativas [...]. O ser de todo jogo é sempre resgate, realização pura, energia, que traz seu *telos* em si mesmo. O mundo da obra de arte, no qual um jogo se manifesta plenamente na unidade de seu decurso, é, de fato, um mundo totalmente transformado. Nele, toda e qualquer pessoa reconhece: assim são as coisas! (VMI: p. 118).

É quando o óbvio encoberto se torna patente. A arte nos permite reconhecer o ser verdadeiro que existe na realidade. Em outras palavras, a arte atua no processo de formação de maneira a aumentar a acurácia na faculdade de julgamento, isto é, a habilidade de distinguir o falso do verdadeiro, o belo do feio. A configuração da arte mostra apenas uma faceta do ser



verdadeiro, como uma aparição, de maneira que somos novamente lançados no escuro da realidade em que verdadeiro e falso nem sempre são tão fáceis de discernir. É por isso que Gadamer vai dizer: “A partir dele [configuração], aquilo que chamamos de realidade será caracterizado como não-transformado e a arte como a subsunção dessa realidade na verdade” (VMI: p. 118).

Ademais, a citação acima já acena para a posição epistemológica (platônica) gadameriana acerca da origem do conhecimento – e todas as suas consequências daí decorrentes. Gadamer fala de reconhecimento do ser verdadeiro. Essa tese nos remete à teoria platônica da rememoração da alma. De maneira indireta, Gadamer associa o jogo de revelação do divino à estrutura de revelação por meio da arte. Ou, em termos platônicos, a arte pode ser pensada como o momento exato de mirada ao fogo da caverna. A arte humana visa propiciar esse momento de configuração, esse momento que, quando ocorre, nos revela a verdade. Na esteira dessa discussão, surge então o conceito de *mimesis*, que aqui pode ser compreendida como a tentativa de o jogo humano se tornar configuração e, assim, arte. “Também a antiga teoria da arte, que propõe o conceito de *mimesis*, da imitação, como a base de todas as artes, partiu aqui claramente do jogo que, como dança, é a representação do divino” (VMI: p. 119).

O conceito de *mimesis* da arte partiu do jogo enquanto *medium* do verdadeiro, por isso não se pode perder em vista a relação mimética originária com o ser verdadeiro, se quisermos manter a relação entre imitação, arte e verdade. “Quem imita alguma coisa torna presente o que ele conhece e como o conhece” (VMI: p. 119). A *mimesis* é a expressão do reconhecimento. Por reconhecimento Gadamer faz a seguinte ressalva:

Mas não compreenderemos o que é o reconhecimento, em sua essência mais profunda, se atentarmos apenas ao fato de que ali reconhecemos algo que já conhecíamos, isto é, o fato de que o conhecido é reconhecido. A alegria do reconhecimento reside, antes, no fato de identificarmos mais do que somente é conhecido (VMI: p. 119).

O reconhecimento pela arte nos agrega algo mais que o identificado. Reconhece-se o que é em qualquer forma que se apresente. Gadamer se refere aqui ao fato de que para reconhecermos algo conseguimos separar o não-essencial e variável do essencial e permanente. Reconhecer algo significa apreender algo em sua essência (VMI: p. 119). “A imitação e a representação não são apenas uma repetição (*Wiederholung*), que copia, mas formas de expressão do conhecimento da essência. Trata-se de uma extração (*Hervorholung*) cuja verdade a ser extraída passa também pelo filtro de cada jogador (VMI: p. 120).

Afinal, toda imitação também é interpretação, de maneira que toda imitação imita como o imitador reconhece a igualdade. “Quem imita tem de deixar algo de fora ou realçar algo”. Assim Gadamer já reconhece uma distância ontológica insuperável entre o ser e a mímese do ser, que nos remete a Platão, para quem “a cópia fica sempre mais ou menos atrás de seu modelo originário, e a partir daí, relegou à terceira categoria a imitação e a representação no jogo da arte, tidas como uma imitação da imitação” (VMI: p. 120). Ainda assim, Gadamer defende a tese de que reconhecimento é conhecimento genuíno da essência. Ademais, tanto a representação quando a mímese tem uma função cognitiva de acesso ao verdadeiro por meio do belo, “já que a arte serve a esse conhecimento de uma maneira convincente” (VMI: p. 120). Em suma, a representação é a essência do jogo e da configuração, o jogo próprio da verdade da obra de arte. “Através de sua representação, o jogo jogado interpela o espectador e de tal modo que este passa a ser parte integrante do objeto, apesar de todo o distanciamento do estar de frente para o espetáculo”. Ante todo exposto, a tese mais forte de Gadamer já pode ser colocada: “o ser da arte não pode ser determinado como objeto de uma consciência estética, porque, por seu lado, o comportamento estético é mais do que sabe de si mesmo” (VMI: pp. 121-122).

Em outras palavras, a relação com o belo envolve uma *ex-stasis* uma desatenção de si e um voltar-se para o ser da obra de arte que se manifesta como configuração. “Que consequências ontológicas tem isso?” (VMI: p. 121). Gadamer aqui busca analisar as consequências ontológicas da reflexão acima para a poesia ou o teatro, que só se tornam espetáculo quando representadas. Para esse tipo de arte, o seu próprio modo de ser é a representação:

[...] a despeito de sua dependência do ser representado, trata-se de um todo significativo, que como tal pode ser representado e entendido em seu sentido repetidas vezes. Mas também a configuração é jogo, porque, a despeito dessa sua unidade ideal, somente alcança seu ser pleno a cada vez que é representada. O que precisamos acentuar contra a abstração da distinção estética é a mútua pertença entre os dois aspectos (VMI: p. 121).

Acerca da parte em destaque da citação acima cabem algumas considerações. Por abstração da distinção estética, Gadamer se refere ao modelo epistemológico moderno de considerar a arte como um objeto da consciência. A distinção estética pode ser compreendida como a cisão entre sujeito e objeto da arte, tendo em vista o seu caráter de representação. Contudo, o que Gadamer defende é que a arte só é arte quando representada e isso não à restringe a um objeto consciente da consciência estética. O modo de ser da arte é como configuração e, uma vez que ocorre essa transformação, Gadamer propõe o conceito da

não-distinção estética, que se refere à desintegração do esquema epistemológico moderno entre sujeito e objeto. O que a consciência estética de fato concebe é maior do que o objeto estético representado em sua consciência.

Por outro lado, à distinção estética ao verdadeiro elemento constitutivo da consciência estética, *podemos contrapor agora a 'não distinção estética'*. Com isso, ficou claro que o que é imitado na imitação, formulado pelo poeta, representado pelo ator, reconhecido pelo espectador, é o que se visa (*Gemeinte*) e o que contém o significado da representação, *de tal modo que a formulação poética ou o desempenho da representação não ganham nenhuma distinção*. Onde se distingue, o que se distingue é a matéria de sua formulação, a composição poética de sua “concepção”. Mas essas distinções são secundárias. *O que o ator representa e o espectador reconhece são as configurações e a ação, elas mesmas, como foram formuladas pelo poeta. Temos aqui uma dupla mimesis: o poeta representa e o ator representa. Mas justamente essa dupla mimesis é uma: aquilo que ganha existência numa e na outra é a mesma coisa* (VMI: p. 121, destaques meus).

Em outras palavras, o comportamento e a subjetividade dos jogadores (atores, autor, espectador) não quebram a unidade da configuração do fenômeno da arte; dela suas representações fazem dela parte, como condição de possibilidade para o ser aparecer. Outro ponto relevante nessa discussão é a questão da identidade e da repetição. A configuração só se realiza a cada vez em que há a representação, portanto, a repetição faz parte do modo de ser da arte. Isso não significa dizer que uma obra de arte tenha de ter a mesma representação a cada vez – até mesmo porque essa pretensão não seria possível. Ainda que a cada vez a representação seja diferente, isso não significa dizer que se trata de uma mera “variedade meramente subjetiva de concepções, mas sim de possibilidades de ser próprias da obra, que também interpreta a si mesma na variedade de seus aspectos” (VMI: p. 122).

A vitalidade e a universalidade da obra de arte passam por sua capacidade de atualização, a cada vez que é representada. Por isso, não há uma representação correta, todas as representações revelam mais do mesmo. “As artes reprodutivas possuem exatamente esse algo especial, ou seja, que as obras com as quais elas se ocupam autorizam essas recriações, mantendo assim visivelmente abertas para o futuro a identidade e a continuidade da obra de arte” (VMI: p. 124). Assim, toda interpretação de uma obra de arte é uma recriação (*nachschaffen*), o que significa a submissão da representação da obra de arte ao significado encontrado em determinadas condições materiais e históricas: “o intérprete deve representar segundo o sentido que encontrou aí” (VMI: p. 125).

Ademais, a ideia de uma única representação correta parece absurda frente a nossa temporalidade e historicidade. O caráter clássico de uma obra passa pela sua capacidade de

atualização hermenêutica, isto é, de ser capaz de se relacionar com a historicidade do intérprete a cada vez e a cada tempo. De maneira perspicaz, Gadamer observa que o fato de todas as representações de uma obra de arte pretenderem ser a versão “mais correta” confirma a ideia de que não há distinção entre a mediação e o ser da obra de arte, e esta é a verdadeira experiência da arte. Ademais, Gadamer ainda pontua que toda crítica após esse tipo de experiência de verdade é sempre em retrospectiva: é apenas após a representação da arte que a consciência estética consegue fazer a artificial cisão entre sujeito e objeto, e de maneira a reduzir o fenômeno outrora experienciado como mero objeto de contemplação. “Por essência, a mediação é total” (VMI: p. 125). Mediação total significa que não há diferença entre o ser da arte que se revela na representação e a representação, nem mesmo entre a representação e o que os jogadores percebem dela. Todos esses aspectos são aspectos de um mesmo fenômeno uno. O modo de ser da arte é representação, e como foi já visto, a representação da arte ocorre na forma de configuração.

Em outras palavras, “a mediação total significa que aquele que mediatiza suspende a si mesmo enquanto serve de mediador. Isso quer dizer que a reprodução como tal [...] não se torna temática, mas através dela e nela a obra se torna representação” (VMI: p. 125). A mediação total é o que faz a transformação do jogo humano para a configuração da arte. A obra de arte, assim, se caracteriza por se realizar a cada repetição, de maneira que é um ser que muda de forma, sem perder sua identidade que é ampliada a cada vez que é representada. Todas as representações pertencem a obra de arte e a ela são simultâneos: “assim nos deparamos com a tarefa de uma interpretação temporal da obra de arte” (VMI: p. 126).

Gadamer passa então para a análise da temporalidade do ser da obra de arte.

Que simultaneidade é essa? Que temporalidade é essa que convém ao ser estético? Em geral, a essa simultaneidade e essa presencialidade do ser estético chamamos de atemporalidade. Mas a tarefa que se apresenta é pensar essa atemporalidade juntamente com a temporalidade à qual pertence essencialmente (VMI: p. 126).

O modo de ser da obra de arte enseja uma reflexão sobre sua temporalidade, na medida em que partirmos do fato de que “o ser verdadeiro da obra de arte não é separável de sua representação e que na representação surge a unidade e identidade de uma configuração” (VMI: p. 127). Como já foi dito anteriormente, o ser da obra de arte depende essencialmente de sua representação e que todas as possíveis representações ao longo do tempo fazem parte de seu modo de ser. Em outras palavras, a obra de arte se repete sempre de modos diferentes. Se você tiver um autor de literatura favorito e já tiver lido grande parte da obra dele isso ficará nítido.

No meu caso pessoal, posso citar Gabriel García Márquez, cujos livros contam, em diferentes histórias e de diferentes formas, histórias sobre a solidão. Toda representação tem um vínculo com o ser da obra de arte que está a ser representado. Mesmo uma representação completamente deformada em uma obra de arte, ainda guarda esse vínculo não medida em que temos ciência da própria deformidade. “Torna-se consciente como deformação, na medida em que a representação é julgada e pensada como representação da própria configuração” (VMI: p. 128)

A repetição nas representações do ser da obra de arte consegue repetir a essência ainda que não se comprometa com a forma. Não se trata da representação de um original (VMI: p. 128). Trata-se da repetição do mesmo, mas com representação mutável, histórica. Uma consequência radical daí decorrente é o fato de que toda repetição, ainda que diferente, então, é tão original quanto a própria obra, na medida em que revela sempre como o ser da obra de arte pode vir a ser. Aqui Gadamer usa o conceito de festa como exemplo dessa temporalidade radical, na medida em que as festas são uma espécie de ente que só possuem seu ser no devir e no retornar (VMI: p. 128). A origem etimológica da festa revela sua relação com a teoria e, também, com o assistir:

Podemos recordar aqui o conceito de comunhão sacral que é a base do originário conceito grego de *theoria*. Sabe-se que *Theoros* significa o participante de uma delegação de festa. No sentido genuíno da palavra, *theoros* significa o espectador que, por sua assistência, participa do ato festivo (VMI: p. 129)

A efemeridade do conceito de assistir, compreendido como participação, está na base do conceito de teoria, que pertence ao campo semântico do conhecimento. Essa passagem é muito bela e corrobora a perspectiva gadameriana acerca da tomada do espectador como jogador no fenômeno da arte, sem perder de vista o conhecimento do verdadeiro advindo da representação do ser da arte. “O ato de ser espectador é, pois, uma forma de participação verdadeira” (VMI: p. 129). O “puro assistir do ser verdadeira” é para a metafísica grega a essência da *theoria* e do *nous* – a capacidade de se comportar teoricamente que em outras palavras é a capacidade de sair de si e prestar atenção no ser verdadeiro (VMI: p. 129). A ideia de formação teórica, ou seja, formação para a teoria, se refere ao cultivo dessa habilidade: a de ser espectador. Ainda assim é preciso tomar cuidado com a tendência moderna de colocar o sujeito no centro dos processos: “a teoria não deve ser pensada como um comportamento da subjetividade, como uma autodeterminação do sujeito que está olhando” (VMI: p. 130).

O espectador é passivo no sentido de que é ele quem sofre os efeitos do evento. O ser verdadeiro permanece o mesmo enquanto o ser do observador se transformar ante à visão da

manifestação da verdade. A participação do espectador é um deixar-se ir, deixar-se transformar. “A teoria é verdadeira participação, não é atividade; é um sofrer (*pathos*), isto é, um ser atraído e dominado pela visão (*Anblick*)” (VMI: p. 130). Na perspectiva de a consciência subjetiva humana ser espectador tem o caráter de estar fora-de-si, isto é, de estar com a atenção voltada para algo fora de si.

Na verdade, o estar-fora-de-si é a possibilidade positiva de estar inteiramente em alguma coisa. Esse estar presente tem o caráter de autoesquecimento. O estar entregue a uma visão, totalmente esquecido de si, é constitutivo do espectador. Aqui, o autoesquecimento pode ser tudo, menos um estado privativo, pois procede da dedicação total à causa, que constitui a contribuição positiva própria do espectador (VMI: p. 131).

A entrega ao ser verdadeira pela visão é um ponto que merece destaque. Na comunicação e no meio digital há uma enorme demanda de nossa visão. As mídias digitais são mídias essencialmente visuais, que se valem de algum tipo de tela. Nesse sentido a reflexão de Gadamer em relação a aquele que assiste com intenção e aquele que assiste por curiosidade se atualiza e faz mais sentido que o esperado, na contemporaneidade.

É obvio que há uma diferença considerável entre o espectador que se entrega inteiramente ao jogo da arte e a sanha de olhar da mera curiosidade. *É próprio também da curiosidade ver-se atraída pela visão, esquecendo-se totalmente nela sem conseguir afastar-se.* Mas o que caracteriza o objeto da curiosidade, no fundo, é que *não tem nenhuma importância para a pessoa.* Não tem nenhum sentido para o espectador. Nele não há nada em que pudesse recolher-se. *Pois, afinal, o que fundamenta o estímulo da visão é a qualidade formal da novidade, isto é, a alteridade abstrata. A demonstração disso é que logo se enfastia e se aborrece, um fato que pertence à curiosidade como seu complemento dialético.* Ao contrário, aquilo que é representado ao espectador como o jogo da arte não se esgota na mera elevação do momento, mas comporta uma pretensão de duração e a duração de uma pretensão (*Anspruch*) (VMI: p. 131, destaques meus).

O meio e a comunicação digital atrapalham o cultivo da habilidade para qualquer experiência temporal diferente do imediato. O ambiente eminentemente imagético da comunicação digital demanda sempre um novo engajamento, isto é, atenção retida e quebrada, e nova tomada de decisão. Estamos nos treinando a não ter condições mentais para fruir da experiência de duração, porque temos sido treinados apenas para a da imediatez. Qualquer espera se tornou sinônimo de ansiedade. A tecnologia digital nos torna à sua imagem. Seja como for, a reflexão sobre a essência do assistir, cuja essência é a simultaneidade. Mais uma vez, Gadamer se afasta da tendência moderna à subjetivação dos acontecimentos: não se trata

da simultaneidade de vários objetos na consciência estética porque “essa simultaneidade significa o ser-ao-mesmo-tempo e a igual-validade (*Gleich-Gültigkeit*) de diversos objetos estéticos da vivência numa consciência”. Trata-se, aqui da simultaneidade do ser verdadeiro da obra de arte, que existe antes de sua representação, mas que também existe como doação na representação. Trata-se da atualidade que une o que é passado e o que é presente. Nessa perspectiva, a única tarefa da consciência estética é ater-se para fora de si e deixar-se sujeitar.

Ao contrário, aqui “simultaneidade” significa que algo individual alcança plena atualidade na sua representação, mesmo que sua origem seja muito remota. A simultaneidade não é, pois, um modo de estar dado na consciência, mas uma tarefa para a consciência e um desempenho que lhe será exigido. Sua constituição é ater-se de tal forma à coisa em questão que esta se torna “simultânea”, o que significa, porém em toda e qualquer mediação é subsumida numa atualidade total (VMI: p. 133).

Outro ponto que merece atenção é a distância pressuposta no assistir e no espectador. Para Gadamer essa é a distância estética em seu sentido verdadeiro (VMI: p. 133), que significa a distância necessária para ver, o que possibilita uma participação, um deixar-se sofrer na revelação do ser verdadeiro que se apresenta. Tendo em vista que o espectador se permite sofrer uma ação, a continuidade consigo mesmo permanece, a saída de si não implica uma perda de si mesmo. Em última análise, o que Gadamer está aqui a fazer é a descrição do fenômeno processual da formação, mas a partir do ponto de vista da experiência de verdade oriunda da obra de arte. A experiência de verdade, seja ela por qualquer meio que seja, envolve uma saída e um retorno a si mesmo, de maneira transformada.

Por isso, ao autoesquecimento extático do espectador corresponde a sua continuidade consigo mesmo. Justamente aquilo em que ele se perde como espectador é que lhe exige continuidade de sentido. É a verdade do seu próprio mundo, do mundo religioso, do mundo ético onde vive que está sendo representada diante dele e onde se reconhece. Assim como a *parusia*, o absoluto presente, caracterizou o modo de ser do ser estético e uma obra de arte continua sendo a mesma da vez que ocorra tal presente, assim também o momento absoluto em que se encontra o espectador é tanto autoesquecimento como mediação consigo mesmo. Aquilo que o arranca de tudo é o mesmo que lhe devolve o todo do seu ser (VMI: p. 133).

Em resumo, o modo de ser do ser da arte se realiza na representação parte integrante do seu próprio ser. O espectador é parte do espetáculo e é um momento essencial para a compreensão da verdade oriunda da experiência da arte. Tendo sido esclarecida a compreensão

gadameriana da arte, cumpre agora escrever sobre a relação desse fenômeno com o que é considerado arte no meio digital, temática da segunda parte deste subtópico.

### 5.4.1 Arte Digital

A arte no meio digital é um tema difícil de ser abordado, tendo em vista que é um campo ainda em formação. Diversos autores, a partir de diversas perspectivas filosóficas e não-filosóficas tentam explicar e descrever o fenômeno, o que torna a pesquisa extenuante e, por vezes, pouco profícua porque a tendência nesta área é o estudo de caso e a abordagem de conceitos de maneira fragmentada. Este subtópico será baseado especialmente no trabalho de Dominic McIver Lopes<sup>163</sup>, *A philosophy of computer art*<sup>164</sup> - complementado pelas críticas de Walter Benjamin e, também de Byung-Chul Han. Se, em última análise Lopes vai defender que o meio computacional e digital gerou um tipo de arte própria: os videogames, de maneira a defender a expansão dos campos do que se chama arte, assim como acontece a cada nova tecnologia disruptiva, como outrora foi o cinema. Em contraste, Benjamin e Han se mostram absolutamente céticos com relação às pretensões de arte relacionadas às tecnologias de reprodução em massa, como é o caso. Para esses últimos, a arte se degenerou em entretenimento e em mais um objeto de consumo. A perspectiva gadameriana é uma alternativa que não exclui nem inclui a deles – na medida em que enxerga a obra de arte como acontecimento, como possível acesso ao ontológico, de forma que o seu pensamento passa ao largo da crítica político-social no que se refere à caracterização da essência da arte.

A facilidade de consumo da arte digital está associada às causas de sua corrupção: a perda do aspecto ético, a perda do confronto com a alteridade; a instauração de uma função para a arte e o treino para a temporalidade do imediato.

Também a comunicação dos aparatos digitais opera de modo alisado, suave, pois o que nela se troca são sobretudo curtidas e positivities. *Sharing e liking* representam um modo polido. As negatividades são eliminadas por representarem entraves para a comunicação acelerada.

[...]

Segundo Gadamer, a negatividade é essencial para a arte. Ela é sua ferida. Ela se opõe a positividade do liso. Nela tem algo que me abala, me revolve, me põe em questão, a partir do que surge o apelo [...]. É um choque, um ter-se chocado o que acontece pela particularidade do nosso encontro com cada

<sup>163</sup> Dominic McIver Lopes é reitor associado na Faculdade de Artes e Professor no Departamento de Filosofia na Universidade de *British Columbia*. Ele é autor de dois livros sobre filosofia da arte e um dos editores da coleção *The Routledge Companion to Aesthetics*.

<sup>164</sup> Ref. LOPES, D. M. *A philosophy of computer art*. Oxford: Routledge, 2012.



experiência artística. A obra de arte pressupõe algo que choque. Ela derruba o observador. [...] Hoje é impossível a experiência do belo. Onde se penetrou a curtidura, o like, esmorece-se a experiência, impossível sem a negatividade (Han, 2019, pp. 14-16).

Antes de entrarmos nas provocações contra a pretensão de se reconhecer o valor dos videogames, como melhor representante da arte digital, primeiro analisarei a proposta de arte computacional de Lopes, para quem “uma filosofia da arte computacional deve estabelecer um pequeno número de proposições rigorosamente formuladas e sistematicamente conectadas” (Lopes, 2010, pp. vii-viii). Inicialmente, é preciso esclarecer que o autor tem como objetivo defender o argumento de que existe uma arte própria da tecnologia computacional e que ela está ao lado da fotografia e do cinema, na história do desenvolvimento das artes. E, para tanto, é preciso esclarecer a distinção entre arte digital e arte computacional, e o motivo pelo qual o autor escolhe deliberadamente pelo termo arte computacional. Aqui podemos ver uma discussão semelhante ao que ocorreu com o jogo digital, videogame, jogo computacional.

O cinema e a fotografia são adições recentes à antiga família da arte. O recém-chegado é a arte computacional, que é de fato tão nova que ninguém sabe realmente o que é e se vale o seu tempo e atenção. Uma filosofia da arte computacional pode ajudar, expressando a natureza e o valor dessa forma de arte (Lopes, 2010, p. 01, tradução minha).

A arte computacional não é o mesmo que arte digital, na medida em que a arte digital é um gênero da qual arte computacional é uma espécie. A arte computacional seria uma arte nova, enquanto a arte digital não. Ademais, o autor reconhece que o termo “arte digital” é mais contemporâneo – e mais comumente utilizado que “arte computacional”, que remete ao discurso de décadas atrás quando os computadores eram o que havia de mais novo na tecnologia (Lopes, 2010, p. 02): “Não é de admirar que o mundo da arte contemporânea prefira falar de ‘arte digital’, ‘arte da informação’ ou ‘arte dos novos *media*’ e tenha abandonado a velha designação de ‘arte computacional’”.

Arte digital e arte computacional se referem a aspectos distintos do fenômeno computacional, tendo em vista que o aspecto digital não é exclusivo do fenômeno computacional. O aspecto computacional se refere ao fato de que computadores armazenam e processam informação, por meio de um código digital. São tecnologias úteis porque servem como meios de representação de diferentes formatos: textos, números, imagens, sons. Todas essas formas de representação são convertidas em um código digital, por meio do qual é possível sua estocagem, manipulação, edição, transmissão, etc. (Lopes, 2010, p. 02). Contudo,

para o autor, código digital seria qualquer tipo de código: alfabeto, numerais, sinais de trânsito. Há uma ampliação arbitrária do conceito de digital. Nesse sentido, uma obra clássica de literatura, por utilizar um alfabeto, é uma obra digital: “O alfabeto é outro código digital, assim como os algarismos arábicos e romanos, os sinais de trânsito e o semáforo, para mencionar alguns exemplos.” (Lopes, 2010, p. 03). Assim, para o autor, código digital é qualquer tipo de código: alfabeto, numerais, sinais de trânsito. Essa distinção é forçada, fraca e dissolve a característica do digital, na medida em que o equipara com qualquer tipo de código – além de confundir digital com virtual. E, sobretudo, essa distinção ignora o aspecto pragmático do uso do termo “digital”, amplamente associado com computador, internet e com as tecnologias daí decorrentes. Tendo em vista que a proposta de distinção entre arte computacional e a arte digital não me parece ser adequada, conforme a justificativa do autor, tomo os termos como equivalentes, para fins desta tese com a ressalva anteriormente feita: toda representação computacional é necessariamente digital, mas o contrário não é verdadeiro. Aliás, vai reconhecer que é possível a designação de arte digital, como arte computacional, se se cumprir os seguintes requisitos:

- (1) é arte
- (2) feita por computador ou
- (3) feita para exibição por computador
- (4) num código comum, digital (Lopes, 2010, p. 03, tradução minha).

Na definição acima entra em questão um elemento, até então omitido, a “tela” (“display”) – segundo Lopes, compreendidos como a entidade que estrutura no meio computacional o que o artista concebeu. “Todas as obras de arte incluem uma entidade estruturada que resulta da criatividade do artista e com a qual nos sintonizamos quando apreciamos a obra. Chamemos a esta entidade de “display” da obra” (Lopes, 2010, p. 03). O display é a própria obra. Em outras palavras, a sua representação da obra na tela é a própria obra, para o autor. E disso já sabemos de outros tipos de arte: o teatro não é o texto escrito da peça – é a representação, a encenação do texto e a encarnação das ideias no ato teatral, sem nos esquecermos do papel do espectador na contemplação da arte.

A arte é um fenômeno não apenas (auto)representacional, mas sobretudo relacional.

A exposição de uma pintura é uma superfície bidimensional marcada e colorida. Na dança, é uma sequência rítmica de movimentos do corpo através do espaço. Na música, é uma sequência de sons caracterizada por tom, métrica e timbre. Nos romances, é uma sequência de frases que conta uma história. De um modo geral, a exposição de uma obra é uma estrutura que resulta da criatividade do artista e que apreendemos para compreender o significado e as qualidades estéticas de uma obra (Lopes, 2010, p. 04, tradução minha).

Note-se que a questão do *display* enseja a discussão acerca da força gravitacional que as tecnologias computacionais e digitais detêm. Imagens, sons, vídeos, textos, todas essas mídias podem ser e foram absorvidas pelo formato digital. Pode-se gerar imagens digitalmente assim como se pode digitalizar imagens analógicas. Note-se que os atributos que fazem essas representações digitais serem consideradas arte ou não, para o autor, continua a ser relacionado com o visual, com o sonoro, mas por meio da mediação digital. A partir desse ponto de vista, arte digital nada mais é que as demais artes tradicionais apresentadas pelo meio digital.

As imagens digitais construídas a partir de pixels tiveram um enorme impacto nas artes visuais durante os últimos vinte anos. A fotografia digital domina agora a fotografia em película e os filmes gravados digitalmente e apresentados num monitor ou projetor digital são cada vez mais comuns. O mesmo se passa com a ilustração e a animação digitais (Lopes, 2010, p. 05, tradução minha).

Claro que a mudança de meio acarreta questões filosóficas, jurídicas e práticas próprias, especialmente, relacionadas à perda de uma materialidade individual, mas dependente de um aparato computacional. Talvez a questão mais importante seja a perda da unicidade do original. Se as imagens tradicionais são objetos físicos, cujos *displays* são idênticos às próprias obras, que por sua vez são únicas, as imagens digitais podem ser idênticas entre si, sendo todas originais.

As imagens tradicionais (por exemplo, pinturas) são sobretudo objetos físicos: são idênticas aos seus *displays*. É verdade que várias impressões de fotografias podem ser exibidas em muitos sítios ao mesmo tempo, mas continua a haver uma limitação material na sua exibição - a maioria das fotografias tem um número definido de impressões feitas pelo fotógrafo. E se também é verdade que as reproduções de pinturas e impressões fotográficas podem ser distribuídas muito amplamente (em livros, postais, cartazes e calendários), uma reprodução de uma pintura não é o mesmo que a pintura e uma reprodução de uma impressão fotográfica não é o mesmo que a impressão [...] Em contrapartida, as imagens digitais são transmissíveis. Uma vez que a imagem que se vê no Flickr é gerada a partir de um arquivo digital, a mesma imagem pode ser exibida em inúmeros computadores diferentes, e cada uma dessas imagens na tela é uma exibição autêntica da obra - não uma reprodução (Lopes, 2010, p. 05, tradução minha).

Para o autor, a transmissibilidade e existência das obras feitas em meio digital quebra o monopólio da arte pelos artistas, pelos museus e pelos críticos de arte. Assim, a criação de arte, os espaços de comercialização e de crítica de arte se tornaram mais acessíveis. Existe, até mesmo, os museus digitais, e não raramente os tradicionais museus físicos fazem um esforço de estarem presente – com todo o seu acervo, também em meio digital.

Ao permitir que qualquer pessoa publique seu trabalho, sites como o *Flickr* abrem o acesso à arte. Uma consequência interessante dessa acessibilidade é a exibição e a apreciação de imagens que utilizam padrões estéticos não aceitos pelo *establishment* do mundo da arte (Lopes, 2010, p. 06, tradução minha).

Se um dos elementos do reconhecimento de um objeto, como uma obra de arte, passava pela necessidade de aprovação e reconhecimento de uma opinião qualificada (curadores de galerias, críticos, editores de revistas especializadas etc.) assim como da exibição em um espaço voltado para a apresentação ao grande público do que foi considerado – boa – arte, os meios digitais quebraram ambos os monopólios do poder dizer o que é arte. Qualquer um pode fazer um site-galeria e expor (e comercializar inclusive) os seus trabalhos, sejam eles *dignos* de serem chamados arte ou não. Artistas independentes de todas as artes conseguiram sua independência em relação à opinião especializada. Em outras palavras, houve a quebra do monopólio de quem diz o que é arte.

A questão é que, no passado, os artistas tinham de chegar a um público através dos limites físicos das galerias e, por isso, tinham de cumprir (ou tentar mudar) as normas estéticas dos galeristas e colecionadores de arte. Os criadores de imagens digitais podem atingir nichos de público com expectativas estéticas diversas (Lopes, 2010, p. 06, tradução minha).

Outro ponto que o autor acha relevante apontar é o fato de que nem toda arte digital se expressa por meio de um display – apesar de ter elencado o display como um dos atributos necessários para a caracterização da arte digital. Ele cita o exemplo da obra *Exoskeleton*<sup>165</sup>, do artista australiano Stelarc, que realiza obras utilizando o seu próprio corpo e acessórios robóticos. “Assim, *Exoskeleton* é um exemplo de uma obra que usa codificação digital baseada em computador, mas não tem um *display* digital” (Lopes, 2010, p. 08). A utilização de elementos digitais para caracterizar algo como arte digital não me parece ser adequada. Peças

<sup>165</sup> Vide <https://medinart.eu/works/stelarc/>.

de teatro, concertos de música, entre outros utilizam algum tipo de dispositivo digital para a realização de suas performances, presenças – e isso não faz dessas obras, obras digitais. Há um certo desespero em dignificar a técnica digital enquanto arte digital e eu ainda não consegui entender bem os motivos dessa ânsia.

O grande trunfo da arte digital seria a facilidade em se apresentar de forma multimídia, a partir de um código digital. Como contraste, em uma ópera, por exemplo, temos música ao vivo, encenação dos artistas e efeitos cênicos – trata-se de uma apresentação multimídia, mas que depende de várias pessoas e habilidades de maneira coordenada para que uma apresentação a cada vez se realize. O que me parece claro é que o que caracteriza a arte digital são as características inerentes a sua técnica – e não exatamente seu produto. Dito isso, a técnica digital é o conceito essencial para compreender o que se chama de arte digital, que pode ser compreendida, como já explicamos, como aquela feita por meio de um computador ou de um dispositivo computacional.

Os termos abrangentes [como a arte digital] são normalmente utilizados para cobrir um conjunto fragmentado de fenômenos. De fato, cada uma das obras de arte digital analisadas neste capítulo pertence a uma forma de arte tradicional. [...] Nas palavras do teórico dos *media* Lev Manovich, os *media* digitais são "gráficos, imagens em movimento, sons, formas, espaços e textos que se tornaram computáveis". Aceitar esta verdade é o primeiro passo para perceber por que razão a arte digital não é uma nova forma de arte (Lopes, 2010, p. 16, tradução minha).

A estratégia argumentativa do autor foi forçar a distinção artificial entre arte digital e arte computacional, para que assim ele pudesse se livrar de todas essas críticas, ao direcioná-las apenas para a arte digital. Como já vimos a distinção entre ambas não subsiste, motivo pelo qual tomamos arte computacional como arte digital. Ainda assim, precisamos analisar os aspectos da arte digital/computacional que levam o autor a defendê-la como um tipo de arte. Como já mencionado, brevemente, o aspecto distintivo de uma arte digital seria a interatividade. Nesse sentido, poderíamos adicionar à definição passada que a arte digital é feita por computador ou feita para exibição por computador de maneira que seu trato distintivo é a de ter interatividade (entre humano e máquina), possibilitada por meio de um computador.

Mas isso é arte? (Lopes, 2010, p. 27) (tradução minha).

Os videogames são executados em computadores, são interativos, e são interativos porque são executados em computadores, e ainda assim muitas pessoas, incluindo ávidos jogadores, acham bastante cômico dignificar

produções como *Pong* and *Grand Theft Auto* com o rótulo de "arte" (Lopes, 2010, p. 103, tradução minha).

Para o autor, o melhor exemplo de arte digital/computacional é o videogame, por ter as seguintes características: é um jogo, é interativo, é dependente de um computador e é interativo porque é baseado num computador. Em consideração aos atributos de arte de Berys Nigel Gaut (2000), filósofo americano, se poderia dizer que os videogames são arte por terem as seguintes características de uma obra de arte:

- (1) possuir propriedades estéticas positivas, como ser belo, gracioso ou elegante (propriedades que fundamentam a capacidade de proporcionar prazer sensorial);
- (2) expressar emoção;
- (3) ser intelectualmente desafiador (ou seja, questionar pontos de vista e modos de pensamento recebidos);
- (4) ser formalmente complexa e coerente;
- (5) ter a capacidade de transmitir significados complexos;
- (6) exibir um ponto de vista individual;
- (7) ser um exercício de imaginação criativa (ser original);
- (8) ser um artefato ou performance que é o produto de um alto grau de habilidade;
- (9) pertencer a uma forma artística estabelecida (música, pintura, filme etc.);
- e (10) ser o produto de uma intenção de fazer uma obra de arte (Gaut, 2000, p. 28, tradução minha).

Apesar das tentativas de legitimação artística dos videogames, trata-se de um tema controverso mesmo para quem é da área. Para Nolan Bushnell<sup>166</sup>, o fundador do Atari, é evidente que um bom videogame pode existir sem qualquer elemento ou preocupação artística. Não são arte (nem devem ser), porque antes de tudo são jogos, cuja finalidade primordial é o âmbito lúdico.

Uma objeção à reivindicação dos videogames ao status de arte é que eles são produtos comerciais. O raciocínio é que nada é arte se for um produto comercial, e os videogames são produtos comerciais, portanto, não são obras de arte. Para começar, nem todos os videogames são produtos comerciais. Uma evidência dramática disso são os milhares de jogos gratuitos que as pessoas criaram. Mais importante ainda, uma grande parte da arte tradicional, incluindo algumas das melhores artes, é comercial. Isso inclui a maior parte da literatura contemporânea em prosa, música popular, filmes de longa-metragem e dança e teatro convencionais. Pensando bem, não está claro como um pintor no SoHo que faz obras para venda por meio de revendedores está menos envolvido com o comércio do que Akira Kurosawa fazendo filmes para

<sup>166</sup> Considerado o “pai dos jogos eletrônicos”.

Para mais informações vide: <https://lemelson.mit.edu/resources/nolan-bushnell>

a Toho Studios ou Will Wright fazendo jogos para a Electronic Arts (Lopes, 2010, p. 119, tradução minha).

A crítica acerca da correlação entre arte e lucro é correta e, de fato, se aplicássemos esse critério às artes, não restaria muitas obras genuinamente artísticas e desinteressadas – especialmente se considerarmos que lucro e ganhos financeiros podem decorrer de reconhecimento público do valor de um artista. A partir da abordagem do autor, que foca na materialidade do objeto, ainda soa indigesto admitir videogame como arte. A abordagem ludologista de Gadamer logra mais hesito na defesa de videogames ou qualquer tipo de jogo digital como possível elevação ao *status* de arte. Ademais, penso que seja claro que assim como não é todo romance que é uma obra prima da literatura, não é todo videogame ou jogo digital que é uma obra de arte. Negar a possibilidade da elevação de um jogo digital ou de um videogame ao status de arte é contraproducente e precipitado, na medida em que toda dinâmica de jogo tem a potência de se elevar em configuração – tendo em vista o pensamento de Gadamer. Lopes finaliza a sua argumentação de maneira a perguntar ao leitor se trata-se de mero pré-conceito irrefletido acerca da resistência de se considerar videogames como arte.

#### 5.4.2 A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica

A era da reprodutibilidade técnica, contudo, muito mais abriu as portas para uma escalada das imagens visuais que começam a competir pelo espaço e pela atenção (vale dizer, pelo tempo de vida) das pessoas. E o excessivo descontrole, muito mais conduziu a um maior esvaziamento desse valor de exposição e até mesmo pode estar levando ao seu oposto, um crescente desvalor, a uma crise de visibilidade [...]. Em vez de democratizar o acesso à informação e ao conhecimento, tal reprodutibilidade fez muito mais esvaziar o potencial revelador e esclarecedor das imagens por meio delas próprias e seu uso exacerbado e indiscriminado. [...] *A crise da visibilidade* não é uma crise das imagens, mas uma rarefação de sua capacidade de apelo (Baitello, 2014, p. 14, grifos meus)

Norval Baitello Junior<sup>167</sup>, na obra *A Era da Iconofagia*, defende a tese de que o consumo imagético desenfreado possibilitado e estimulado pelo ambiente digital acarreta uma colonização do imaginário e, assim, da nossa compreensão e projeção em relação ao futuro. Note-se que os produtos – com pretensões artísticas ou não, do meio digital *são sempre dependentes de imagens ou são imagens ou uma série delas*, ainda que contem com narrativa, jogo, interatividade, sonoridade, etc. Assim, o produto por excelência do meio digital são as

<sup>167</sup> Pesquisador e professor universitário, autor de “Teoria da Mídia e Ecologia da Imagem” na PUC-SP, São Paulo, Brasil.

imagens incorpóreas, sem a mesma materialidade que teria as suas versões analógicas ou presenciais. As imagens digitais corroboram para a perda da capacidade de permitir o arrebatamento do jogador, causado pelo acontecimento da obra de arte, na medida em que embota nossa imaginação e nos treina para a temporalidade do imediato, que revela o caráter de consumo descartável da imagem e pouco significativo. O descontrole na quantidade de produção e na velocidade no consumo e na transmissão de imagens esvaziam-nas de significado na medida em que não há tempo para digeri-las, não há tempo para processá-las hermeneuticamente. Assim, elas se esvaziam de toda a possibilidade de choque, de apelo, de significação – perdem o potencial de transformação do espectador. O esgotamento da faculdade de imaginação não se dá pelo excesso trabalho de criação e de significação imagética, mas como o fato de ter que lidar com o volume insano de imagens a serem apropriadas pela consciência histórica. Daí a tese do autor de que: “‘devorar imagens’ ou ser ‘devorado por elas’ não são possibilidades alternativas, mas sim simultâneas” (Baitello, 2014, p. 4). Sendo assim, a pretensa arte digital seria nada mais que um subproduto da corrupção da arte na era contemporânea (e capitalista) da técnica digital. O ponto controverso toca o próprio conceito de arte e a sua relação com a técnica. Para continuar a reflexão, apresento a seguir algumas reflexões de Walter Benjamin, também utilizado por Baitello, a partir da obra *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, que permanece atual. Por meio da crítica benjaminiana, será possível a articulação entre o conceito de arte para Gadamer e uma defesa da legitimação da arte digital/computacional.

Benjamin parte do pressuposto de que a arte sempre foi passível de reprodução, de imitação por outras pessoas. A sua reprodução técnica é algo relativamente novo no sentido de que se trata de uma reprodução em que acaba por haver a dissociação entre autoria e ser humano na produção da réplica. “[...] a reprodução técnica da obra de arte é algo novo, que vem se impondo na história de modo intermitente, em saltos separados por longos intervalos, mas com intensidade crescente” (Benjamin, 2012, p. 13). Dito isso, há uma pequena digressão histórica sobre a xilogravura, que tornou a arte gráfica reprodutível; a litografia, que no início do século XIX ajudou a xilografia em sua empreitada de reprodução diária e diversificada de imagens, sendo posteriormente ofuscada pela fotografia (Benjamin, 2012, p. 15).

Poderíamos continuar com o cinema, que colocou a fotografia em movimento, com a fotografia digital e, assim, com toda a forma de arte que se origina por meio da técnica digital. Para além da análise dos impactos de cada uma dessas tecnologias na compreensão humana da arte e dos elementos que podem ou não corroborar com uma defesa do *status* de arte, para cada uma dessas formas técnicas, Benjamin acertadamente chama a atenção para a análise de como



essas formas de manifestações artísticas atuam sobre o conceito de arte, em suas manifestações tradicionais. “Para o estudo desse padrão, nada mais é elucidativo que o modo como suas diferentes manifestações – reprodução da obra de arte e arte cinematográfica – *retroagem sobre a arte em sua forma tradicional*” (Benjamin, 2012, p. 17, destaques meus).

A estratégia reflexiva de Benjamin consiste basicamente na separação entre o âmbito das artes tradicionais cuja autoria direta são os seres humanos, e o âmbito da arte pretensamente oriunda das técnicas de reprodução da arte, motivo pelo qual seu marco teórico é profícuo para pensar a arte oriunda da técnica digital. Importa ainda esclarecer o seguinte ponto: a arte digital pode ser originada tanto a partir de uma obra de arte tradicional – por exemplo, quando temos a fotografia digital de uma obra de arte plástica, quanto a partir dela mesma, isto é, a própria criação já é feita por meio e na técnica digital, como por exemplo as ilustrações digitais, que já nascem como arquivo digital ou a geração de imagens por meio de inteligência artificial, por exemplo. A técnica digital aperfeiçoou a reprodução na medida em que é impossível distinguir a cópia do original apenas pelo conteúdo dos arquivos. Cópia(s) e original são simplesmente idênticos. Ainda assim, em ambos os casos, fato é que a técnica digital foi feita para facilitar a transmissão, a exibição e a reprodução da arte digital. Note-se: reprodução não é repetição (tomada aqui no sentido gadameriano, já anteriormente explicado).

A partir do estabelecimento desses dois âmbitos da arte, Benjamin se propõe a refletir sobre como às artes de reprodução se distinguem das artes tradicionais, e como elas se afetam entre si. O que falta à reprodução para que seja experimentada como arte?

Mesmo à mais perfeita reprodução falta um elemento: o aqui e agora da obra de arte – sua existência única no local onde se encontra. Nessa existência única, porém, e em nada mais, *realiza-se a história à qual foi submetida no decorrer de seu existir*. Isso compreende tanto as mudanças que a obra sofreu no decorrer do tempo, em sua estrutura física, como as cambiantes relações de propriedade [...] (Benjamin, 2012, p. 17, destaques meus).

Em outras palavras, falta o elemento histórico da materialidade da presença e o rastro da obra de arte na existência. Falta a sua autenticidade que pressupõe necessariamente a materialidade de um corpo, singularizado e submetido ao tempo, perecível ao tempo. Por mais que se possa reconhecer que a obra de arte digital seja material por depender de um aparato tecnológico para ser exibida, a sua materialidade é muito diferente de uma escultura ou de uma pintura. A sua existência, perecibilidade e história é a do aparato técnico que, em geral, serve para mais usos. Nas formas de expressão artística digital, o elemento humano parece ficar para trás, assim como o elemento histórico, corporal e perecível parece ficar igualmente em segundo

plano. A historicidade (“o aqui e o agora”) de uma obra de arte é o fundamento de sua autenticidade que é a “representação de uma tradição que conduziu esse objeto até os dias de hoje como sendo o mesmo e idêntico objeto. A esfera da autenticidade, como um todo, subtrai-se à reprodutibilidade da técnica – e, naturalmente, não só a que é técnica” (BENJAMIN, 2012, p. 19).

A reprodução técnica tem duas características marcantes que se aplicam inclusive aos produtos artísticos da técnica digital. “Em *primeiro lugar*, a reprodução técnica efetua-se, em relação ao original, de modo mais autônomo que a manual” (Benjamin, 2012, p. 19). Isso significa dizer também que a técnica consegue acentuar aspectos da realidade impossíveis à percepção humana – como por exemplo, a capacidade das lentes de fotografia em comparação com o olho humano. A meu ver esse segundo aspecto não é exatamente um problema, uma objeção para o conceito de arte tradicional, na medida em que qualquer tipo de técnica ou tecnologia (exemplo óculos) usada para a feitura de uma obra de arte tradicional pode recair nessa crítica, a da característica da ampliação das capacidades perceptivas de determinado tipo de tecnologia. Já a automatização da fabricação de produtos úteis à vida é, sem dúvida, uma facilidade para a vida moderna, quando pensamos, por exemplo, em comparação com as dificuldades de antigamente de se conseguir um produto, uma roupa, um utensílio. Se a automatização industrial possibilitou o amplo acesso a bens da vida, pela quantidade de sua oferta e seu consequente barateamento, a aplicação dessa lógica à produção da obra de arte parece ser inapropriada – para não dizer incorreta ou enfadonha. E isso parte do pressuposto de que a arte, não está no âmbito nem do útil nem do consumível – está no âmbito da criação de sentido, da experiência de verdade, do fomento da autocompreensão humana. A temporalidade da arte não é a da efemeridade que tem a medida temporal de seu consumo, mas pretende causar um processo que transforme aquele que a experimente. Isso se revela, inclusive, na origem da obra de arte, que no início da tradição encontrava sua expressão e sentido no culto e no ritual (Benjamin, 2012, p. 31). Aqui também podemos pensar na análise gadameriana sobre a temporalidade da obra de arte, o conceito de duração autoesquecida que prende o espectador e o faz experimentar, ver a verdade do ser que vem à tona na obra de arte (enquanto configuração).

*É de importância decisiva que esse modo aurático de existência da obra de arte nunca se destaca completamente de sua função ritual. Em outras palavras: o valor único da obra de arte “autêntica” tem seu fundamento sempre no ritual. [...] Esse fundamento, por mais mediado que seja, pode ser reconhecido, enquanto ritual secularizado, também nas mais profanas formas de culto à beleza. O culto profano da beleza surgiu com o Renascimento, para*

vigorar por três séculos, até sofrer o primeiro forte abalo; depois disso, deixou claramente de reconhecer aqueles fundamentos. Quando a arte, com o advento do primeiro meio de reprodução efetivamente revolucionário – a fotografia (ao mesmo tempo que o despontar do socialismo), pressentiu uma aproximação da crise, que, após cem anos se tornou inegável, reagiu com a doutrina da arte pela arte, que é uma teologia da arte. [...] *A partir dela, então surgiu como que uma teologia negativa na forma da ideia de uma arte “pura”, que rejeita não só qualquer função social, mas também qualquer determinação por meio de um assunto objetivo* (Benjamin, 2012, p. 33, destaques meus).

Uma arte pura, uma arte pela arte, livre de qualquer função social, simbólica, religiosa ou simplesmente hermenêutica significou uma atualização do conceito de arte. Não é à toa que tudo pode ser considerado arte atualmente. A arte perdeu seu caráter transcendente e de acesso ao ontológico. O ritual a que o autor se refere pode ser interpretado como própria experiência de verdade da arte que Gadamer elucidou e que eu apresentei no subtópico anterior. Ora, se não há nenhum valor metafísico que fundamente o belo, nem a obra de arte, o valor do mundo físico e humano se traduz no valor dado pelo sistema produtivo – isto é, pelo capitalismo. Isso abriu espaço para a compreensão da arte enquanto um simples objeto de consumo, na época de sua reprodutibilidade técnica: “o que é decisivo aqui: a reprodutibilidade técnica da obra de arte emancipa esta, pela primeira vez, da história universal, de sua existência parasitária do ritual. *A obra de arte reproduzida torna-se cada vez mais reprodução voltada para a reprodutibilidade*” (Benjamin, 2012, p. 35, destaques meus). Nesse sentido a arte digital veio coroar essa última frase, na medida em que é inerentemente reprodutível. Dito da perspectiva materialista, a arte perdeu seu fundamento ético, que foi substituído pelo seu valor político (BENJAMIN, 2012, p. 35).

A segunda característica das expressões de arte oriundas dos meios de reprodução se refere ao fato e que “a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações inatingíveis ao próprio original” (Benjamin, 2012, p. 21). Isso pode ser aplicado especialmente aos produtos (artísticos ou não) da técnica digital. A ubiquidade é também marca do digital.

Essas circunstâncias modificadas podem deixar, no mais, a constituição da obra intocada – desvalorizam, em todo caso, o aqui e o agora. Mesmo que isso de modo algum valha só para a obra de arte, mas igualmente, por exemplo, para uma paisagem que passa adiante do espectador do filme [...] (Benjamin, 2012, p. 21).

Em outras palavras, a experiência do real, presencialmente, é o que está sendo amortecido pelo consumo dos simulacros digitais. A autenticidade da obra de arte, a sua historicidade, o seu “aqui e agora” não pertencem à arte digital. Aliás, o que é autenticidade?

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo aquilo que nela é transmissível desde a origem, de sua duração material até seu testemunho histórico [...]. O testemunho histórico da coisa é abalado. De certo, somente isso, mas o que desse modo é abalado é a autoridade da coisa, seu peso tradicional [...] (Benjamin, 2012, p. 23).

Dito de outra maneira, a reprodução da obra de arte destaca a obra de seu processo histórico: “A técnica de reprodução, assim, se pode formular de modo geral, destaca o reproduzido da esfera da tradição”. A ocorrência única dá lugar a ocorrência em massa, o que só pode existir ao se sublimar o contexto histórico subjacente. Ao mesmo tempo, a obra destacada é atualizada de maneira pulverizada na medida em que cada pessoa em sua casa consegue atualizar, individualmente, o que foi transmitido. Isso significa reconhecer, em última análise, uma crise da coerência da transmissão da tradição.

Na medida em que multiplica a reprodução, coloca no lugar de sua ocorrência única, sua ocorrência em massa. E, na medida, em que permite à reprodução ir ao encontro daquele que a recebe em sua respectiva situação, atualiza o que é reproduzido. Esses dois processos conduzem a um violento abalo do que foi transmitido – um abalo da tradição, que consiste no reverso da atual crise e renovação da humanidade (Benjamin, 2012, p. 23).

Trata-se de outro fato que mina a compreensão e a partilha e um horizonte comum do que seja o real, na medida em que a atualização da tradição deixou de ser um processo social, para se tornar um processo individual. A compreensão da arte deixou de ser um fenômeno social, para ser um fenômeno individual, alimentado inclusive pelos *filter bubbler* e *echo chamber*, como já foi visto. “Seu significado social não é concebível, inclusive e precisamente, em sua forma mais positiva, sem esse lado destrutivo, catártico: a liquidação do valor de tradição na herança cultural” (Benjamin, 2012, p. 23).

Outro conceito conexo à autenticidade é o conceito de aura (*Gespinst*), “um estranho tecido fino de espaço e tempo: a aparição única de uma distância, por mais próxima que esteja” (Benjamin, 2012, p. 27). Aqui também a distância aparece como um elemento na conformação da experiência da arte. A aura remete à preciosidade do instante da presença, enquanto que a arte digital, desprovida de aura, nos remete à reprodutibilidade em qualquer lugar e tempo, sem a concreção singular no real – respeitada a durabilidade de seu aparato técnico.

“Trazer para próximo” é igualmente um desejo apaixonado das massas de hoje, como o é a tendência desta de suplantar o caráter único de cada fato por meio da recepção de sua reprodução. Diariamente, torna-se cada vez mais irresistível a necessidade de possuir o objeto na mais extrema proximidade, pela imagem, ou, melhor, pela cópia, pela reprodução (Benjamin, 2012, p. 27).

Para Han, o ambiente digital suprimiu qualquer forma de distância ou de velamento. A arte tornou-se pornográfica e completamente explícita, rasa, perdeu a sua relação com a verdade. Nesse mesmo sentido Benjamin diz que “o despojamento do objeto de seu invólucro, a destruição da aura”, é característica de uma sociedade que produz incessantemente o “sentido para o igual no mundo”, o que reverberou no modo de (re)produção artística e no crescente desenvolvimento e importância da estatística (Benjamin, 2012, pp. 29-31). A perda de uma certa sacralidade e reverência da arte, isto é, a perda de seu valor de culto e a paulatina assunção de seu valor de exposição revela a mudança de polaridade da arte, o que Benjamin explica por meio do par conceitual de “valor de culto e valor de exposição”. Não foi só a natureza que passou por um processo de desvelamento pelo modo de ser da ciência moderna. A arte também sofreu com uma outra espécie de desvelamento, alavancada pelo desenvolvimento das técnicas de reprodutibilidade e, agora, pela técnica digital. “Com a emancipação das práticas artísticas individuais no seio do ritual, crescem as oportunidades de exposição de seu produto” (Benjamin, 2012, p. 37).

A reprodutibilidade da arte veio aliada com o seu potencial de exposição.

Com os diferentes métodos de reprodução técnica da obra de arte, sua exponibilidade cresceu em escala tão poderosa que, de modo parecido ao ocorrido no tempo primevo, o deslocamento quantitativo entre seus dois polos reverteu-se em uma mudança qualitativa de sua natureza. Assim como no tempo primevo, a obra de arte, por meio do peso absoluto depositado sobre seu valor de culto, tornou-se em primeira linha, um instrumento da magia que, de certa forma, somente mais tarde foi reconhecido como obra de arte. Do mesmo modo, hoje, por meio do peso absoluto depositado sobre seu valor de exposição, a obra de arte torna-se uma figuração com funções totalmente novas, entre as quais se destaca aquela de que temos consciência, a função artística, que no futuro possivelmente será reconhecida como secundária (Benjamin, 2012, p. 43).

A historicidade da arte revela que nem sempre a função artística é reputada como a primordial. Se inicialmente, a obra de arte era considerada a partir de sua relação com o sagrado e com o ritual, na época da reprodutibilidade o seu valor é dado pela sua capacidade de exposição viral. A mudança de polaridade de valor de culto de exibição revela sobre a mudança

também no paradigma da temporalidade refletida pela obra de arte. A tese de Benjamin sobre esse tema é bastante direta: enquanto os gregos reproduziam na arte valores eternos, na contemporaneidade da reprodutibilidade técnica reproduzimos na arte valores efêmeros, valores políticos do momento, o que se relaciona intrinsecamente com o incentivo ao consumo interminável e pouco significativo (Benjamin, 2012, p. 49).

O par temporal eternidade e efemeridade se relaciona intimamente com a estabilidade da forma e com a (im)perfectibilidade da obra. “Com o cinema, tornou-se determinante para a obra de arte uma qualidade que os gregos aprovariam em último lugar ou considerariam como a menos essencial. Trata-se da sua perfectibilidade” (Benjamin, 2012, p. 51). A facilidade de edição possibilitada inicialmente pelo cinema e exaltada pelos meios de reprodução digitais apontam para uma renúncia radical ao eterno, mesmo que imperfeito. A necessidade de atualização constante em busca de uma adequação e perfeição inatingível torna a obra de arte digital um conjunto de versões que já nascem atrasadas.

Isso resulta da contraprova: para os gregos, cuja arte estava presa à produção de valores eternos, a arte mais elevada era a menos perfectível, a escultura, cujas criações se fazem literalmente a partir de um bloco. O declínio da escultura na época da obra de arte montável não pode ser evitado (Benjamin, 2012, p. 53).

A partir da análise de Benjamin, aplicada aos meios de reprodutibilidade digital, se pode reconhecer não apenas a adequação e atualidade do pensamento de Benjamin às questões das artes oriundas dos meios de reprodutibilidade digitais, como também colocar em perspectiva a defesa de uma arte digital, conforme o pensamento de Lopes. De acordo com Benjamin, o que se pode concluir é que o *videogame* não poderia ser considerado uma obra de arte tradicional, na medida em que não tem autenticidade nem aura. Trata-se tão somente de um produto pretensamente artístico dos meios de reprodutibilidade digitais. Além de destacados da tradição, ubíquos, são constantemente atualizados, editados, tendo em vista a pretensão de ser cada vez mais jogados e aceitos pelo público. O mesmo se poderia dizer sobre os outros tipos de artes digitais: “É muito instrutivo observar como o anseio de acrescentar o cinema à arte impele esses teóricos a introduzir interpretativamente, com uma falta de escrúpulos sem igual, elementos de culto no cinema” (Benjamin, 2012, p. 57).

Além disso, não se pode esquecer desta análise o conceito de massas, a quem os produtos dos meios de reprodutibilidade se destinam. Se por um lado, o meio digital é exaltado pela sua capilaridade, acessibilidade e velocidade, por outro, autores como Han, Benjamin, e tantos outros mostram os efeitos negativos da existência e da dinâmica entre as massas e a

tecnologia, em relação à compreensão não apenas da realidade, mas também do significado de bem, do belo e da verdade. Para Benjamin, os meios de reproduzibilidade da arte geraram uma transformação no próprio conceito de arte.

A massa é a matriz, da qual, atualmente, todo o comportamento familiar diante das obras de arte emerge de modo renovado. A quantidade converteu-se em qualidade: a massa substancialmente maior de participantes fez surgir um modo diferente de participação...Reclama-se a ele que as massas procurariam distração, enquanto o amante da arte se aproximaria desta com recolhimento. Para as massas, a obra de arte seria uma oportunidade de entretenimento; para o amante da arte, ela seria um objeto de sua devoção. Isso deve ser examinado mais de perto (Benjamin, 2012, p. 109).

Distração e recolhimento encontram-se em uma oposição que permite a seguinte formulação: aquele que se recolhe perante uma obra de arte submerge dela, entra nesta obra [...]. Ao contrário, a massa distraída, por seu lado, submerge em si a obra de arte; circunda-a (Benjamin, 2012, p. 111).

Os trechos acima revelam uma mudança da relação à e na experiência da arte. É a partir daqui que podemos pensar à concepção gadameriana de arte com os demais argumentos trazidos nessa seção. Como foi visto, o que Gadamer quer exaltar em sua proposta não é nem a experiência subjetiva, o estado anímico do autor ou do espectador da obra de arte tampouco uma análise arte enquanto objeto. A abordagem de Gadamer pensa primeiro a obra de arte como um acontecimento, como uma experiência que permite o desvelamento da verdade. Trata-se de um conceito não apenas relacional, mas que parte do pressuposto ontológico platônico em que o verdadeiro atrai e se mostra pelo belo. A arte então é tudo aquilo que tem estrutura de jogo, mas que consegue transcender à forma de configuração momento em que se torna *medium* de acesso ao verdadeiro. Dito isso, a princípio, mesmo as obras de arte cujo estatuto de arte ainda seja controverso, poderiam ser consideradas obra de arte, se cumprissem com essa descrição. A grande questão que aqui se coloca é: elas têm condição de promover e possibilitar tal tipo de experiência, tendo em vista a configuração histórico-social promovida pela técnica digital?

A humanidade, que outrora, em Homero, foi objeto de espetáculo para os deuses olímpicos, tornou-se agora objeto de espetáculo para si mesma. Sua própria alienação atingiu um grau que lhe permite vivenciar sua própria destruição como um gozo estético de primeira ordem [...] (Benjamin, 2012, p. 123).

Em outras palavras, a pergunta aqui é pela existência de condições materiais e históricas que permitiriam a experiência de verdade por meio da arte. O desenvolvimento da resposta dessa pergunta passa pelo que foi trazido nos capítulos anteriores, na medida em que par

Gadamer, o belo, o bem e o verdadeiro são todos aspectos do mesmo objeto de estudo. Assim, ainda que eu tenha dividido a tese por questões pedagógicas os três capítulos se relacionam entre si; a linearidade é apenas formal e aparente. Nesse sentido, para o pensamento gadameriano, a arte tem um aspecto epistemológico e outro ético, ambos transformados e comprometidos pelas transformações geradas pela comunicação digital. Sucintamente, em relação ao aspecto ético, a comunicação digital, enseja: a) a hipercomunicação, de caráter reativo e veloz, b) o incentivo ao mesmo, ao similar, ao familiar como elogio à identidade, c) por conseguinte, ensejam uma menor abertura à alteridade e ao outro, especialmente pela falta de materialidade e de presencialidade do outro. A comunicação digital, assim, é hostil à alteridade e a todo o que se pode aprender com ela. Salutar lembrar neste ponto que um dos meios de retificação dos projetos de significado é a, justamente, a postura hermenêutica, de abertura e de humildade, que se pode ter em relação à alteridade. Esse aspecto ético acaba por afetar a compreensão e o compartilhamento do que tomamos como real e verdadeiro. Sem consenso sobre o que é real, não há consenso sobre o que fazer. Isso se reflete nos fenômenos das *filter bubbles* e das *fake news*, abordados nos capítulos 2, e 1. O primeiro diz respeito à tendência de promoção de notícias, valores, perfis de pessoas que exaltam e reforçam aspectos e tendências do usuário. Isso significa dizer que não apenas as pessoas estão sendo mapeadas a partir de como vivem e usam o meio digital, como também que existe uma deliberada manipulação que tem como objetivo se fazer uma experiência digital sob medida, isto é, o mais adequado o possível ao perfil do usuário. O contato com a alteridade é abafado e evitado. O segundo fenômeno mencionado se relaciona com o primeiro, mas dele é diferente. Se refere ao fato da capacidade virulenta de propagação de notícias e de fatos deliberadamente falsos no meio digital, facilitada por essa fragmentação social refletida nos *filter bubbles*. A isso tudo se alia o fato o modelo mental cognitivo de compreensão está mudando, conforme explico a partir dos estudos de Marianne Wolf, de Nicholas Carr e de Michael Lynch. Uma vez reconhecida a neuroplasticidade no início dos anos 2000, estudos tem mostrado que as telas ensejam outro tipo de arquitetura e estrutural neural, o que promove e retroalimenta a leitura, rápida e superficial e a dispersão de atenção. Em contrapartida, se não exercitada, há o risco da paulatina perda da arquitetura mental que nos permite a leitura profunda, que promove e retroalimenta o pensamento abstrato, a compreensão de ideias complexas, a imaginação e, por consequência, a empatia. O meio digital tem nos moldado mentalmente à sua forma: fragmentado, superficial, veloz e desatento. O consenso acerca da realidade compartilhada se mostra comprometida, a coesão social se mostra comprometida e a postura de abertura para com a alteridade se mostra comprometida. Por fim, retomo a pergunta sobre a arte: as condições materiais e sociais da



contemporaneidade promovem a experiência de verdade oriunda da obra de arte como descreve Gadamer? Ainda que não sejam as condições mais adequadas, a experiência de verdade oriunda da obra de arte é sempre possível enquanto houver humanidade.

## 5.5 Conclusão do Capítulo 03

### 5.5.1 A dessensibilização estética, o jogo digital como forma de arte, a crítica da reprodutibilidade técnica à arte digital

Este capítulo teve por objetivo analisar o impacto da comunicação digital no aspecto estético, isto é, acerca da arte e do belo, conforme a perspectiva gadameriana. A reflexão começou com o subtópico 5.1, sobre o conceito de arte em VMI, de maneira a seguir o argumento da primeira seção de *Verdade e Método I* – que versa sobre a experiência de verdade oriunda da obra de arte, de maneira a começar pela sensibilização estética por meio do senso comum, que tende a desaparecer ante à primazia do meio digital. Chamo atenção para o fato de que esta pesquisa começou com a análise do conceito de formação, o primeiro tema da primeira parte de *VMI*. Fica assim claro o entrelaçamento de todos os aspectos do diálogo, especialmente, o ético, patentemente presente em todos os capítulos. Dentre os conceitos essenciais ao humanismo, pudemos compreender como a história da degradação do conceito de senso comum se estende à contemporaneidade, por meio da articulação com o fenômeno do *filter bubbles*, que tem sido uma das consequências da configuração atual da comunicação digital, no subtópico seguinte, o 5.2. Se Gadamer tinha como objetivo hercúleo a reabilitação do conceito de senso comum, como prenúncio da reabilitação da autoridade da tradição, essa tarefa se torna cada vez mais ingrata, na medida em que não se trata mais apenas de uma questão teórica ou acadêmica. O fenômeno a que a expressão nominal “senso comum” corresponde está em franca degradação na contemporaneidade – o compartilhamento social de um conjunto mínimo de fatos está cada vez mais difícil de acontecer, por diversos motivos que minam a coesão social, notadamente, os fenômenos da comunicação digital: as *fake news* (abordado no capítulo 02), e os *filter bubbles* (abordado no capítulo 03).

Já o subtópico 5.3, “O conceito de jogo na hermenêutica de Gadamer e a hermenêutica dos jogos digitais”, se refere ao início da segunda seção da primeira parte de *VMI*. Após ter mostrado como o gosto, e acordo com o pensamento de Kant, é uma derivação degradada do senso comum, Gadamer aponta os limites dessa perspectiva subjetivista para lidar com a obra de arte, para então começar a sua proposta de compreensão da arte como um acontecimento. Esse foi o contexto anterior para se chegar de maneira justificada ao conceito de jogo, o conceito utilizado para estruturar o fenômeno da arte fora do âmbito da consciência estética. Nesse sentido, se pode reconhecer que assim como o gosto está no âmbito da consciência estética, o senso comum está no âmbito da compreensão da arte como um acontecimento – e, mais que

isso, um acontecimento hermenêutico, capaz de propiciar um momento de desvelamento do ser. Por isso, o tópico 5.3 esclareceu esse conceito essencial, de maneira a relacioná-lo com as abordagens hermenêuticas acerca dos jogos digitais. A reflexão aqui mostrou como o pensamento de Gadamer – assim como o de Huizinga, tem sido útil para se explicar a ontologia dos jogos digitais, porque caracterizam o fenômeno da arte nem pelo sujeito, nem pelo objeto, mas como acontecimento, de maneira a permitir a subsunção dos jogos digitais como meio potencialmente artístico e, assim, apto para a experiência da verdade. A compreensão do conceito de jogo, assim como essas abordagens são passo preparatório do tópico seguinte “5.4 A arte como acontecimento e as artes digitais”, que mostra a elevação da estrutura de jogo em configuração, e o acontecimento da arte, para Gadamer. Ao mesmo tempo, mostra, criticamente, a proposta de Dominic McIver Lopes, para o estabelecimento de uma arte digital. O contraste das abordagens é gritante. Se para Gadamer a arte é um dos meios do desvelamento do ser e um momento de abertura ontológica, Lopes está preocupado em defender o *status* de arte de determinados objetos e jogos digitais, notadamente, os videogames, por meio da perspectiva hermenêutica que os compreende a partir de sua interatividade. Para enriquecer a discussão, ainda, apresento a reflexão de Walter Benjamin, acerca da arte nos tempos de sua reprodutibilidade técnica, tendo em vista a arte digital. Ainda que a proposta de Benjamin pertença à teoria crítica, ele reconhece arte a partir de sua aura, um outro nome para historicidade. Nesse sentido, Gadamer e Benjamin se aproximam quando reconhecem uma espécie de sacralidade da obra de arte. Se Benjamin já tem dificuldade de reconhecer a fotografia e o cinema como obra de arte, não preciso aqui dizer as mesmas críticas se aplicariam aos jogos digitais e videogames. Já para Gadamer, ainda que ele faça análise das artes de seu tempo teatro, arquitetura, literatura, artes plásticas, escultura – a sua definição de arte não é ligada às características da obra de arte, tampouco à consciência estética, seja do autor seja do espectador. Antes, é sobre o momento ontológico que a estrutura de jogo elevada à configuração consegue proporcionar às pessoas afetadas pela experiência. Assim, se o videogame ou qualquer outra espécie de arte digital conseguir se elevar a nível de acontecimento sob a forma de configuração não teria por que negar-lhe o caráter de arte. O que resta e o que agudiza a questão então é a pergunta: as condições históricas e materiais, em que aflorou a demanda de reconhecimento de arte digital como arte, favorecem a elevação do jogo – seja ele qual for – em configuração? Ao que eu respondo que não. Em outras palavras, ante todo o exposto nos capítulos 01 e 02, acerca dos impactos da comunicação digital nos aspectos éticos e epistemológicos do diálogo, seria possível defender qualquer experiência de verdade oriunda da contemplação da obra de arte? O bem, a verdade e o belo fazem parte do mesmo

acontecimento hermenêutico. O capítulo 01, sobre o bem, mostrou que a comunicação digital fomenta uma postura de fechamento à alteridade, além de sua invisibilização. De maneira correlata, o capítulo 02 mostrou a falência da verdade na organização da vida social e no estabelecimento do consenso. Ninguém se vê e ninguém se ouve. Para o belo, o brilho do bem e do verdadeiro, estamos de olhos fechados.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conclusão específica e mais detalhada de cada um dos três capítulos da tese está ao final deles. Aqui aproveito para fazer uma retomada geral da pesquisa e apresento, de maneira sintética, as conclusões parciais, de maneira a deixar clara a tese aqui defendida e, assim, resposta ao problema de pesquisa: Quais os impactos da comunicação digital nos três aspectos do diálogo de Gadamer, quais sejam, o aspecto ético, epistemológico e estético?

Essa investigação teve como objetivo compreender o modo de vida contemporâneo, profundamente moldado pela comunicação digital. Eu sou de uma geração híbrida que viveu infância e parte da adolescência sem estar imersa no mundo digital e sem estar fisicamente compelida a estar sempre na frente de uma tela. Eu não apenas vi como experimentei (e venho experimentando), as facilidades e as dificuldades que esse novo conjunto de tecnologias trouxe. Ao mesmo tempo, as minhas investigações anteriores na hermenêutica, especialmente, a partir da filosofia de Gadamer, me fizeram ver nessa tradição potencial explicativo rico suficiente para a compreensão dessa contemporaneidade digital. A minha proposta não foi em nenhum momento pensar o digital por si só, como algo independente e ontologicamente autônomo, como faz a grande parte das publicações nessa área. A minha proposta foi contextualizar e articular os impactos da comunicação digital dentro de uma tradição filosófica específica, a partir de dados do real, consubstanciados em pesquisas e publicações de outras áreas do conhecimento.

Tendo sido escolhido o marco teórico do pensamento filosófico de Gadamer, eu busquei compreender os impactos da comunicação digital a partir dos aspectos ético, epistemológico e estético do diálogo – compreendido como o momento em que a linguagem tem vida. Por essa razão, essa tese foi dividida em três capítulos, cada um referente a um dos três aspectos do diálogo. Além disso, achei prudente apresentar uma seção propedêutica, de maneira que pude mostrar a face política e crítica à tecnologia de Gadamer - para afastar qualquer insinuação acerca de sua pretensa neutralidade e consequente conservadorismo. Outra característica da minha tese é o fato de que, para a compreensão e articulação com a comunicação e demais aspectos do digital uso publicações não apenas de cunho filosófico, mas também de outras áreas do conhecimento notadamente sociologia e neurociência. Dessa forma, quis contribuir para interdisciplinaridade e inserção da filosofia em temas sensíveis da atualidade, ao invés de prendê-la em uma redoma estritamente teórica e exegética.

Quais os impactos da comunicação digital nos três aspectos do diálogo de Gadamer, quais seja, o aspecto ético, epistemológico e estético?

A comunicação digital causou impactos nos três aspectos do diálogo, a saber:

1 - No aspecto ético: a deformação do sujeito contemporâneo, a fragilidade da comunidade e a postura de repulsa para com a alteridade. A comunicação digital promove o esfacelamento do processo de formação, isto é, de aquisição progressiva da humanidade por meio da interação com a alteridade, tendo em vista que promove uma postura autocentrada e reações impulsivas nos usuários, além de ser um meio que invisibiliza a humanidade da alteridade. Em suma, a comunicação digital cultiva as pessoas para o oposto do que formação almeja: a capacidade de abstração, de domínio de nossos impulsos mais animais, em prol de uma boa convivência humana. Nesse sentido, ela promove uma deformação para a lida com a alteridade no aspecto individual. Ademais, foram analisados os conceitos de mito, ritual, retórica e amizade para podermos compreender os impactos da comunicação digital no aspecto ético, mas em sua dimensão comunitária, por serem elementos de coesão social e por fomentarem um núcleo mínimo de valores e de realidade comum. A degradação coletiva da formação se manifesta na fragilidade do senso de comunidade, o que pode ser observado na decadência dos mitos e rituais, assim como na atualização do conceito de amizade.

2 - No aspecto epistemológico: o fim da verdade oriunda das ciências humanas, conforme as conhecemos. Ficou claro que o fenômeno das *fake news* do meio digital são efeitos sociais concretos, fomentados, inclusive, pelas teses relativistas e céticas, amplamente defendidas e difundidas por autores pós-modernos. A filosofia não é tão inócua assim. A análise das *fake news* do meio digital nos possibilitou perceber que o problema é mais profundo do que supúnhamos. Não se trata apenas de uma questão de conteúdo, de censura e de (falta de) senso crítico. Pudemos perceber que a comunicação digital opera mudanças neurológicas na forma e no funcionamento do nosso cérebro. O treino mental a que a técnica digital nos compele acarreta mudanças nas nossas faculdades cognitivas – isto é, na nossa razão, conceito tido como universal e atemporal. Desde o reconhecimento científico da neuroplasticidade no cérebro adulto no final dos anos 90 do século passado e início dos anos 2000, diversos estudos científicos, especialmente, da neurociência e da psicologia, vêm mostrar como a substituição das mídias tradicionais (especialmente, a substituição do livro em papel pelo uso de telas), vem fomentando o tipo específico de arquitetura cognitiva das redes neuronais que se afastam do modelo mental a que temos sido treinados desde a invenção de Gutemberg. A historicidade da razão nunca esteve mais evidente. A verdade oriunda das ciências humanas foi um momento na história da humanidade, cujas condições materiais e sociais tiveram seu período áureo no

que podemos chamar de “os parênteses de Gutenberg” – a que estamos presenciando o seu ocaso. Dentre os impactos da comunicação digital no aspecto epistemológico do diálogo até agora descritos, o mais grave talvez seja esse: a perda paulatina das condições mentais necessárias para a compreensão e a fruição da verdade oriunda das ciências humanas. Não se trata de um problema individual – trata-se do abandono de uma tecnologia, o que acarreta o abandono do modelo mental dela decorrente. Ao perceber que as ciências humanas é um campo de estudo que se fundou na cultura da leitura profunda e no meio do papel para a transmissão de conhecimento, notamos que as ciências humanas estão, no mínimo, ameaçadas da forma que as conhecemos atualmente. Dito de outra forma, o ideal do humanismo das ciências humanas e da aquisição de humanidade por meio de um processo de formação, conforme o pensamento de Gadamer, pressupõe um tipo de estrutura mental que não temos tido a chance de cultivar. Como falar de razão em uma sociedade que vem sendo treinada para não ter pensamento abstrato? Ademais, também podemos nos perguntar até que ponto os impactos no aspecto ético do diálogo não foram, ainda que em parte, gradativamente fomentados pelas mudanças da forma na nossa cognição – como foi visto, é sabido que o desenvolvimento da faculdade da imaginação promove a empatia. Em suma, a experiência de verdade decorrente das ciências humanas está ameaçada porque a comunicação digital mina as suas condições materiais de existência, em nível mental dos sujeitos cognoscentes. Ao mesmo tempo, estamos assistindo à aurora de um outro conjunto de faculdades cognitivas como a motricidade das mãos e a fragmentação da atenção, em razão do foco nos estímulos do ambiente – faculdades opostas ao que estivemos cultivando como o pensamento crítico a abstrato, a imaginação e a empatia.

3 - No aspecto estético: a dessensibilização estética; o surgimento de um novo tipo de arte o jogo digital e a arte digital como coroação da reprodutibilidade da arte. Foi possível concluir que um dos motivos para o enfraquecimento do senso comum, que acarretou a perda da capacidade de diferenciar o correto do incorreto e, assim, o belo do feio, foi o fenômeno dos *filter bubbles* e, também, da *echo chamber*. Ambos entregam ao usuário uma realidade distorcida, feita na medida do seu ego e descolada da realidade. Esses fenômenos, aliados à degradação do conceito de formação e confusão mental decorrente da falta de clareza sobre o que é real e o que não é, tem causado a dessensibilização estética. A comunicação digital fomenta a perda da capacidade de reconhecimento do belo. Ao mesmo tempo, tendo em vista a caracterização da arte e do jogo para Gadamer, é possível defender a tese de que os jogos online têm vocação para promover a experiência de verdade decorrente da arte – ainda que a sua caracterização enquanto um fenômeno autônomo seja objeto de controvérsia. Por fim, também foi possível concluir que as outras formas de arte digital podem ser reduzidas ao

conceito amplo de imagem tendo em vista a necessidade de uma tela, de maneira que a crítica da reprodutibilidade de Benjamin é aplicável à arte digital, compreendida enquanto imagem, conforme a investigação de Baitello. Aliás, a arte digital é essencialmente reprodutível na medida em que carece de materialidade corpórea – na medida que sua autorrepresentação é sempre a mesma, ainda que varie de suporte. Nesse sentido, apesar de a arte digital teoricamente poder promover a experiência de verdade decorrente da obra de arte, conforme o caracterizado por Gadamer, as condições e efeitos do meio digital no sujeito depõem contra essa possibilidade real. O capítulo 01, sobre o bem, mostrou que a comunicação digital fomenta uma postura de fechamento à alteridade, além de sua invisibilização. De maneira correlata, o capítulo 02 mostrou a falência da verdade na organização da vida social e no estabelecimento do consenso. Ninguém se vê e ninguém se ouve. Para o belo, o brilho do bem e do verdadeiro, estamos cegos. Se tivesse que escrevê-la em uma frase, esta a tese a ser defendida: Os impactos da comunicação digital nos três aspectos (ético, epistemológico e estético) do diálogo se resumem ao fim das ciências humanas como a conhecemos. Por mais que a realidade não ofereça elementos para a defesa de uma outra perspectiva acerca dos impactos da comunicação digital reconheço a possibilidade teórica do inesperado acontecer e tirar-nos das tendências que delinee.

## REFERÊNCIAS

### Obras de Hans-Georg Gadamer

GADAMER, Hans-Georg. *A razão na época da ciência*. Tradução de Ângela Dias. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.

GADAMER, Hans-Georg. *Esquises hermêutiques: essais et conférences*. Traduction de Jean Grondin. Paris: Vrin, 2004.

GADAMER, Hans-Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. Seleção e tradução de Marco Antonio Casa Nova. São Paulo: WmfMartinsfontes, 2010.



GADAMER, Hans-Georg. *Hermenêutica em retrospectiva*. 2. ed. Tradução de Marco Antonio Casa Nova. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2009.

GADAMER, Hans-Georg. Friendship and Self-Knowledge: Reflections on the Role of Friendship in Greek Ethics. In: *Hermeneutics, Religion and Ethics*. Translated by Joel Weinsheimer. New Haven: Yale University, 1985, pp. 128-142.

GADAMER, Hans-Georg. *Hermeneutik I: Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr, 1999a. (Gesammelte Werke 1).

GADAMER, Hans-Georg. *Hermeneutik II: Wahrheit und Methode: Ergänzungen und Register*. Tübingen: Mohr, 1999b. (Gesammelte Werke 2).

GADAMER, Hans-Georg. *Mito y razón*. Traducción de José Francisco Zúniga Garcia. Barcelona: Paidós Studio, 1997.

GADAMER, Hans-Georg. *O mistério da saúde: o cuidado e a arte da medicina*. Tradução de Antônio Hall. Lisboa: Edições 70, 2009.

GADAMER, Hans-Georg. *Philosophie Hermenêutique*. Traduction de Jean Grondin. Paris: Presses Universitaires, 1996.

GADAMER, Hans-Georg. Friendship & Solidarity. In: *Research in Phenomenology*, v. 39, p. 3-12, 2009. Tradução para o inglês do texto em alemão: "Freundschaft und Solidarität". In: *Hermeneutische Entwürfe: Vorträge und Aufsätze*. Tübingen: Mohr Siebeck, 2000, pp. 56-68. Primeira publicação em: *Konstanten für Wirtschaft und Gesellschaft, Festschrift für Walter Witzmann*, v. 3, ed. Jolanda Rothfuss and Hans-Eberhard Koch, 1999, pp. 178-190.

GADAMER, Hans-Georg. The Heritage of Hegel. In: *Reason in the Age of Science*. Cambridge: MIT Press, 1982, pp. 38-68.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método I: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis/Bragança Paulista: Vozes/Edusf, 2014.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método II: Complementos e índice*. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis/Bragança Paulista: Vozes/Edusf, 2011.

### **Demais referências**

ANDRADE, Oswald de. O manifesto antropófago. In: TELES, Gilberto Mendonça. *Vanguarda européia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas*. 3. ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/cdrom/oandrade/oandrade.pdf>. Acesso em: 23 jun 2022.

ARISTÓTELES. *Eudemian Ethics*. Tradução de C.D.C. Reeve. Indianapolis/Cambridge: Hackett Publishing Company Inc., 2021.

ARENDT, Hannah. *La condition humana*. 1. ed. Buenos Aires: Paidós, 2009.

BAIL, Christopher. *Breaking the social media prism: how to make our platforms less polarizing*. New Jersey: Princeton University Press, 2021.

BARZILLAI, M.; WOLF, M. The importance of deep reading. *Education Leadership*, v. 66, n. 6, p. 32-37, mar. 2009. Disponível em: <https://ascd.org/el/articles/the-importance-of-deep-reading>. Acesso em: 20 nov 2021.

BEER, David. The social power of algorithms. *Information, Communication & Society*, v. 20, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1216147>.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica [2ª versão]*. Tradução de Francisco de Ambrosio Pinheiro Machado. Porto Alegre: Ed. Zouk, 2012.

BORGMANN, Albert. *Technology and the character of contemporary life: a philosophical inquiry*. Chicago: The University of Chicago Press, 1984.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

BOURDIEU, Pierre. *Questions de sociologie*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1984.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. Rio de Janeiro: Vozes, 1988.

BRANDÃO, Junito de Souza. As musas ensinam a mentir (Hesíodo, *Teogonia*, 27-28). In: *Ágora. Estudos Clássicos em Debate*, v. 2, p. 7-20, 2000. Disponível em: [http://www.letas.ufmg.br/jlinsbrandao/JLB\\_Hesiodo\\_musas.pdf](http://www.letas.ufmg.br/jlinsbrandao/JLB_Hesiodo_musas.pdf). Acesso em: 08 mar 2023.

BRECHT, Bertolt. *A vida de Galileu*. Tradução de Roberto Schwarz. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

BRENT, Doug. Rhetorics of the web: Implications for teachers of literacy. *Kairos: A Journal of Rhetoric, Technology, and Pedagogy*, v. 2, 1997. Disponível em: <http://kairos.technorhetoric.net/2.1/features/brent/bridge.html>. Acesso em: 28 abr 2023.

BUBER, Martin. *Do diálogo e do dialógico*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1982.

BUBER, Martin. *Eu e Tu*. São Paulo: Centauro, 2004.

BUCHER, Taina. Want to Be on the Top? Algorithmic Power and the Threat of Invisibility on Facebook. *New Media & Society*, v. 14, n. 7, pp. 1164-1180, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444812440159>.

CAPURRO, Rafael. Heidegger über Sprache und Information. *Philosophisches Jahrbuch*, v. 88, p. 333-344, 1981.

CAPURRO, Rafael. O conceito de informação. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22360>. Acesso em: 10 nov 2020.

CARNEIRO LEÃO, Eduardo. *Aprendendo a pensar*. Petrópolis: Vozes, 1977.

CARR, Nicholas. *O que a internet está fazendo com os nossos cérebros: a geração digital*. Tradução de Mônica Gagliotti Fortunato Friança. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

CHAUÍ, Marilena. Atopia e Acronia. In: Ildeu Moreira Coêlho e Rita Márcia Magalhães Furtado (org.). *Universidade, cultura, saber e formação*. São Paulo: Mercado das Letras, 2016, pp. 13-28.

COMTE-SPONVILLE, André. *Pequeno tratado das grandes virtudes*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1999.

CUPANI, Alberto. *Filosofia da Tecnologia: um convite*. 3. ed. Florianópolis: Ed. UFSC, 2011.

D'AMARAL, Teixeira Mendes. *Filosofia da comunicação e da linguagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.

DAHLGREN, Peter. The Internet, public spheres, and political communication: dispersion and deliberation. *Political Communication*, v. 22, p. 147-162, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1080/10584600590933160>.

DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. 2. ed. Tradução de Miriam Schnaiderman e Renato Janini. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1973.

DERRIDA, Jacques. *Writing and Difference*. Translated by Alan Bass. London: Routledge, 2001.

DOUGLAS, Mary. *Natural Symbols – Explorations in cosmology*. London/New York: Routledge, 2004.

ECHEVERRIA, Eduardo J. Gadamer's hermeneutics and the question of relativism. In: Kevin J. Vanhoozer, James K. A. Smith, Bruce Ellis Benson (ed.). *Hermeneutics at the Crossroads*. Indiana: Indiana University Press, 2006, pp. 51-81.

FARAHANY, Nita A. *The battle for your brain*. New York: St. Martin's Publishing Group, 2023.

FIKER, Rogério. Do mito original ao mito ideológico: alguns percursos. *Trans/Form/Ação*, São Paulo, v. 7, p. 9-19, 1984. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-31731984000100002>.

FORD, Martin. *O futuro da inteligência artificial*. Tradução de Luís Santos. Lisboa: Bertrand Editora, 2022.

FLÜSSER, Vilém. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro*. Tradução de Tereza Maria Souza de Castro. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. In: FREUD, Sigmund. *Edição Standard das Obras Completas de Sigmund Freud* (v. 21). Rio de Janeiro: Imago, [1930] 1996, pp. 75-174.

FURTADO GOULART, Paula. Hermenêutica filosófica de Gadamer e o pensamento de Émile Benveniste: a linguagem a partir do funcionamento da língua natural. *PÓLEMOS* –

*Revista de Estudantes de Filosofia da Universidade de Brasília*, v. 9, n. 17, p. 102-118, 2020. DOI: <https://doi.org/10.26512/pl.v9i17.27234>.

FURTADO GOULART, Paula. FORMAÇÃO E EROS. *Eleutheria - Revista do Mestrado Profissional em Filosofia da UFMS*, v. 7, n. 12, p. 195-219, 2022. DOI: <https://doi.org/10.55028/eleu.v7i12.15230>.

FURTADO GOULART, Paula. Technologie, Politique et Herméneutique. *Eleutheria - Revista do Mestrado Profissional em Filosofia da UFMS*, v. 8, n. 14, p. 135-157, 2023. DOI: <https://doi.org/10.55028/eleu.v8i14.19265>.

FURTADO GOULART, Paula. Sobre as *fake news* e a responsabilidade das Ciências Humanas. *Revista de Filosofia Moderna e Contemporânea*, v. 12, n. 1, p. 255-288, 2024. DOI: <https://doi.org/10.26512/rfmc.v12i1.52591>.

FURTADO GOULART, Paula. Resenha de HAN, Byung-Chul. No enxame: perspectivas do digital. Trad. Lucas Machado Petrópolis: Vozes, 2019, 134p. Toledo: Aoristo - International Journal of Phenomenology, Hermeneutics and Metaphysics, 2020.

GAUT, Berys. "Art as a Cluster Concept." In: CARROLL, Noël. (ed.). *Theories of Art Today*. Madison: University of Wisconsin Press, 2000, pp. 25-44.

GIACÓIA JUNIOR, O. O último homem e a técnica moderna. *Natureza Humana*, v. 1, n. 1, jun. 1999, p. 33-52. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-24301999000100003](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24301999000100003). Acesso em: 22 ago 2024.

GRONDIN, Jean. La sensibilité herméneutique. *Cairn.Info*, 2015/6, n. 817-818, p. 453-463. DOI: <https://doi.org/10.3917/criti.817.0453>.

GRONDIN, Jean. *Hermenêutica*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural na esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

HAGÈGE, Claude. *L'homme de paroles: contribution linguistique aux sciences humaines*. Paris: Folio Essais, 1985.

HAN, Byung-Chul. *A salvação do belo*. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. *Agonia do Eros*. 3. reimpressão. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2019a.

HAN, Byung-Chul. *Hiperculturalidade: cultura e globalização*. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Vozes, 2019b.

HAN, Byung-Chul. *No enxame: perspectivas do digital*. 1. reimpressão. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2019c.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade da transparência*. 4. reimpressão. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2019d.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2019e.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Organização e tradução de Tomaz Tadeu. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica/Mimo, 2009.

HÉRACLITE. *Fragments*. Texte établi, traduit et commenté par Marcel Conche. Paris: Presses Universitaires de France – PUF, 1986.

HEBA, Gary. Hyper rhetoric: Multimedia, literacy, and the future of composition. In: *Computers and Composition*, v. 14, n. 1, p. 19-44, 1997. DOI: [https://doi.org/10.1016/S8755-4615\(97\)90036-0](https://doi.org/10.1016/S8755-4615(97)90036-0).

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: *Cadernos de Tradução da USP*, n. 2. Tradução de *Die Frage nach der Technik*, 1954. São Paulo: USP, 1997.

HEIDEGGER, Martin. *Introdução à Filosofia*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

HEIDEGGER, Martin. *Ontologia (Hermenêutica da Faticidade)*. Tradução de Renato Kirchner. Petrópolis: Vozes, 2016.

HORBAN, Olha; MALETSKA, Maryna. Basic hermeneutic approaches to interpretation of videogames. *SKHID*, n. 5, v. 163, p. 5-12, set./out. 2019. DOI: [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2019.5\(163\).181868](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2019.5(163).181868).

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KAHLMAYER-MERTENS, R. S. *10 Lições sobre Gadamer*. 1ª edição. Petrópolis: Vozes, 2017.

KLEIST, H. Da elaboração progressiva os pensamentos na fala. *Floema*, Ano IV, n. 4A, p.75-80, out. 2008. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/floema/article/view/1728>. Acesso em: 10 out 2021.

KRENAK, A. A Potência do Sujeito Coletivo – parte II [Entrevista concedida a Jailson de Souza e Silva. *Revista Periferias*. Disponível em: <https://revistaperiferias.org/materia/ailton-krenak-a-potencia-do-sujeito-coletivo-parte-ii/> Acesso em: 13 ago 2022.

KUHN, Thomas. *The structure of scientific revolutions*. 2. ed. Chicago: The University of Chicago Press, 1970. Tradução em português: *A estrutura das revoluções científicas*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

LAGRANDEUR, Kevin. Digital images and classical persuasion. In: HOCKS, Mary E.; KENDRICK, Michelle R. (Eds.). *Eloquent images: Word and image in the age of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003, pp. 117-136.

LANHAN, Richard. Digital rhetoric: Theory, practice, and property. In: TUMAN, Myron (Ed.). *Literacy online: The promise (and peril) of reading and writing with computers*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1992.

LANIER, Jaron. *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right NOW*. New York: Henry Holt and Company, 2018.

LARRUE, Jean-Marc; VITALI-ROSATI, Marcello. *Media do not exist: performativity and mediating conjectures*. Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2019.

LAWN, Chris. *Compreender Gadamer*. Tradução de Hélio Magri Filho. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

LÉVY, Pierre. A mutação inacabada da esfera pública. In: LEMOS, André; LÉVY, Pierre. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010, pp. 9-20.

LYNCH, Michael P. *The Internet of Us: Knowing More and Understanding Less in the Age of Big Data*. 1. ed. New York: Liveright Publishing Corporation, 2016.

MÃE, Valéria Helena. *As doenças do Brasil*. Porto: Ed. Porto, 2021.

MATEUS, Samuel. *Introdução à Retórica no Século XXI*. Covilhã: Editora LabCom.IFP, 2018.

MCINTYRE, Lee. *Post-truth*. Cambridge, MA: MIT Press, 2018.

MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. Tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Ed. Nacional e Ed. da USP, 1977.

MCLUHAN, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.

MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Edição crítica. Editado por W. Terrence Gordon. Corte Madera, CA: Gingko, 2003.

MICHELFELDER, Diane P.; PALMER, Richard E. (Eds.). *Dialogue and Deconstruction: the Gadamer-Derrida encounter*. Albany: State of University of New York Press, 1989.

NASCIMENTO, L.; ALECRIM, M.; OLIVEIRA, J; OLIVEIRA, M.; E COSTA, S. “Não falo o que o povo quer, sou o que o povo quer”: 30 anos (1987-2017) de pautas políticas de Jair Bolsonaro nos jornais brasileiros. *PLURAL – Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP*, v. 25, n. 1, 2018, p. 135-171. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2176-8099.peso.2018.149019>.

Nguyen, C. Thi. Echo chambers and epistemic bubbles. *Episteme*, v. 17, n. 2, p. 141-161, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1017/epi.2018.32>.



NIELSEN, C. Categorias da Physis. Heidegger e Fink. Tradução de Anna Luiza Coli, José Fernandes Weber e Giovanni Jan Giubilato. *PHS – Phenomenology, Humanities and Sciences*, v. 1, n. 3, p. 491-505, 2020. DOI: <https://doi.org/10.62506/phs.v1i3.66>.

NIETZSCHE, F. *Segunda consideração intempestiva* – da utilidade e desvantagem da história para a vida. Tradução: Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2003.

PAPACHARISSI, Zizi. The Virtual Sphere 2.0: The Internet, the public sphere, and beyond. In: CHADWICK, Andrew; HOWARD, Philip N. (Eds.). *Routledge Handbook of Internet Politics*. New York: Routledge, 2009, pp. 230-244.

PARISER, Eli. *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. New York: Penguin, 2011.

PETRICINI, Tereza. *Friendship and Technology: a philosophical approach to computer-mediated communication*. New York and London: Routledge, 2022.

PLATÃO. *Fedro*. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Belém: Edufpa, 2011.

PLATÃO. *O Sofista*. Tradução de Jorge Paleikat e João Cruz Costa. São Paulo: Abril Cultural, 1972.

PIERUCCI, Antônio Flávio. *O Desencantamento do mundo: Todos os passos do conceito em Max Weber*. São Paulo: 34, 2003.

POPPER, Karl. *Lógica da Pesquisa Científica*. Tradução de Leônidas Hegenberg e Octanny Silveira da Mota. São Paulo: Cultrix, 1974.

RABIN-HAVT, Ari. *Lies, Incorporated: The World of Post-Truth Politics*. New York: Anchor Books, 2016.

RICOEUR, Paul. *O si-mesmo como um outro*. Tradução de Lucy Moreira Cesar. Campinas: Papirus, 1991.

RIPANTI, Giulio. *Essere e linguaggio*. Urbino: Quattro Venti, 2001.

RODRIGUES, Nelson. *O beijo no asfalto*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

ROMELE, Alberto. *Digital Hermeneutics – philosophical investigation in new media and technologies*. New York and London: Routledge, 2020.

RORTY, Richard. Being That Can Be Understood is Language. In: *London Review of Books*, 2000, pp. 23-25.

RORTY, Richard. *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton: Princeton University Press, 1979.

SAGENG, Jon R.; FOSSHEIM, Hallvard; LARSEN, Tarjei Mandt (Eds.). *The Philosophy of Computer Games*. New York: Springer, 2012.

SNYDER, Timothy. *On Tyranny: Twenty Lessons from the 20th Century*. New York: Tim Duggan Books, 2017.

SODRÉ, Muniz. *A ciência do comum – Notas para o método comunicacional*. Petrópolis: Vozes, 2014.

SUNSTEIN, Cass. *Republic.com*. New Jersey: Princeton University Press, 2009.

VATTIMO, Gianni. Histoire d'une virgule: Gadamer et le sens de l'être. *Revue Internationale de Philosophie*, v. 54, n. 213 (3), p. 499-513, 2000. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/23955761>. Acesso em: 07 dez 2023.

VESCHI, Benjamin. Etimologia de fantasia. *Etimologia – origem do conceito*. 2019. Disponível em: <https://etimologia.com.br/fantasia/>. Acesso em: 02 fev 2023.

VIDAL-NAQUET, Pierre. *O mundo de Homero*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

WARNKE, Georgia. Gadamer on solidarity. In: GEORGE, Theodore; VAN DER HEIDEN, Gert-Jan (Eds.). *The Gadamerian Mind*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge, 2022, pp. 78-90.

WEBER, Max. A Ciência como vocação. In: WEBER, Max. *Ciência e Política: duas vocações*. 13. ed. São Paulo: Cultrix, 2005, pp. 17-52.

WOLF, Maryanne. *O cérebro no mundo digital: os desafios da leitura na nossa época*. Tradução de Rodolfo Ilari e Mayumi Ilari. São Paulo: Contexto, 2019.

WOLF, Maryanne. *Proust and the Squid: The Story and the Science of the Reading Brain*. New York: Harper Perennial, 2008.

ZOKVO, Ivan. Expanding hermeneutics to the world of technology. *AI & Society*, v. 38, n. 6, p. 2243-2254, [2020] 2023. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01052-5>.

ZAPPEN, James P. Digital rhetoric: Toward an integrated theory. *Technical Communication Quarterly*, v. 14, n. 3, p. 319-325, 2005. DOI: [https://doi.org/10.1207/s15427625tcq1403\\_10](https://doi.org/10.1207/s15427625tcq1403_10).

ZUBOFF, Shoshana. Big Other: Surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. *Journal of Information Technology*, v. 30, n. 1, p. 75-89, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1057/jit.2015.5>.

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



## GLOSSÁRIO<sup>168</sup>

Esta seção foi feita para esclarecer os conceitos, de caráter mais técnico, relacionados à ciência da computação e à ciência de dados, de maneira a desmistificar algumas ideias e pressupostos. Contudo, esclareço ainda que são termos que podem sofrer flutuações e atualizações, na medida em que dependem do desenvolvimento da indústria tecnológica. Os verbetes foram selecionados, a partir de sua pertinência à discussão aqui proposta, de maneira que não se trata de uma lista exaustiva e completa de termos. É curioso pensar que consultas a dicionários impressos no que se refere aos termos de tecnologia parece ser uma consulta necessariamente ultrapassada; a fim de fornecer a acepção mais atual e de acordo com a percepção das pessoas da área, a maior parte dos conceitos que aqui elenquei foram retirados de vários sites conhecidos<sup>169</sup> da área, de proposta pedagógica. Esclareço que os verbetes são ora são adaptações, ora estão na íntegra. A depender do conceito, também pode haver uma seção com os meus comentários a respeito.

**ALGORITMO:** Em seu sentido original, um algoritmo é um processo matemático feito para resolver um problema, de maneira a usar um número finito de passos. No que se refere à ciência da computação, um algoritmo é um conjunto de instruções que define o que deve ser feito e como precisa ser feito para se alcançar um objetivo ou se resolver um problema pré-estabelecido. Em outras palavras, é um conjunto ordenado e finito de regras bem definidas destinadas à resolução de um problema.<sup>170</sup>

**AVATAR:** Em geral, um avatar é a representação de uma pessoa ou de uma persona pela qual a pessoa quer ser reconhecida nos ambientes da internet. Um avatar refere-se especificamente a um personagem que representa um usuário on-line – que pode ser fidedigno ou não às características da pessoa no mundo físico. Um avatar pode ser representado em forma tridimensional (por exemplo, em jogos ou mundos virtuais) ou em forma bidimensional. São amplamente utilizados em websites e em jogos de *role-playing* on-line. Eles são parte integrante

---

<sup>168</sup> Agradeço a Gabriel Olivato, cientista da computação, pela UFSCar, pelas conversas, explicações e esclarecimentos acerca desses verbetes.

<sup>169</sup> A título exemplificativo: Techopedia (<https://www.techopedia.com/>); Webopedia (<https://www.webopedia.com/>); TechTerms (<https://techterms.com/>); Investopedia, dentre outros.

<sup>170</sup> Cf.: <https://www.techopedia.com/definition/3739/algorithm> ; <https://apdsi.pt/glossario/a/algoritmo/>.

do layout de bate-papos na Internet, sistemas de mensagens na Internet, blogs e inteligência artificial, particularmente a realidade virtual.<sup>171</sup>

**BIG DATA:** Termo usado para descrever um grande volume de dados que é gerado todos os dias por pessoas, empresas, máquinas e dispositivos. Esses dados podem ser estruturados (como números em uma tabela), não estruturados (vídeos, textos e imagens), semi-estruturados (*emails* e *blogs*). *Big Data* não se refere apenas ao volume, mas também a sobre como esses dados são processados e analisados para gerar conhecimento útil.

**BIT:** Um bit (abreviação para "dígito binário") é a menor unidade de medida usada para quantificar os dados do computador. Ele contém um único valor binário de 0 ou 1. Portanto, no armazenamento do computador, os bits são frequentemente agrupados em grupos de 8 bits chamados bytes. Como um byte contém oito bits que têm dois valores possíveis cada um, um único byte tem 256 valores diferentes.<sup>172</sup>

**CIBERESPAÇO:** *Cyberspace* refere-se ao mundo virtual dos computadores e, mais especificamente, a um meio eletrônico que é usado para facilitar a comunicação *on-line*. É um ambiente interativo e virtual para uma ampla gama de participantes. No léxico comum de TI, qualquer sistema que tenha uma base de usuários significativa ou mesmo uma interface bem projetada pode ser considerado como "ciberespaço". Permite aos usuários compartilhar informações, interagir, trocar ideias, jogar jogos, participar de discussões ou fóruns sociais, conduzir negócios e criar mídias intuitivas, entre muitas outras atividades. O termo ciberespaço foi inicialmente introduzido por William Gibson em seu livro de 1984, *Neuromancer*. Em geral, as pessoas usam o termo para descrever todos os tipos de interfaces virtuais que criam realidades digitais.<sup>173</sup>

**CIBERNÉTICA:** Área do conhecimento que pesquisa e estuda os mecanismos de comunicação, controle e adaptação, tanto em sistemas biológicos, quanto em sistemas sociais, além dos sistemas computacionais. Em termos mais simples, a cibernética busca entender como os sistemas processam informações e se ajustam a mudanças em seu ambiente.

<sup>171</sup> Cf.: <https://www.techopedia.com/definition/4624/avatar>; <https://techterms.com/definition/avatar>.

<sup>172</sup> Cf. <https://techterms.com/definition/bit>.

<sup>173</sup> Cf. <https://www.techopedia.com/definition/2493/cyberspace>.

**CHATGPT:** ChatGPT (*Chat Generative Pre-Train Transformer*) é um modelo complexo de aprendizagem de máquinas capaz de realizar tarefas de geração de linguagem natural (NLG) com um nível tão alto de precisão que o modelo pode passar em um Teste de Turing. O ChatGPT foi treinado em quantidades massivas de dados não etiquetados da Internet antes de 2022. O modelo está sendo continuamente monitorado e aperfeiçoado para tarefas específicas orientadas ao idioma com conjuntos de dados adicionais rotulados por humanos. Dentre as tarefas que o ChatGPT pode desempenhar estão: a elaboração de perguntas e de respostas; o completamento de um dado texto ou uma frase; escritura de texto de ficção e não-ficção, a partir de sugestões; a geração de código de computador; tradução de um idioma para outro; realização de cálculos; classificação, análise, e resumo um determinado texto, dentre outras. O ChatGPT é construído sobre um modelo de linguagem grande (LLM) chamado GPT-4 (Generative Pre-Trainer Transformer 4). Um modelo de linguagem grande é um tipo de rede neural profunda que usa bilhões de parâmetros e é treinada com dados. O modelo foi desenvolvido pela OpenAI, uma empresa de pesquisa fundada por Elon Musk.<sup>174</sup>

**DADOS:** tudo o que pode ser observado, medido, registrado e guardado. Representação da informação sob uma forma convencional adequada à comunicação, à interpretação ou ao processamento.<sup>175</sup> Os dados em um computador podem assumir muitas formas, incluindo texto, imagens, áudio ou vídeo. Podem ser carregados na memória e processados pela CPU do computador. Os dados em um computador são armazenados como dados binários, onde cada arquivo consiste em uma série de 1s e 0s chamados de bits. 8 bits compõem um byte, que é a unidade básica do armazenamento de dados. Os dados são codificados usando diferentes métodos para diferentes tipos de dados. Por exemplo, os dados de texto são armazenados usando um método de codificação de caracteres como ASCII ou Unicode onde cada letra é representada por um único byte ou série de bytes. Os dados de imagem, entretanto, são armazenados atribuindo a cada pixel em uma grade um valor de cor usando apenas 8 ou até 32 bits por pixel.<sup>176</sup> **Comentário:** Esclareço ainda os tipos de dados: a) estruturados: são os dados organizados e processados, por exemplo, por meio de tabelas; b) não estruturados: não tem estrutura fixa e não facilmente processados, estão sem organização específica. Também são chamados de *raw data* ou dados brutos, porque são dados armazenados na forma pela qual eles foram coletados, sem nenhum tipo de tratamento. Ainda há as **fontes de dados**: imagens de

<sup>174</sup> Cf. <https://www.techopedia.com/definition/34933/chatgpt>.

<sup>175</sup> Cf. <https://apdsi.pt/glossario/d/digitalizacao/>.

<sup>176</sup> Cf. <https://techterms.com/definition/data>.

satélites, vídeos, posts de internet, dados provenientes de internet das coisas, redes sociais, blogs, etc.; pode ser oriunda do mundo físico ou do próprio meio digital.

**DIGITAL:** Qualquer sistema ou processo que usa números ou sinais discretos para representar e processar informações (ex. fotografia digital, que é um conjunto de *pixels*). Oposto de analógico que utiliza números ou sinais contínuos (ex. um disco de vinil). Digital vem de *digitus* que significa dedo, isso se deve ao fato de os dedos serem usados para contar, um sistema discreto de números. Nessa linha, comunicação digital se refere à comunicação que ocorre por meio de tecnologias digitais.

**ECHO CHAMBER** (Câmara de Eco): Fenômeno reconhecido contemporaneamente, associado ao das *fake news*, que sucintamente pode ser compreendido como o fato de que as pessoas com tendências parecidas tendem a se empoderar ainda mais de suas crenças a partir da convivência digital com pessoas com tendências similares. Trata-se do reforço do pré-conceito, de maneira que há a aparência de que determinada posição ou crença tem muito mais adeptos ou relevância do que de fato ela tem. Já o fenômeno da *filter bubble* (bolha de filtro), que se refere ao fato de que os ambientes digitais atualmente são feitos para que pessoas com interesses similares sejam mais propensas a se encontrarem digitalmente (por meio da manipulação de algoritmos). Assim, o *filter bubble* favorece o fenômeno da *echo chamber*. Ademais, as câmaras de eco e silos da internet são conceitos correlatos ainda que não sejam exatamente iguais – enquanto o primeiro diz respeito ao efeito no usuário, o segundo se refere ao lugar no meio digital, que concentra informações e uma comunidade sobre determinado tema.

**HIPERTEXTO:** Hipertexto refere-se a uma palavra, frase ou trecho de texto que pode ser ligado a outro documento ou texto. O hipertexto abrange tanto os hyperlinks textuais quanto os gráficos. O termo foi cunhado por Ted Nelson nos anos 60.<sup>177</sup> Em termos mais formais, é o sistema de organização e apresentação de informações em formato digital, estruturado por meio de nós interconectados através de links. Esses links permitem a navegação não linear entre diferentes blocos de informação, como textos, imagens, vídeos ou outros recursos.

---

<sup>177</sup> Cf. <https://www.techopedia.com/definition/5177/hypertext>.

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL** (do ing. *Artificial Intelligence* – A inteligência artificial é uma subárea da ciência da computação, campo do conhecimento que estuda, investiga e desenvolve sistemas operacionais e computadores, em termos sucintos. Dito isso, a inteligência artificial pode ser compreendida em duas grandes acepções, a **inteligência artificial em sentido amplo**, que seria uma inteligência aos moldes da mente humana e, assim, com faculdades sensoriais, racionais, emocionais. Esta acepção de inteligência artificial é mais ambiciosa e levanta diversas problemas e perguntas para a filosofia e para as ciências humanas, de maneira geral. Contudo, a efetiva criação e implementação desse tipo de inteligência, criada artificialmente parece estar longe de se realizar. O outro sentido da inteligência artificial, que tem mostrado reais avanços, é a inteligência artificial restrita, que se refere ao campo da ciência e engenharia da computação, dedicado à criação, implementação e comercialização de agentes inteligentes, sistemas capazes de perceber o ambiente, processar informações, aprender, tomar decisões e agir de forma autônoma para alcançar objetivos específicos, como, por exemplo, serviços relacionados ao atendimento ao cliente.

**INTERNET:** A Internet é um sistema de rede conectado globalmente, facilitando a comunicação mundial e o acesso a recursos de dados através de uma vasta coleção de redes privadas, públicas, empresariais, acadêmicas e governamentais. Ela é governada por agências como a Internet Assigned Numbers Authority (ou IANA), que estabelecem protocolos universais. Os termos internet e World Wide Web são frequentemente utilizados de forma intercambiável, mas não são exatamente a mesma coisa; a internet refere-se ao sistema de comunicação global, incluindo hardware e infraestrutura, enquanto a web é uma rede oriunda de computadores conectados. A Internet teve origem no governo dos EUA, que começou a construir uma rede de computadores nos anos 60, conhecida como ARPANET. Em 1985, a National Science Foundation (NSF) dos EUA encomendou o desenvolvimento de um backbone de rede universitária chamado NSFNET. O sistema foi substituído por novas redes operadas por provedores comerciais de serviços de Internet em 1995. A internet foi levada ao público em maior escala por volta dessa época. Desde então, a Internet cresceu e evoluiu ao longo do tempo para facilitar serviços como: E-mail; serviços de conferência de áudio/vídeo habilitados para a web; filmes e jogos on-line; transferência de dados/partilha de arquivos, muitas vezes através do Protocolo de Transferência de Arquivos (FTP); mensagens instantâneas; fóruns na Internet; redes sociais; compras on-line.; serviços financeiros. Como uma rede global responsável por grandes quantidades de transferência de dados e facilitação de processos, a Internet está em constante evolução. Por exemplo, um protocolo inicial chamado IPv4 distribuindo endereços

IP (*Internet Protocol*) foi em grande parte substituído por um novo modelo IPv6 que aumentará o número de endereços disponíveis para cada continente ao redor do globo.<sup>178</sup>

**INTERNET SILOS** : Os silos (de informação) da Internet são comunidades de notícias, informações, opiniões e discussões que são dominadas por um único ponto de vista. É claro que mídias abertamente enviesada e tendenciosa não são novidade e não se limitam à Internet e ocorrem com meios de comunicação. A especificidade da comunicação que ocorre por meio da internet é a sua predisposição à uma *mentalidade de silo*, porque são praticamente instantâneas e permitem um tipo intenso e veloz de interatividade entre seus usuários, que nenhum outro meio de comunicação permite. São constantemente selecionadas por pessoas que já tem o mesmo viés do *silo* e, portanto, reforçadas por pessoas que partilham dos mesmos valores e crenças. Os silos são atraentes porque criam um senso de comunidade e de pertencimento, ao reforçarem nossas suposições básicas, de maneira a evitar um confronto com a alteridade e com fatos e evidências de pontos de vistas contrários aos nossos. Basicamente, eles engajam nosso *cognitive bias* (vide subtópico 2.1 desta tese), nossa vaidade intelectual e preguiça. Ademais, ressaltam a rejeição a alteridade e a críticas dos silos. Pode ser um "suicídio social" criticar um silo de dentro do silo, enquanto as críticas externas tendem a ser ignoradas e menosprezadas. Portanto, os silos tendem a se tornar hostis a qualquer tipo de crítica ou de alteridade. Além disso, os silos também fomentam a fragmentação do tecido social porque nos afastam uns dos outros, inclusive de amigos e de familiares que não endossam ou compartilham de todas as nossas suposições (Sanger, 2013).<sup>179</sup>

**MACHINE LEARNING**<sup>180</sup> (Aprendizado de Máquina): Campo da inteligência artificial que se concentra no desenvolvimento de algoritmos e modelos computacionais capazes de aprender a realizar tarefas específicas a partir de dados, sem serem explicitamente programados para isso. "Um programa de computação aprende a partir de uma experiência E com respeito a uma tarefa T e uma métrica de desempenho P, se seu desempenho em T, medido por P, melhora com

---

<sup>178</sup> Existem ainda classificações sobre os usos da Web. A *Web 1.0 (estática)* permitiu aos usuários atividades passivas como a leitura, a pesquisa ou a consulta. Já a *Web 2.0 (dinâmica)* permitiu aos usuários participar de transações, carregar recursos ou postar suas próprias sugestões em conversas ativas. Já a polêmica *Web 3.0 (semântica)* promete uma experiência de usuário mais inteligente, customizada e autônoma.

<sup>179</sup> Larry Sanger é co-fundador da wikipedia. Fonte:

<https://www.edge.org/responsetdetail/23777#:~:text=Internet%20silos%20are%20news%2C%20information,and%20not%20the%20worst%2C%20either.>

<sup>180</sup> Cf. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/machine-learning>.

experiência E”, definição clássica de Tom. M. Mitchel, da obra “Machine Learning”, publicada em 1997.

**MÍDIA SOCIAL:** Do ing. *social media*. O que significa mídia social? Mídia social é um termo que se aplica a uma variedade de aplicações da Internet que permitem aos usuários criar conteúdo e interagir uns com os outros. Esta interação pode tomar muitas formas, mas alguns tipos comuns incluem: a) compartilhamento de links para conteúdos interessantes produzidos por terceiros; b) atualizações públicas de um perfil, incluindo informações sobre as atividades atuais e até mesmo dados de localização; c) compartilhamento de fotos, vídeos e posts; d) comentando sobre as fotos, posts, atualizações, vídeos e links compartilhados por outros. Como muitas palavras-chave, o significado de mídia social é um alvo em movimento que se desloca de acordo com o que a pessoa que a usa quer que ela signifique.<sup>181</sup>

**SELFIE:** Selfie é um termo informal usado para descrever uma foto de autorretrato que é carregada e publicada em sites de redes sociais. O sujeito geralmente tira a foto à distância de um braço. Outro método usado para tirar uma fotografia de autorretrato é tirar uma foto do reflexo de uma pessoa em um espelho. Selfies são uma maneira de um sujeito controlar como ele ou ela é apresentado online, mas quando usados em excesso, eles são muitas vezes vistos como narcisistas. Algumas pessoas usam filtros ou *Photoshop* para esconder falhas físicas e ganhar gostos ou comentários positivos sobre as mídias sociais. Eles também podem ser usados por sujeitos para documentar eventos e atividades diárias.<sup>182</sup>

---

<sup>181</sup> Cf. <https://www.techopedia.com/definition/4837/social-media>.

<sup>182</sup> Cf. <https://www.techopedia.com/definition/29351/selfie>.