

VIDA DIGITAL E EXISTÊNCIA ANÔNIMA NO CIBERESPAÇO

Alejandro Knaesel Arrabal¹
<https://orcid.org/0000-0002-0927-695>

Resumo: O artigo trata da vida digital e da existência anônima no ciberespaço. Desenvolvido a partir de revisão bibliográfica e análise discursiva, o trabalho encontra-se estruturado em duas unidades. A primeira aborda o conceito de Ciberespaço, a origem do termo e a respectiva influência dos estudos de Norbert Wiener, bem como explora os elementos culturais que lhe conferiram sentido. A segunda unidade aborda a vida digital e a existência anônima, observando as implicações do anonimato e da criação de personificações distintas a partir de plataformas de realidade virtual.

Palavras-chave: Ciberespaço; Vida Digital; Existência Anônima; Linguagens.

DIGITAL LIFE AND ANONYMOUS EXISTENCE IN CYBERSPACE

Abstract: The article drawn from digital life and anonymous existence in cyberspace. Developed from a literature review and developed, or disc analysis work developed in two units. The first approach or concept of Cyberspace, the origin of the term and, respectively, of Norbert Wiener's studies, as well as explores the cultural elements that give it meaning. The unit addresses digital life and anonymous existence, looking at the implications of anonymity and creating distinct personifications from virtual reality platforms.

Keywords: Cyberspace; Digital Life; Anonymous Existence; Languages.

¹ Doutor em Direito Público pelo Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade do Vale dos Sinos – UNISINOS. Mestre em Ciências Jurídicas pela Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI. Especialista em Direito Administrativo pela Universidade Regional de Blumenau – FURB. Professor e pesquisador dos Programas de Mestrado em Direito (PPGD) e Administração (PPGAd) da FURB. Líder do grupo de pesquisa Direito, Tecnologia e Inovação – DTIn (CNPq-FURB). Vice-líder do Grupo de Pesquisa SINJUS - Sociedade, Instituições e Justiça (CNPq-FURB). Membro do grupo de pesquisa Constitucionalismo, Cooperação e Internacionalização - CONSTINTER (CNPq-FURB). Membro da AGIT – Agência de Inovação Tecnológica da Universidade Regional de Blumenau – FURB. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0957562986221644> Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0927-6957> E-mail: arrabal@furb.br



INTRODUÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação (TICs) invadiram o cotidiano de tal modo que, aparentemente, não podemos mais prescindir delas. Para muitos, a internet assume participação relevante nas realizações e aspirações da vida, de modo que a mediação tecnológica passa a modelar comportamentos e orientar ações.

As construções técnicas e discursivas relacionadas ao desenvolvimento das TICs lançaram ao imaginário social a percepção da internet como um “lugar” uma “outra realidade”, um espaço cibernético.

Imagem e imaginário, ideias e ideais compreendem constructos simbólicos, significações e valores que emergem do diálogo entre nossos desejos, aspirações e a realidade existencial. Somos capazes de pensar em objetos e situações que a vida concreta não oferece. Esses pensamentos assumem forma a partir de linguagens e, não raro, se tornam projetos que ambicionamos concretizar, transmutando o ideal em real. Contudo, a comunicação mediada por tecnologias informacionais, ao proporcionar meios para o exercício da liberdade de pensamento e expressão, os apresentam, não raro, sob a licenciosidade do anonimato e da criação de personificações virtuais (avatars).

Os computadores em rede oferecem condições extraordinárias para que as ideias se tornem projetos e esses assumam concretude através de códigos, interfaces e plataformas digitais. Para nós, a vida representa mais que a existência física. Assume dimensão cultural por meio de constructos simbólicos, do convívio e da comunicação.

Considerando estes fatores, o presente artigo trata da vida digital e da existência anônima no ciberespaço. Desenvolvido a partir de revisão bibliográfica e análise discursiva, o trabalho encontra-se estruturado em duas unidades. A primeira aborda o conceito de Ciberespaço, a origem do termo sob a influência dos estudos de Norbert Wiener, bem como explora os elementos culturais que lhe conferiram sentido. A segunda unidade aborda a vida digital e a existência anônima, observando suas caracterizações e confluências.

CIBERESPAÇO

Seja para indicar a distância entre dois corpos, ou para designar o ambiente em que um ou mais objetos se encontram, o conceito de espaço pressupõe a noção de referencialidade e, com ele, o sentido de identidade. Hall (2005, p. 12) considera que a identidade “costura [...] o sujeito à estrutura. Estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e previsíveis.”

O espaço (*locus*) possibilita o *ser*, na medida em que nossa identidade, quem somos, é produto do ambiente em que estamos inseridos, em diálogo permanente com as expectativas e inquietações de cada um. O conceito de espaço não pode ser reduzido ao *lugar que se ocupa*, em sentido estrito. Ele também diz respeito as *relações e vínculos* que configuram a vida cultural de uma determinada comunidade. Ou ainda, o *ambiente* se constitui das relações materiais e simbólicas com o que é (e o que não é) produzido pelo *homo faber* (ARENDT, 2018), somando-se o próprio ser humano em interação.

Rocha (2017, p. 48) considera que “a cultura não é constituída por espaços, mas” pelas pessoas que os ocupam. A cultura “é a humana em todos os espaços, com as variações de pertencimento, formalidade, espontaneidade, que temos nos vários espaços sociais que ocupamos” (*ibid.*).

Para a filosofia, em especial sob a perspectiva pragmática, a linguagem assume a condição de “lugar” no plano existencial humano. Nesse sentido, “não existe mundo totalmente independente da linguagem, ou seja, não existe mundo que não seja exprimível na linguagem. A linguagem é o *espaço de expressividade* do



mundo, a instância de articulação de sua inteligibilidade” (OLIVEIRA, 2001, p. 13, sem grifo no original). Ao abordar o sentido de espaço, Lemos (2005, s. p.) analisa a categoria território, definindo-a a partir “da ideia de controle sobre fronteiras, podendo essas serem físicas, sociais, simbólicas, culturais, subjetivas”.

Isto posto, podemos inferir que o campo semântico das categorias espaço, lugar, ambiente e território dizem respeito ao universo simbólico, expresso em linguagem e necessariamente compartilhado, a partir do qual a cultura, por assim dizer, se materializa. Sobre a questão, Echeverría (2003, p. 22) bem observa que essa abordagem ontológica não quer dizer que “tudo que existe só existe na linguagem. Não estamos negando a ‘existência’ de uma assim chamada ‘realidade externa’, independente da linguagem”. O que se está dizendo é que não há como falar de uma “tal ‘realidade externa’, enquanto externa e independente da linguagem”.

O Ciberespaço, antes de ser um “meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”, como aduz Levy (1999, p. 17), resulta de uma construção simbólica produzida discursivamente por aqueles que viveram (e vivem) a ascensão das tecnologias computacionais. O espaço *cyber* é reciprocamente produto e produtor da Cibercultura, reconhecida por Lemos (2015, p. 10) como “uma sinergia entre a vida social e os dispositivos eletrônicos e suas redes telemáticas”, e ainda, o “resultado de uma apropriação simbólica e social da técnica” (LEMOS, 1997, s. p.)

O prefixo *cyber* remete às pesquisas de Norbert Wiener da metade do século XX, agenciadas por interesses governamentais militares e, ao mesmo tempo, orientadas pelo otimismo acadêmico multidisciplinar frente ao desenvolvimento tecnológico da época.

Compreender os princípios e condições comunicativas que governam a ação de organismos vivos e a possibilidade de aplicá-los a sistemas eletrônicos, foi o campo no qual Wiener (2017) dedicou esforços e para o qual, em 1948, atribuiu o nome de Cibernética (*Cybernetic*), inspirado na palavra grega *kubernetes*, que significa piloto, governante. Trata-se de uma disciplina cujos propósitos e desenvolvimento aproximaram-se da Teoria da Comunicação² de Shannon (1948), responsável pela emergência dos sistemas digitais de telecomunicação.

A Cibernética influenciou inúmeras áreas do conhecimento e marcou o imaginário social, de modo que Manfred Clynes e Nathan Kline (1960) propuseram a palavra Ciborgue (*Cyborg*), neologismo formado a partir da expressão “organismo cibernético” (*cybernetic organism*), a fim de referir seres humanos hibridizados a máquinas, tecnologicamente aperfeiçoados para enfrentar os desafios das viagens espaciais (MADRIGAL, 2010).

A par do alcance da categoria Cibernética e suas derivações, seja estritamente no campo da ciência e tecnologia, seja no contexto da produção cultural, o incremento das interfaces visuais e a capacidade de processamento de imagens constituem fatores técnicos significativos para que os computadores, irmanados a redes telemáticas, focem instanciados a categoria de “espaço”.

²Wiener e Shannon pensaram a informação de modo semelhante, “como uma entidade divorciada dos substratos que a sustentam ou veiculam a sua propagação. Mas, mesmo com este importante ponto em comum, as abordagens de Norbert Wiener e Claude Shannon tomaram rumos muito diferentes. Embora este tenha atuado em campos muito diversos tais como circuitos lógicos operados por relês (mestrado), genética (doutorado), criptografia e comunicação por telefone, por exemplo, Shannon não tinha pretensões filosóficas ou existenciais. [...] Norbert Wiener, um leitor voraz de Espinosa, era muito mais ambicioso. Ele acreditava que a cibernética seria a via para se completar a transição do universo teórico estruturado no determinismo newtoniano para um tipo novo de saber, marcado pela tensão entre a ordem e a desordem, isto é, um mundo contingente, nem totalmente determinista e nem totalmente aleatório. A cibernética teria como meta básica pensar mecanismos capazes de produzir o máximo de controle e previsibilidade possível em uma realidade marcada por estas características.” (MARIUTTI, 2020, p. 7).



Johnson (2001, p. 24) considera que o trabalho realizado por Douglas Engelbart, apresentado no San Francisco Civic Auditorium em 9 de dezembro de 1968, representa um marco revolucionário no horizonte de desenvolvimento de interfaces gráficas, contribuindo por lançar os computadores a categoria de “espaço-informação”.

O espírito desbravador manifesto na corrida espacial ao longo dos anos 1950 ao 1970, acompanhou e foi acompanhado pelos avanços da Cibernética. Soma-se a essa realidade a emergência de ideais libertários agenciados pela contracultura. Campos (2006) observa que a juventude sessentista mobilizou transformações alimentadas pela oposição a toda forma de autoridade. Propostas alternativas de convivência, orientadas por ideais de paz e fraternidade, instauram “um novo mundo, ou um novo modo de ‘ser-agir-pensar-falar-sentir’ e produzir conhecimentos que vai ganhar expressão em diversas formas de criação cultural” (CAMPOS, 2006, p. 245).

Lévy (1999, p. 92) destaca que o termo “ciberespaço”, foi proposto em 1984 por William Gibson, em sua obra ficcional *Neuromancer*. Na definição distópica de Gibson, o ciberespaço é uma “alucinação consensual”, um produto da mente dos sujeitos conectados, “um local imaginado, e não exatamente um espaço físico, visto que as redes computacionais não configuram um espaço, mas um fluxo de códigos que trafegam em cabos, ar e equipamentos. Nos cabos, no ar e nos equipamentos existem códigos, e não espaço” (ROCHA, 2017, p. 47).

A ideia de um mundo instanciado em máquinas digitais foi amplamente retratado pela literatura, bem como em produções cinematográficas, a exemplo de “Tron: uma Odisseia Eletrônica” (1982) e “The Matrix” (1999). O Ciberespaço também é referido como “ambiente virtual”, um lugar manifesto como “representação” de objetos e situações que integram a realidade. Lançar-se ao virtual, no campo tecnológico, é experienciar vivências, maximizando pretensões sem que haja riscos. Em certa medida, o virtual oferece algo semelhante ao que o anonimato proporciona no Ciberespaço.

VIDA DIGITAL E EXISTÊNCIA ANÔNIMA

A vida gregária foi provavelmente um dos primeiros fatores determinantes para a subsistência humana. O coletivo garantia a preservação do individual. A exemplo de muitos outros animais, para os seres humanos o convívio e a ação conjunta foram (e ainda são) aspectos primordiais de sobrevivência. Essa condição gradualmente assumiu contornos sofisticados, com o incremento sistemático dos processos cognitivo e comunicativo (HARARI, 2017).

A busca por liberdade implica historicamente o emprego de meios para evitar a opressão e manter condições de existência consideradas dignas. Bauman (2003) lembra que a vida livre em comunidade pressupõe simultaneamente ganhos e perdas. Na sua forma mais radical, a autodeterminação é uma impossibilidade, já que os benefícios que só a vida gregária provê (a exemplo da segurança³ e da própria liberdade), são acompanhados de condicionantes para a sua fruição. Estas condicionantes representam limites ao exercício do arbítrio, necessários para preservar o ambiente comunitário provedor.

Em sua caracterização técnico-operacional, o espaço *cyber* é constituído por linguagens e instruções que formam redes, cuja estrutura emprega computadores integrados por sistemas de telecomunicação. Estas máquinas “comunicam-se” remotamente em razão de estritas condições técnicas. Tais condições exigem,

3 “Dados os atributos desagradáveis com que a liberdade sem segurança é sobrecarregada, tanto quanto a segurança sem liberdade, parece que nunca deixaremos de sonhar com a comunidade, mas também jamais encontraremos em qualquer comunidade autoproclamada os prazeres que imaginamos em nossos sonhos. [...] Sendo humanos, não podemos realizar a esperança, nem deixar de tê-la.” (BAUMAN, 2003, p. 10-11).



entre outros aspectos, que os computadores sejam identificáveis, protocolar e reciprocamente, a fim de possibilitar o trânsito de dados. Neste plano, não há comunicação sem rede, não há rede sem protocolos que identifiquem transmissores e receptores de informação, não há protocolos sem linguagens.

O acesso à internet, reconhecido por lei como essencial para o exercício da cidadania (BRASIL, Lei nº 12.965/2014, art. 7º), tecnicamente exige a identificação de cada máquina, tornando-a elemento constitutivo da rede. É possível afirmar ainda que os computadores não acessam a internet, *eles se tornam a própria internet* quando conectados. As condições operacionais objetivas não dispensam a identificação dos computadores para o trânsito de dados em rede, visto que a própria existência da rede pressupõe a identificação recíproca das máquinas.

Contudo, a comunicação humana realizada por meio da rede global de computadores, em regra, não exige autenticação⁴ dos seus utentes. Isso se deve provavelmente a forte influência da Teoria da Comunicação de Shannon. Situada no campo da engenharia eletrônica, para essa teoria, a informação não encontra qualquer correspondência direta com significações (LOGAN, 2012). Assim, na mesma perspectiva que a informação digital não está comprometida com sentido das mensagens, o acesso à rede não exige autenticação do usuário.

Outro fator relacionado à ausência de identificação formal de usuários, provavelmente decorre das condições culturais que acompanharam a trajetória de desenvolvimento da internet. Como já referido neste estudo, o conceito de ciberespaço foi marcado pela contracultura e por ideais libertários que, entre outros aspectos, fomentaram a licenciosidade para transgredir o *status quo*, o que pressupõe a legitimidade para, entre outras práticas, agir anonimamente e criar identidades e vidas alternativas. Comunicar-se sob condição anônima ou mesmo tornar-se outra *persona*⁵, constituem práticas que se tornaram comuns e, por vezes, admitidas como importantes ou mesmo necessárias ao convívio no Ciberespaço.

O anonimato acompanha o hibridismo que a internet materializa em termos de sua caracterização como espaço privado/público. A partir de Weintraub, observam Miguel e Meireles (2021, p. 311) que a distinção entre o privado e o público pode ser apontada como o “que está escondido *versus* o que se encontra aberto, revelado ou acessível” e o “que é individual *versus* o que é coletivo, ou afeta o interesse de uma coletividade de indivíduos”. Para os referidos autores, a internet foi “saudada pela literatura como uma nova e potente esfera pública” (*ibid.*, p. 312), ao mesmo tempo que “foi apropriada pela maior parte das pessoas como um anexo de seus espaços privados” (*ibid.*, p. 312).

Em favor da privacidade na internet, técnicas e recursos de anonimização assumiram contornos de legitimidade. Anônimo “é o termo que indica a ausência de nome, fato que impossibilita referir alguém ou algo no mundo. Neste sentido, nominar é conferir existência.” (ARRABAL; ENGELMANN; MELO, 2017, p. 59)

⁴ Para efeito deste estudo a autenticação corresponde ao procedimento protocolar a partir do qual a identidade civil de uma pessoa natural é confirmada.

⁵ Observa Lopes (2017, p. 190-191) que “etimologicamente, a palavra ‘personagem’ deriva do vocábulo latino *persona*, que, em seu uso técnico nas artes dramáticas, designa a máscara que os actores usavam em palco [...]. Talvez por derivação metonímica, ela passará também a designar o *papel* ou a *personagem* que um determinado actor desempenha durante o drama [...]. Mais longe ainda do seu uso técnico (ou mais perto, se aceitarmos uma cosmovisão literalmente *dramática*), *persona* pode referir-se ao *papel* que um determinado indivíduo desempenha no mundo ou mesmo, em sentido ético, ao seu *caráter*; um uso muito caro a Cícero (e.g. *Epístolas a Ático*, 8.11: *ut mea persona semper aliquid videretur habere popolare*), cuja centralidade no processo de formação da cultura ocidental (incluindo, obviamente, os seus pilares semânticos) provavelmente explicará a tradução (no sentido mais amplo do termo) de *persona* em *pessoa*.”



“Existir anonimamente” é uma contradição, entre muitas outras típicas do espaço cibernético. Entretanto, a expressão revela-se coerente na medida em que a “existência” é reconhecida como resultado da “ação individual”, na esteira da máxima cartesiana “penso, logo existo” (DESCARTES, 1996). Ocorre que a existência não pode ser reduzida a uma perspectiva individualista. Se a “existência precede a essência”, como afirmou Sartre (2013, p. 26), a identidade de cada indivíduo passa, necessariamente, pelo convívio com o outro, passa por se reconhecer a partir do outro, o que torna o anonimato um desvalor existencial.

O anonimato impossibilita ser anunciado, ser chamado ao convívio. Na obra “O homem invisível”, H. G. Wells (2017) bem ilustra que a invisibilidade é desumanizante, seja em razão da falsa ideia de que todo o agir sobre o outro é possível, seja pelo martírio de se encontrar socialmente alienado.

A construção de uma sociedade livre, justa e solidária pressupõe que a manifestação do pensamento seja acompanhada da responsabilidade autoral, de modo que, nesse sentido, não há lugar para o anonimato⁶. A natureza revela que, só em situações de risco ou espaços hostis, a camuflagem (condição que simula a invisibilidade, análoga ao anonimato) se apresenta como instrumento legítimo à sobrevivência.

Miguel e Meireles (2021, p. 311) consideram que “a internet é pública no sentido de que tudo é registrado, mas as pessoas conduzem nesse ambiente atividades de caráter privado, como, por exemplo, a troca de correio eletrônico e conversas particulares, entre outras atividades sociais”. Observa-se o caráter público da internet também em relação às plataformas que oferecem meios para divulgar e compartilhar informações. Queiroz (2021, p. 243) reconhece que nos espaços de expressão disponíveis na internet “[...] a identificação ostensiva nem sempre é a regra: das caixas de comentários nos grandes portais aos perfis de paródia em redes sociais, passando por foros especificamente arquitetados para o anonimato virtual, como os *chans*”, nestas e em tantas outras plataformas digitais, não há como identificar os respectivos autores.

É notável que a “experiência de agir inimputavelmente no espaço público da rede confundiu-se com a ideia de controle individual sobre o acesso a informações privadas” (ARRABAL; ENGELMANN; MELO, 2017, p. 57). Neste sentido, é importante que uma diferença seja estabelecida: as técnicas de anonimização, empregadas no ciberespaço com o propósito de oferecer condições para o sigilo da comunicação privada⁷, não podem ser confundidas com a prática indiscriminada do anonimato para divulgação ou mesmo para a obtenção de informações.

O anonimato não é uma conduta ilegal ou criminosa *per se*, na medida em que sua aplicação é admitida em determinados cenários, como é o caso da publicação de obra literária, artística ou científica anônima⁸, na hipótese de preservar direitos de personalidade no tratamento de dados⁹, bem como em relação à categoria sociedade anônima¹⁰ prevista na legislação. No crime de denúncia caluniosa, o anonimato

⁶A Constituição Federal de 1988 estabelece que “é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato”. (BRASIL, 1988, art. 5º, IV).

⁷Por previsão normativa, considera-se “inviolável o sigilo da correspondência e das comunicações telegráficas, de dados e das comunicações telefônicas, salvo, no último caso, por ordem judicial, nas hipóteses e na forma que a lei estabelecer para fins de investigação criminal ou instrução processual penal” (BRASIL, CF/1988, Art. 5º, XII). Entende-se, inclusive que as condições admitidas para a quebra de sigilo das comunicações telefônicas, aplicam-se também ao “fluxo de comunicações em sistemas de informática e telemática” (BRASIL, Lei nº 9.296/1996, art. 1º, parágrafo único).

⁸No contexto do direitos autorais, considera-se obra anônima, “quando não se indica o nome do autor, *por sua vontade* ou por ser desconhecido” (BRASIL, Lei nº 9.610/1998, art. 5º, VIII, b, sem grifo no original)

⁹Vide a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD (BRASIL, Lei nº 13.719/2018)

¹⁰Também referida como Sociedade por Ações (BRASIL, Lei nº 6.404/1976)



implica o agravo da sanção penal¹¹. Significa dizer que, uma denúncia falsa realizada anonimamente não transforma o anonimato em um crime, mas valer-se dele aumenta a pena prevista para o delito. A mediação tecnológica oferece condições facilitadoras para agir anonimamente, o que nos oferta o desafio de ponderar sobre as motivações envolvidas em cada contexto.

Sob o influxo de gamificação da vida por meio de computadores pessoais, jogos eletrônicos como *The Sims* (ELECTRONIC ARTS, 2022), uma derivação do jogo *SimCity* de 1985 (TECHTUDO, 2015), lançam a oportunidade de “ser outra pessoa em um outro mundo”. Viver realidades diferentes a partir de personificações distintas é uma experiência que pode ser facilmente encontrada no Ciberespaço, a partir de plataformas como *Second Life* (LINDEN LAB, 2020), *Avakin Life* (LOCKWOOD PUBLISHING, 2022), *Imvu* (IMVU, 2022), entre outras.

Assim como o espaço cibernético dilui as fronteiras entre o público e o privado, ele também tende a desconstruir a diferença entre o real e o virtual. Na qualidade de imagem/representação, o virtual assume parcialmente atributos do que consideramos real. Wolff (2004) ensina que toda a representação imagética é assim, ou seja, o representante nunca assume todas as qualidades do representado pois, caso assim o fizesse, não haveria mais distinção entre eles.

Ocorre que muitas expressões que chamamos de virtuais, atualmente incorporam não apenas características semelhantes ao que originariamente representam, como também são dotadas de qualidades singulares, inexistentes no plano real, o que confere ao virtual a condição de uma nova realidade. É o que se observa em relação as moedas virtuais, ao fenômeno de tokenização de arte digital e à emergência do Metaverso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Ciberespaço surge da confluência entre os recursos da técnica e as aspirações humanas especialmente orientadas pelo ideal de liberdade. O espaço *cyber* revela inúmeras ambivalências: o real e o virtual, o público e o privado, a identidade e o anonimato.

A vida contemporânea anuncia-se como vida digital ao se tornar gradativamente mais integrada à rede global de computadores. Ocorre que há muito o convívio social é marcado por inquietações que não cumpre (apenas) ao campo da técnica solucionar.

Não há dúvida que a mediação tecnológica proporcionou (e ainda proporcionará) importantes contributos para a vida cotidiana. Contudo, é preciso observar seus impactos para além dos evidentes benefícios.

Ao reconhecermos o acesso à internet como indispensável ao exercício da cidadania, identificamos um cenário contraditório que, entre outros aspectos, demanda a superação das lacunas ontológicas presentes nos discursos libertários que rivalizam com o reconhecimento de responsabilidades.

A rede global de computadores compreende um projeto cujos benefícios e riscos não foram integralmente pré-concebidos. Mas, como observa Levy (1999, p. 21), as técnicas são “imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens”, assim como “o próprio uso intensivo de ferramentas constitui a humanidade enquanto tal” (*ibid.*).

¹¹ Crime de denúncia caluniosa “Art. 339. Dar causa à instauração de inquérito policial, de procedimento investigatório criminal, de processo judicial, de processo administrativo disciplinar, de inquérito civil ou de ação de improbidade administrativa contra alguém, imputando-lhe crime, infração ético-disciplinar ou ato ímprobo de que o sabe inocente: Pena - reclusão, de dois a oito anos, e multa. § 1º - A pena é aumentada de sexta parte, se o agente se serve de anonimato ou de nome suposto”.



Toda mediação compreende uma extensão do ser, o que proporciona benefícios acompanhados de consequências potencialmente indesejáveis. Nesse contexto, ponderar sobre quais condições existenciais pretendemos (con)viver é, provavelmente, uma das questões éticas mais significativas para a humanidade.

Cumpramos destacar ainda que as identidades individuais não se constituem (apenas) por meio de recursos tecnológicos, mas a partir do espaço (*locus*) de relações sociais e trocas comunicativas que conformam a cultura. Nesse sentido, espaço, lugar, ambiente e território dizem respeito ao universo simbólico compartilhado, expresso em linguagem.

Na esteira de Morin (2011), é possível dizer que estamos produzindo realidades virtuais ancoradas em virtualidades reais, cujos desafios demandam epistemologias coerentes com a atual complexidade tecno-sócio-comunicativa.

REFERÊNCIAS

ARENDT, H. 2018. *A condição humana*. 13. ed. Tradução Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

ARRABAL, A. K; ENGELMANN, W.; MELO, M. P. 2017. Liberdade e anonimato no contexto da cibercultura. *Revista de Direitos e Garantias Fundamentais*. v. 18, n. 2, p. 55-76, maio/ago. Disponível em: <https://doi.org/10.18759/rdgf.v18i2.1036> Acesso em: 14 nov. 2021.

BAUMAN, Z. 2003. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Zahar.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em: 19 fev. 2022.

BRASIL. *Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014*. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm Acesso em: 14 nov. 2021.

BRASIL. *Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018*. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm Acesso em: 19 fev. 2022.

BRASIL. *Lei nº 6.404, de 15 de dezembro de 1976*. Dispõe sobre as Sociedades por Ações. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L6404compilada.htm Acesso em: 19 fev. 2022.

BRASIL. *Lei nº 9.296, de 24 de julho de 1996*. Regulamenta o inciso XII, parte final, do art. 5º da Constituição Federal. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9296.htm Acesso em: 19 fev. 2022.

BRASIL. *Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998*. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm Acesso em: 19 fev. 2022.

CAMPOS, R. F. 2006. Ética Contemporânea: os anos 60 e o projeto de psicologia humanista. *Epistemo-Somática*, v. 3 n. 2, p. 242-260, dez.. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epistemo/v3n2/v3n2a09.pdf> Acesso em: 20 mar. 2022.

CLYNES, M. E.; KLINE, N. S. 1960. *Cyborgs and space*. Astronautics, set. 1960. Disponível em: <https://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf> Acesso em: 20 mar. 2022.



- DESCARTES, R. 1996. *Discurso do método*. São Paulo: Martins Fontes.
- ECHEVERRÍA, R. 2003. *Ontología del lenguaje*. 6. ed. Chile: J. C. Sáez.
- ELECTRONIC ARTS. 2002. The Sims. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims> Acesso em: 10 jun. 2022.
- HALL, S. 2005. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A.
- HARARI, Y. N. 2017. *Sapiens: uma breve história da humanidade*. 26. ed. Porto Alegre: L&PM.
- IMVU. 2022. Imvu. Disponível em: <https://pt.secure.imvu.com/welcome/ftux/> Acesso em: 10 jun. 2022.
- JOHNSON, S. 2001. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar.
- LEMOS, A. 2015. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 7. ed. Porto Alegre: Sulina.
- LEMOS, A. 2005. *Ciberespaço e Tecnologias Móveis*. Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf> Acesso em: 20 mar. 2022.
- LEMOS, A. 1997. Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Logos, v. 4, n. 1. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14575> Acesso em: 20 mar. 2022.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- LINDEN LAB. 2020. Second Life. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims> Acesso em: 10 jun. 2022.
- LOGAN, R. K. 2012. *Que é informação? A propagação da organização na biosfera, na simbiosfera, na tecnosfera e na econosfera*. Tradução Adriana Braga. Rio de Janeiro: Contraponto; PUC-Rio.
- LOPES, R. 2017. Nota de pesquisa: as máscaras de Platão e Fernando Pessoa. *Prometheus - Journal of Philosophy*, v. 10, n. 23, maio/ago. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/prometeus/article/view/6395> Acesso em: 5 dez. 2022.
- MADRIGAL, A. C. 2010. The man who first said 'Cyborg,' 50 years later. *The Atlantic*, 30 set. 2010. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2010/09/the-man-who-first-said-cyborg-50-years-later/63821/> Acesso em: 20 mar. 2022.
- MARIUTTI, E. B. 2020. A teoria da informação na primeira fase da cibernética: Claude Shannon e Norbert Wiener. *Texto para Discussão*, dez. 2020. Disponível em: <https://www.eco.unicamp.br/images/arquivos/artigos/TD/TD399.pdf> Acesso em: 20 mar. 2022.
- MIGUEL, L. F.; MEIRELES, A. V. 2021. O fim da velha divisão? Público e privado na era da internet. *Tempo Social*, v. 33, n. 2, maio-ago. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/0103-2070.ts.2021.176201> Acesso em: 28 jul. 2022.
- MORIN, E. 2011. *Introdução ao pensamento complexo*. 4. ed. Porto Alegre: Sulina.



OLIVEIRA, M. A. de. 2001. *Reviravolta linguístico-pragmática na filosofia contemporânea*. 2. ed. São Paulo: Loyola.

QUEIROZ, R. M. R. 2021. Liberdade de expressão na internet: a concepção restrita de anonimato e a opção pela intervenção de menor intensidade. *Suprema*, v. 1, n. 1, jun. Disponível em: <https://doi.org/10.53798/suprema.2021.v1.n1.a24> Acesso em: 18 jun. 2022

ROCHA, C. 2015. Ciberespaço atomizado e novos modos de pensar a cibercultura. *Z Cultural*, ano VI, n. 3. Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/ciberespaco-atomizado-e-novos-modos-de-pensar-a-cibercultura-de/> Acesso em: 20 mar. 2022.

ROCHA, C. 2017. *Pontes, janelas e peles: cultura poética e perspectivas das interfaces computacionais*. 2.ed. Goiânia: Gráfica UFG. Disponível em: <https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/invencoes/livros/1/capa.html> Acesso em: 20 mar. 2022.

SARTRE, J-P. 2013. *O existencialismo é um humanismo*. Petrópolis RJ: Vozes, 2013.

SHANNON, C. E. 1948. A Mathematical Theory of Communication. *The Bell System Technical Journal*, v. 27, p. 379–423, 623–656, jul./oct. Disponível em: <https://people.math.harvard.edu/~ctm/home/text/others/shannon/entropy/entropy.pdf> Acesso em: 28 nov. 2021.

TECHTUDO. 2015. SimCity: veja curiosidades sobre o popular simulador de cidades. *TechTudo*, 18 jan. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/01/simcity-veja-curiosidades-sobre-o-popular-simulador-de-cidades.ghml> Acesso em: 19 fev. 2022.

THE MATRIX. 2018. Original Theatrical Trailer [1999]. Warner Bros. Disponível em: <https://youtu.be/D4eJx-0g3Do> Acesso em: 10 mar. 2022.

TRON. 2019. Original Trailer [1982] Disney Plus. Disponível em: <https://youtu.be/EtyHX7z8fi8> Acesso em: 10 mar. 2022.

WELLS, H. G. 2017. *O homem invisível: edição comentada*. Rio de Janeiro: Zahar.

WIENER, N. 2017. *Cibernética: ou controle e comunicação no animal e na máquina*. Tradução Gita K. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva.

WOLFF, F. 2004. Por trás do espetáculo: o poder das imagens. In: NOVAES, Adauto (org.). *Muito além do espetáculo*. São Paulo: Editora Senac, p. 17-45.