

Cibercultura além do conceito: a televigilância retratada em Jogos Vorazes¹

Barbara Kauany de Castro CUNHA²

Daniela de Souza e SOUZA³

Paulo Eduardo Silva Lins CAJAZEIRA⁴

Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

O presente artigo objetiva investigar as manifestações da televigilância no ciberespaço para compreender a reformulação do universo televisivo, nesse ambiente que serve como protótipo para que se possa compreender o conceito de Cibercultura e suas aplicações na sociedade digital atual. Para tanto, toma como análise duas cenas da série cinematográfica “Jogos Vorazes” sob a ótica dos estudos da Cibercultura e da teoria da comunicação. Além disso, o estudo trata dos dispositivos de televigilância hoje inscritos no ciberespaço buscando investigar como se dá a transformação do conceito de Panóptico na projeção de interesse dos indivíduos a partir dos bancos de dados.

PALAVRAS-CHAVE: Cibercultura; Jogos Vorazes; Panóptico; Televigilância.

INTRODUÇÃO

Representações, imitações, simulações e para Platão: mimese⁵ (que em grego é μιμήσις). O próprio jogo, que dá título ao filme, é uma representação. “Jogos Vorazes” foi criado para lembrar aos 12 Distritos da sua desobediência e o levante fracassado contra a Capital. Além disso, é uma distração para os cidadãos da Capital que vivem em meio ao luxo, ignorando a realidade cruel dos 12 Distritos.

O jogo consiste em escolher por sorteio uma garota e um garoto de 12 a 18 anos de idade dos respectivos Distritos, onde os 24 tributos, que representam o sacrifício dos 12 Distritos, duelam entre si até a morte em uma arena.

Tudo é transmitido pelo único meio de comunicação do Estado que é um

¹ Trabalho apresentado no II 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFCA, email: kauany13@live.com

³ Estudante do 1º. Semestre do Curso de Educação Física da UECE, email: danissouza11@hotmail.com

⁴ Orientador: Pós-doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade da Beira Interior, Portugal. Professor de Jornalismo da UFCA.

⁵ Mimese: figura em que o orador imita outrem, na voz, estilo ou gestos, em discurso direto.

programa de TV com um apresentador sensacionalista. Além disso, os participantes buscam conquistar o público e, conseqüentemente, os patrocinadores, que por sua vez patrocinarão: alimentos e remédios aos tributos.

Em síntese, os próprios participantes também simulam personagens para conquistar o público, o que configura um *Reality Show*, com uma diferença, a morte é o destino dos perdedores, além disso a passividade de muitos dos telespectadores faz com que eles não questionem essa barbárie.

A tecnologia comunicacional do Estado ou sistema espetacular é utilizada para exercer o controle social, através de simulações de uma sociedade perfeita. E para isso, “o pão e circo”⁶ é uma política de Estado, o que remete ao seu surgimento na Roma Antiga. Não é à toa que o autor do filme deu o nome da cidade com os seus 12 Distritos de: Panem, em referência a frase de Nero Cláudio César Augusto Germânico, famoso Imperador Romano: *Panem Et Circenses* (“pão e circo”).

Segundo Michel Foucault (2001), existe um espaço fechado, recortado, vigiado em todos os seus pontos, onde os indivíduos estão inseridos num lugar fixo, onde os menores movimentos são controlados, onde todos os acontecimentos são registrados. A Capital que é retratada no filme “Jogos Vorazes” é o melhor exemplo para se aplicar essa teoria de Foucault, com relação ao conceito de Panóptico, no que se refere a ampliação da vigilância, haja vista que os 12 distritos e sobretudo os jogadores no campo de batalha, são monitorados e controlados constantemente.

O que da referida teoria Panoptismo se aplica aos habitantes dos Distritos: são o desenvolvimento de mecanismos disciplinares onde a organização de poder, censura e limitação do espaço, baseia-se em uma vigilância constante a partir de um sistema de registro contínuo com o objetivo de conter prováveis rebeliões.

Também para Michel Foucault (1999, p.221), o poder é exercido sem divisão, no qual uma figura hierárquica é estabelecida, onde cada indivíduo é constantemente localizado e examinado. A sua teoria questiona esse modelo de dispositivo disciplinar compacto e constituído. Visto isso, essa reflexão estabelecida por Foucault dialoga com algumas cenas do filme aqui analisado que contribui para que tenhamos uma noção de

⁶ A política do Pão e circo (*panem et circenses*, no original em Latim) Em Roma, houve a denominada política do pão e circo, onde migalhas (pão e trigo) eram fornecidas gratuitamente à população e haviam espetáculos públicos em arenas, os gladiadores, para entreter a população, fazendo com que não ficassem revoltados com o seu desemprego e demais problemas sociais.

como a mídia controla os receptores e de como eles tornam-se passivos, ou seja, sem reação ao que é determinado.

Essa disciplina que a Capital impõe é feita através do poder que é de análise, no sentido de as tecnologias de imagem que eram utilizadas para realizar esse monitoramento, contribuir para gerenciar os atos de cada jogador, que por sua vez são instrumentos de poder. Como vimos anteriormente, o Panóptico⁷ automatiza o poder ao promover naquele que é observado uma impressão racional de uma vigilância contínua. Em outras palavras, aquele que “[...] está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder; sobre si mesmo; [...] torna-se o princípio de sua própria sujeição” (FOUCAULT, 1999, p. 226).

Contudo, percebe-se que o espetáculo cede espaço à vigilância no que concerne a uma forma de reajuste inverso no qual a comunidade e a vida pública são substituídas pela supremacia do indivíduo privado e pelo Estado. Vale ressaltar que a aplicação do poder é feita de maneira que foge da horizontalidade. Isto é, “[...] sob a superfície das imagens, investem-se os corpos em profundidade; atrás da grande abstração da troca, processa-se o treinamento minucioso e concreto das forças úteis; os circuitos da comunicação são os suportes de uma acumulação e centralização do saber [...]” (FOUCAULT, 1999, p. 240).

Debord (1997, p.14) vê o espetáculo como um instrumento de unificação dos gostos, que estabelece uma forma de relação social entre as pessoas, mediada por imagens resultantes do modo de produção capitalista. Informação, propaganda, publicidade, consumo e divertimento constituem mecanismos particulares do espetáculo. A realidade vivida é invadida pela contemplação do espetáculo [...] (DEBORD, 1997, p.15) que afirma, sobretudo, a aparência.

Tal como o elemento metafórico do Panótipo, empregado por Foucault para representar a sociedade disciplinar, outro autor que dialoga com a análise em questão, é George Orwell com seu livro "1984", publicado em 1949. Pode-se fazer essa analogia, tendo em vista que os temas retratados na sua respectiva obra discursa sobre como a disciplina e o controle são aplicados de forma que haja uma padronização negativa dos

⁷ O *Panóptico* de Bentham é a figura arquitetural dessa composição. O princípio é conhecido: na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar. (FOUCAULT, 1999, p.223).

indivíduos a partir da sua vigilância constante.

Orwell conceituou o termo *Big Brother* que refere-se a uma entidade onipresente que, através de sistemas de teletelas, consegue inspecionar todos os habitantes da Oceânia; Descreve o autor: “Você era obrigado a viver – e vivia, em decorrência do hábito transformado em instinto – acreditando que todo som que fizesse seria ouvido e [...] todo movimento examinado meticulosamente” (ORWELL, 2009, p. 13).

De acordo com Pierre Bourdieu (1997) “as notícias de variedade sempre foram o alimento predileto da imprensa sensacionalista; o sangue, o sexo, o drama e o crime fazem vender notícia e aumentam a audiência”.

Podemos observar que a televisão aliada a tecnologia funciona como instrumento para manutenção da ordem simbólica. No filme estão presentes o sensacionalismo ao dramatizar certas situações, a banalização da vida, a manipulação da massa, o fingimento para comover e conquistar o público. Sendo assim, a televisão possui uma espécie de monopólio de fato sobre a formação da opinião das pessoas.

É possível fazer uma analogia com que os teóricos Adorno e Horkheimer (2009) problematizam sobre a Indústria Cultural que transmite ao público aquilo que estes querem absorver como a ideia da felicidade. Mesmo com o enfrentamento da Katniss para com a ideologia do governo, a Capital consegue manter seu controle sobre a massa (ADORNO; HORKHEIMER, 2009).

Manuel Castells (1999, p.360) sustenta sua crítica a partir da abordagem de Adorno e Horkheimer no que concerne ao conceito de cultura de massa à visão dos indivíduos como receptáculos passivos de manipulação ideológica, evidenciando que as pessoas possuem um limite de autonomia para decidir seu comportamento.

Sabe-se que a imagem exerce um poder de influência muito forte sobre o indivíduo (Bordieu, 1997). Visto isso, é notória a transformação em objeto de entretenimento para o público no qual os participantes se submetem, onde a audiência assimila o que veem como um espetáculo televisivo, transferindo todos os seus anseios para aquela batalha, anestesiando toda a sua realidade. Enquanto para o governo, esses jogos servem apenas para reafirmar a sua autoridade e soberania sobre o povo, ou seja, uma ferramenta de propaganda e difusão da sua ideologia.

A partir do que foi estudado anteriormente, percebe-se que na sociedade contemporânea, a mídia exerce um papel coercitivo de controle e de vigilância, no qual

a presença de aparelhos de um dispositivo técnico assume a função de transmitir os discursos de forma verticalizada e que por consequência a massa não consegue fazer uma reflexão sobre a realidade que é apresentada de forma que se subjugam como sujeito passivo no consumo das informações.

Bourdieu (1997), por exemplo, faz semelhante crítica a televisão, isto é, enquanto aparelho que seleciona o conteúdo da informação, enquanto aparato tecnológico que filtra a complexidade da comunicação direcionando o interesse daqueles que a controla,

“os perigos políticos inerentes ao uso ordinário da televisão devem-se ao fato de que a imagem tem a particularidade de poder produzir o que os críticos literários chamam o efeito de real, ela pode fazer ver e fazer crer no que faz ver. Esse poder de evocação tem efeitos de mobilização. Ele pode fazer existir ideias ou representações, mas também grupos” (BOURDIEU, 1997. p 28).

TELEVIGILÂNCIA NO CIBERESPAÇO

A Televigilância é um aparato de controle que emerge a partir de modelos de poder baseados na vigilância total, como o conceito de Panoptismo de Jeremy Bentham e analisado por Michel Foucault na obra Vigiar e Punir: nascimento da prisão. Entende-se por Panoptismo a visão do todo que de acordo com Fernanda Bruno (2013) tem a finalidade de corrigir e reformar o inspecionado de maneira onipresente, ou seja, o detento não saberá exatamente quando está sendo observado, mas tem a consciência de que a qualquer momento pode sê-lo. Visto isso, confirma-se o princípio de Bentham de que o poder devia ser visível e inverificável,

“induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação; que a perfeição do poder tenda a tornar inútil a atualidade de seu exercício; que esse aparelho arquitetural seja uma máquina de criar e sustentar uma relação de poder independente daquele que o exerce; enfim, que os detentos se encontrem presos numa situação de poder de que eles mesmos são os portadores. Para isso, é ao mesmo tempo excessivo e muito pouco que o prisioneiro seja observado sem cessar por um vigia: muito pouco, pois o essencial é que ele se saiba vigiado; excessivo, porque ele não tem necessidade de sê-lo efetivamente.” (FOUCAULT, 1999 p.224)

A Televigilância inserida no Ciberespaço dá continuidade ao modelo de Panóptico, porém com outro aparato, as novas tecnologias da informação e

comunicação. Pierre Lévy (1999, p.17) entende o ciberespaço como um sistema de comunicação formado a partir da interligação dos computadores em rede. Ao conceber a internet como um sistema mundial de comunicação que interconecta computadores através da conexão de redes.

Contudo, na sociedade digital contemporânea percebe-se alterações na finalidade da vigilância, visto que essa anula o seu exercício coercitivo de corrigir e reformar, transformando-se na projeção de tendências, preferências e interesses do indivíduo tendo como premissa compor banco de dados e perfis computacionais, visando obter informações dos indivíduos que têm acesso a essa rede.

Ao nos atentarmos para os dispositivos de televigilância contemporâneos, principalmente para a vigilância digital, percebemos uma enorme capacidade de armazenamento, registros e memória de informações sobre indivíduos. Tomamos como exemplo, algumas empresas jornalísticas que estabeleceram departamentos para zelar pela memória do material produzidos (arquivos) uma vez, que a medida que as bases de dados foram se transformando nos blocos de construção para o jornalismo contemporâneo, a memória se tornou, em larga medida, uma questão de algoritmos e buscas automatizadas.

Para Cianconi (1987, p.55), base de dados é “um conjunto de dados inter-relacionados, organizados de forma a permitir a recuperação de informação”. Ou seja, entende-se por bases de dados a armazenagem de informações sem qualquer perda de qualidade, além da recuperação instantânea de informação.

Este artigo prioriza a análise destas transformações que integram os atuais dispositivos de televigilância no ciberespaço, tais como câmeras, programas computacionais, banco de dados e processamento de informações como anteriormente citado. Em linhas gerais, a informação é o elemento base dos dispositivos de televigilância, além dos perfis computacionais (*profiles*) e os bancos de dados.

CIBERCULTURA E CULTURA VIRTUAL

Lévy (1999, p.146) ainda salienta que no ciberespaço os navegadores da rede têm acesso a um gigantesco metamundo virtual heterogêneo que acolherá o fervilhamento dos mundos virtuais particulares com seus links dinâmicos, consistindo em uma experiência inusitada que conduz as sociedades modernas para a digitalização

do mundo simbólico. As atuais reconfigurações do universo cibernético permite nesse sentido, que a cibercultura possa ser entendida como uma forma de reprodução dos bens simbólicos e memorização no ciberespaço.

De acordo com Lévy (1999, p.17), a cibercultura pode ser entendida como um conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço, ou seja, serve como aparato tecnológico para que possamos realizar ações do cotidiano, como pagar uma conta no banco através de aplicativos em dispositivos móveis. Deste modo, pode-se definir a cibercultura como um modelo de cultura virtual caracterizada pela digitalização do mundo simbólico.

Além disso, Lemos (2004, p.131) sugere que com o advento da cibercultura, os fluxos culturais contemporâneos estariam diante de uma passagem em direção à desmaterialização da sociedade pós-industrial. Visto isso, entende-se essas culturas humanas, surgem a partir do uso da rede de computadores, tendo em vista que há uma fusão entre os sujeitos e uma forma de comportamento identitário que molda a sensibilidade do indivíduo, buscando dessa forma a circulação de informações, o híbrido, a comunicação e a interação.

METODOLOGIA E ANÁLISE DAS CENAS

Cena 01 - (00:08:56 – 00:10:17)



Cena 02 – (00:31:45 – 00:33:11)



Ao analisar, algumas vezes, a série de filmes “Jogos Vorazes” levando em consideração os autores a serem trabalhados no respectivo artigo, duas cenas foram

selecionadas para serem analisadas. As cenas formam uma narrativa de fatos que contribuem na compreensão da escolha do objeto de pesquisa. As análises foram realizadas sobre a ótica dos estudos da Cibercultura especificamente em relação às seguintes obras e autores: Michel Foucault em *Vigiar e Punir* e Jeremy Bentham em *O Panóptico*.

A escolha das cenas levaram em consideração a relação entre os textos e as próprias cenas, ou seja, qualquer uma das duas cenas podem ser analisadas sob a ótica de qualquer um dos autores. Em relação a escolha da fotografia ou da imagem, foi levado em consideração o plano e o enquadramento, bem como a iluminação da fotografia em que fosse possível melhor representar toda a cena analisada capturada através do site da Netflix.

Falando especificamente da escolha das cenas: a primeira cena a ser submetida a apreciação foi exatamente entre os minutos: 00:08:56 a 00:10:17. Ela descreve o diálogo entre a Katniss Everdeen e o presidente Snow, em que o segundo projeta imagens de uma das câmeras de vigilância do distrito 12 e se utiliza destas para induzi-la a obedecer ordens no que se refere a fingir estar apaixonada pelo seu colega, também do distrito 12, Peeta Mellark, na tentativa de comover a população dos outros Distritos e contê-las. A partir dessa cena, é possível fazer uma comparação com o modelo panóptico descrito por Michel Foucault (1999, p. 237) “E para se exercer, esse poder deve adquirir o instrumento para uma vigilância permanente, exaustiva, onipresente, capaz de tornar tudo visível, mas com a condição de se tornar ela mesma invisível”. O olhar onipresente das câmeras de Televisão do distrito 12 utilizado por Snow para usar Katniss como mediadora no controle dos demais distritos.

A segunda cena analisada foi entre os trechos: 00:31:45 a 00:33:11. Durante a tour da vitória, Katniss Everdeen acorda no meio da noite e se depara com Snow e outro integrante da Capital monitorando o sistema de câmeras de vigilância e através das imagens, planejam uma maneira de conter a rebelião nos Distritos. Diante dessa cena, os questionamentos sobre os “Jogos Vorazes” se intensificam. Nessa cena, percebe-se que há um controle dos distritos mediados pela intervenção coercitiva da polícia levando em consideração as imagens das câmeras de televisão onde Snow analisa a causa das rebeliões. Segundo o livro de Michel Foucault (1999, p.238), “o soberano, com a polícia disciplinada, acostuma o povo à ordem e à obediência”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para viabilizar a análise, foi preciso, preliminarmente, entender as relações que permeiam entre os indivíduos que lidam com os sistemas de televigilância no ciberespaço e de como se dá o seu respectivo monitoramento para compor o banco de dados. Percebe-se então que há uma convergência entre a informática com as telecomunicações.

Vale ressaltar também, que o campo de comportamento, comunicação e ações dos indivíduos coincide com o sistema de registros, coletas e distribuição das informações visto que, as mesmas tecnologias utilizadas para ampliar o acesso a informação, e que ao mesmo tempo possibilitam o anonimato nas trocas sociais e comunicacionais, tornam-se instrumentos de vigilância e controle. Por consequência esses fatores tornam-se eficientes instrumentos de identificação.

Nota-se a diminuição da importância da visão e do olhar pois, há um aparato tecnológico maior que rege todo o sistema de coleta e classificação da informação no ciberespaço que forma o banco de dados. Além disso, a economia do poder na vigilância digital parece prescindir da presença do observador e do observado, com o objetivo na maioria das vezes de vigiar as informações armazenadas nos bancos de dados e não necessariamente os indivíduos. Entretanto, esses indivíduos só emergem depois, com as técnicas de composição de perfis computacionais.

Em última análise, apoiado a partir do estudo de autores, dentre eles Fernanda Bruno, foi possível constatar que nas cenas analisadas do filme, a finalidade do monitoramento que o estado faz uso através dos sistemas de televigilância para perpetuar seu poder sobre a sociedade é transformar os Jogos Vorazes em um grande espetáculo midiático. Entretanto, na sociedade digital atual a finalidade da televigilância é projetar tendências, preferências e interesses a partir do banco de dados, que é diferente do conceito de Panóptico de Michel Foucault que era corrigir e reformar mas que dialoga com a mesma ideia.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

BENTHAM, J. **O Panóptico ou a casa de inspeção**. In: SILVA, T. T. (Org.). **O Panóptico**, Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

BOURDIEU Pierre, **Sobre a Televisão**/ tradução, Maria Lúcia Machado. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**/Fernanda Bruno – Porto Alegre: Sulina, 2013. 190 p.; (Coleção Cibercultura)

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura**. v.1. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CIANCONI, Regina. **Banco de Dados de acesso público**. Ciência da Informação, Brasília, v. 16, n. 1, p. 53-59, jan./ jun. 1987.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

EM CHAMAS. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Color Force, 2013. 146 min. Son. Color.

FOUCAULT, Michel. **O Panoptismo. In: Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramalhete. 39 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011, p.186-214.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: Nascimento da prisão**, Petrópolis: Vozes, 1999.

FRANCA, A. **Revista de estudos jurídicos, UNESP**. 14 n.19, p. 01-404, 2010.

JOGOS VORAZES. Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Color Force, 2012. 145 min. Son. Color.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Trad. de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

RÜDIGER, Francisco. **O ocidente e a técnica: estágios reflexivos do pensamento tecnológico**. In: As teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2011. p. 75-106.

ORWELL, George. **1984**. Trad. Alexandre Hubner, Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.