



**CURSO ENEM E
VESTIBULARES**

ATUALIDADES

COM DANIEL PEREIRA

Aula 6 - Internet e Mundo Digital

“À medida que formos nos interconectando, muitos dos valores nacionais cederão lugar àqueles de comunidades eletrônicas maiores ou menores. Nós nos socializaremos em bairros digitais, nos quais o espaço físico será irrelevante e o tempo desempenhará um papel diferente. Daqui a vinte anos, o que veremos ao olhar por uma janela poderá estar a 8 mil quilômetros de distância e seis fusos horários.

Recentemente, visitei o quartel-general de uma das cinco maiores empresas fabricantes de circuitos integrados. Pediram-me que assinasse um registro de entrada e me perguntaram se eu trazia comigo um laptop. ‘É claro que sim’. A recepcionista perguntou-me o modelo, o número de série e o valor do aparelho. ‘Alguma coisa entre 1 e 2 milhões de dólares, respondi’. ‘Mas isso não pode ser senhor, replicou ela. Como assim? Deixe-me vê-lo’. Mostrei a ela meu velho powerbook, cujo valor ela estimou em 2 mil dólares. Registrou então a soma, e eu pude entrar na empresa. A questão é que, embora os átomos não valessem tudo aquilo, os bits tinham um valor quase inestimável”

Nicholas Negroponte, “A vida digital”, 1995.

Internet e mundo digital – vocabulário e conceitos úteis

Cibernético, ciberespaço e cibercultura (Pierre Lévy)

- Navegar.
- Infraestrutura material, informação e seres humanos que navegam/alimentam o espaço.
- Técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento, valores.

Capitalismo de vigilância e excedente comportamental (Shoshana Zuboff)

- Nova forma de capitalismo: captura de dados e experiências das pessoas através da internet e diversos aparelhos.
- Orientar vendas, prever, estimular e definir comportamentos para obter lucro.

Sociedade de rede e capitalismo informacional (Manuel Castells)

- **Tecnologia:** leque de possibilidades de **integração** e **exclusão**.
- **Meios digitais:** colaboração entre diversas pessoas ou setores.
- **Mídias digitais:** opinião pública e política, personalização na política.
- **Consumidor e produtor se misturam:** via de mão dupla.
- **Tempo e espaço:** irrelevantes, “tempo sem tempo”.
- **Transformação nas lógicas de trabalho.**

Sociedade da informação

- Criação, distribuição, difusão, uso, integração e manipulação da informação é uma significativa atividade política, econômica e cultural.

Informática: organização e tratamento de informação digital

- Bancos de dados: muita informação, pouco espaço físico.
- Acesso remoto e simultâneo.

Big Data

- Imensa quantidade de dados produzidos por todos os usuários da internet.
- Análise: computadores dotados de ferramentas especiais e programas específicos.

Internet: conecta a informática em escala global.

- 1989: **World Wide Web.**
- 1998: **Google.**
- 2004: **Facebook.**
- 2005: **YouTube.**
- 2009: **WhatsApp.**

Horizontalidade

- Uma pessoa pode ser uma empresa, um hacker pode prejudicar todo um país.

Identificação e pertencimento

- Critérios dispensam limites espaciais ou culturais.

Ferramenta de organização

- Protestos e revoltas.
- Alternativa em cenários de exceção ou autoritarismo.

Ferramenta de controle

- Pessoas, governos e empresas podem se vigiar.

Uso em conflitos

- Atacar sistemas inimigos: espionagem, interromper ou incapacitar comunicações e serviços.
- Estimular movimentos civis ou políticos (guerra híbrida).

(Uel 2017) Leia o texto a seguir.

Uma parte considerável dos novos ativistas já compareceu a protestos e a encontros presenciais, mas há muitos que se manifestam exclusivamente na Internet sob a forma de textos, *hashtags* e vídeos. E o volume de informação produzido por eles sinaliza a centralidade que a política assumiu no dia a dia dos brasileiros.

Adaptado de: CIRNE, S. Somos todos ativistas. *Galileu*. abr. 2016, p. 41.

As formas de ativismo on-line e off-line, no Brasil, demonstram a emergência, na sociedade civil, de novos atores políticos, que se articulam por meio de ações coletivas em rede. Com base no texto e nos conhecimentos sobre as recentes formas de mobilização dos atores da sociedade civil, assinale a alternativa correta.

- a) As ações coletivas em rede podem ser comparadas aos movimentos sindicais brasileiros da década de 1970, por adotarem práticas de organização e de mobilização em defesa da esfera privada contra a opressão estatal.
- b) As manifestações políticas organizadas em redes de movimentos caracterizam-se pela participação de diversos grupos e de múltiplos atores imersos na vida cotidiana, com militância parcial e efêmera.
- c) O atual ativismo político no Brasil, a exemplo do mundo, mobiliza entidades e organizações ideologicamente unificadas e com práticas comuns no mercado, a fim de obter vantagens coletivas trabalhistas e salariais.
- d) O ciberativismo, na contemporaneidade, envolve, como no passado, a mobilização das grandes classes e a afirmação do movimento operário como principal protagonista das transformações socioeconômicas.
- e) Os sujeitos dos movimentos favoráveis às políticas neoliberais, na atualidade brasileira, organizam-se em rede para a defesa da intervenção e da regulação da economia e das relações de trabalho, pelo Estado.

Geografia da Internet

Imaterial x material

- Mundo digital não tem fronteiras, países sim.
- Estados x empresas.
- Fibra ótica: 95% dos dados.
- Controle sobre cabos: estratégico.
- Provedores: concentrados nos EUA.

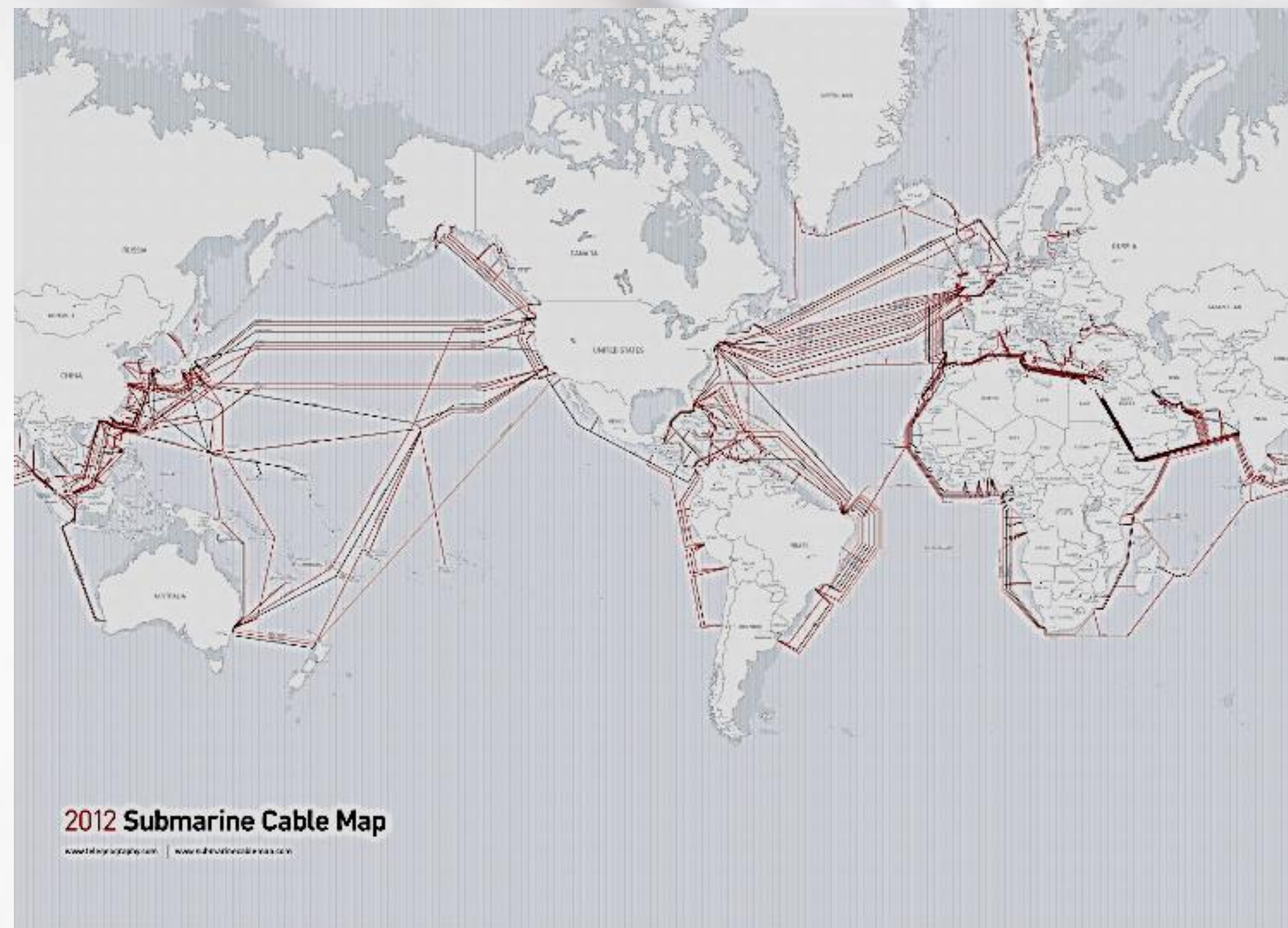
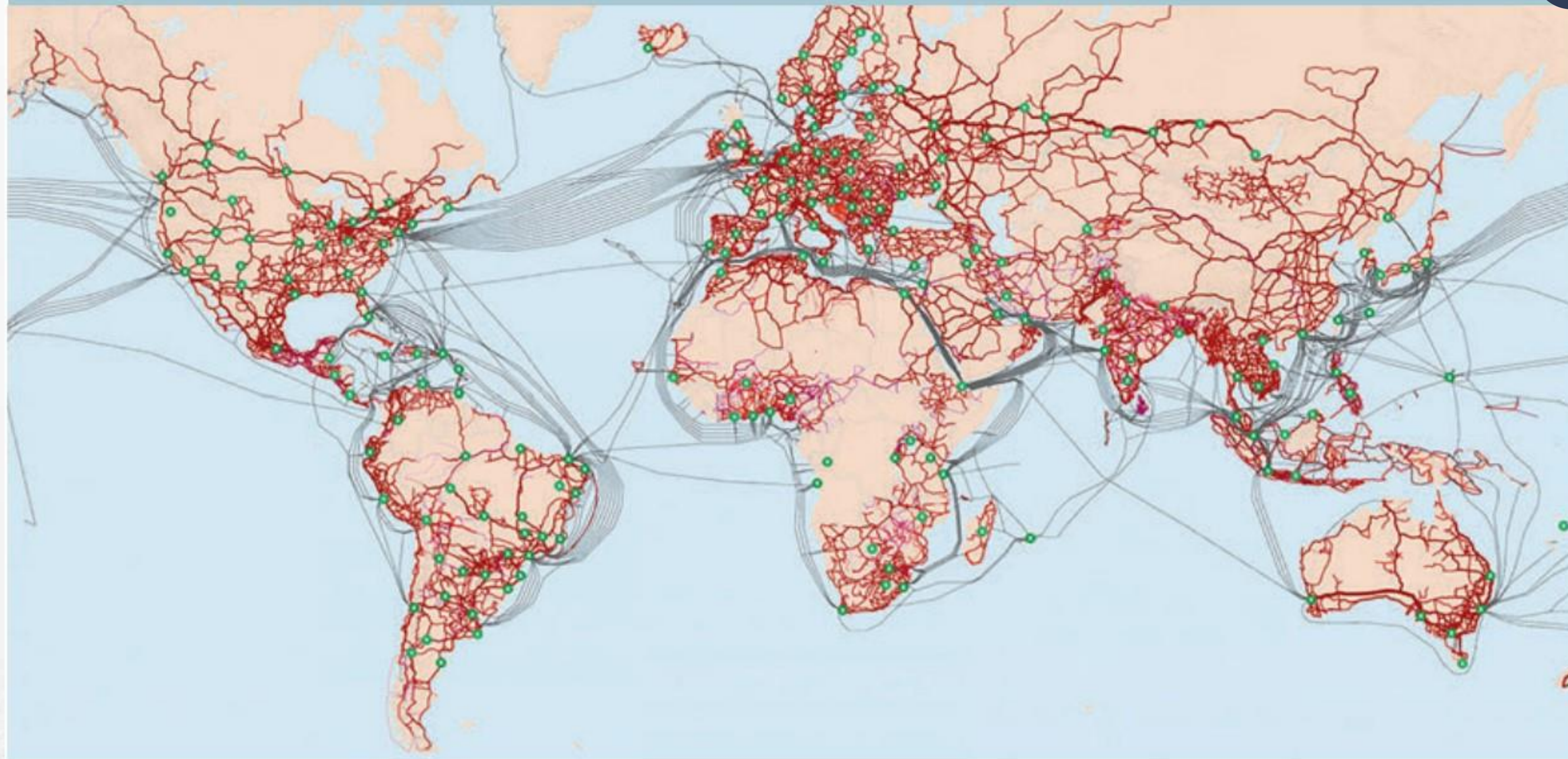
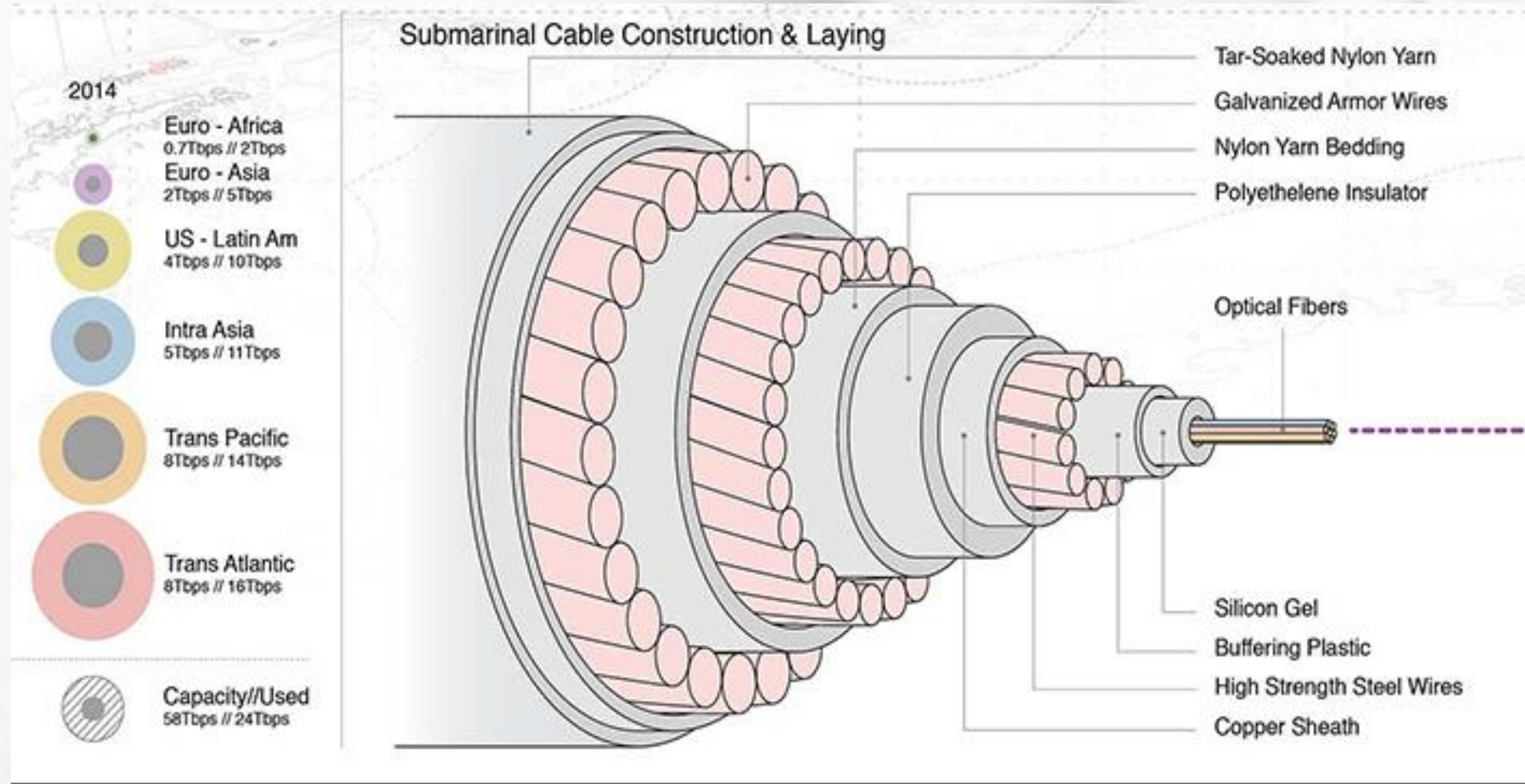


Figure I.29. Internet transmission map, June 2021



Source: UNCTAD, based on ITU Interactive Terrestrial Transmission Map, available at www.itu.int/itu-d/tnd-map-public/.

Aviso Legal: Os materiais e conteúdos disponibilizados pelo História Online são protegidos por direitos de propriedade intelectual (Lei nº 9.610/1998). É vedada a utilização para fins comerciais, bem como a cessão dos materiais a terceiros, a título gratuito ou não, sob pena de responsabilização civil e criminal nos termos da legislação aplicável.







TELEGRAPH CONSTRUCTION & MAINTENANCE CO^Y LTD.

MAP

SHOWING SUBMARINE TELEGRAPH CABLES THE CORES OF WHICH WERE MANUFACTURED AT
THE GUTTA PERCHA WORKS
WHARF ROAD, CITY ROAD, LONDON, N.



Machure & Co. 37, Queen Victoria St., London, E.C.

TOTAL LENGTH OF CORE FOR SUBMARINE CABLES. 200.000 KNOTS.

TOTAL LENGTH OF SUBMARINE CABLE MANUFACTURED AT THE COMPANY'S WORKS AT EAST GREENWICH. 175.000 KNOTS.

(Unicamp 2017) A presença de empresas globais que dominam o mercado de tecnologia no mundo costuma gerar atritos com os governos nacionais e impactos de diferentes dimensões em sua indústria cultural e na privacidade dos indivíduos. Diante do poder dessas grandes empresas, os Estados nacionais buscam estabelecer regras antitrustes para o setor.

Adaptado de Farhad Manjoo, *The New York Times/Folha de São Paulo*, 11/06/2016, p. 1 e 2.

Com relação ao poder econômico e político das empresas globais de tecnologia digital e as ações dos governos nacionais, é correto afirmar que:

- a) A tecnologia digital representou uma expressiva reestruturação da ordem global. Houve maior democratização da circulação de informações pela internet e os Estados nacionais perderam totalmente o controle do conteúdo transmitido pelas redes digitais.
- b) O poder das grandes empresas de tecnologia predomina apenas nos países pobres, cujos Estados dispõem de limitadas legislações para o controle desses grupos econômicos em seus territórios, sobretudo no que diz respeito às mídias globais.
- c) As leis antitrustes surgiram no final do século XX e foram criadas pelos Estados nacionais para o controle do poder econômico das empresas globais do mercado de tecnologia digital, setor que costuma desenvolver práticas de mercado anticompetitivas.
- d) As empresas de tecnologia digital formam verdadeiros oligopólios e controlam diversas redes informacionais; apesar disso, elas ainda dependem das legislações dos Estados nacionais para a atuação nos territórios e comercialização dos seus produtos.

Inclusão e exclusão digital

Computadores e acesso no Brasil

- **Computadores:** 43% dos domicílios urbanos, 18% dos rurais.
- **Acesso apenas por telefone:** 58% do total da população, 75% nas camadas mais pobres.
- **Não sabe usar ou não acessa:** 35% a 40% da população.

Escolas

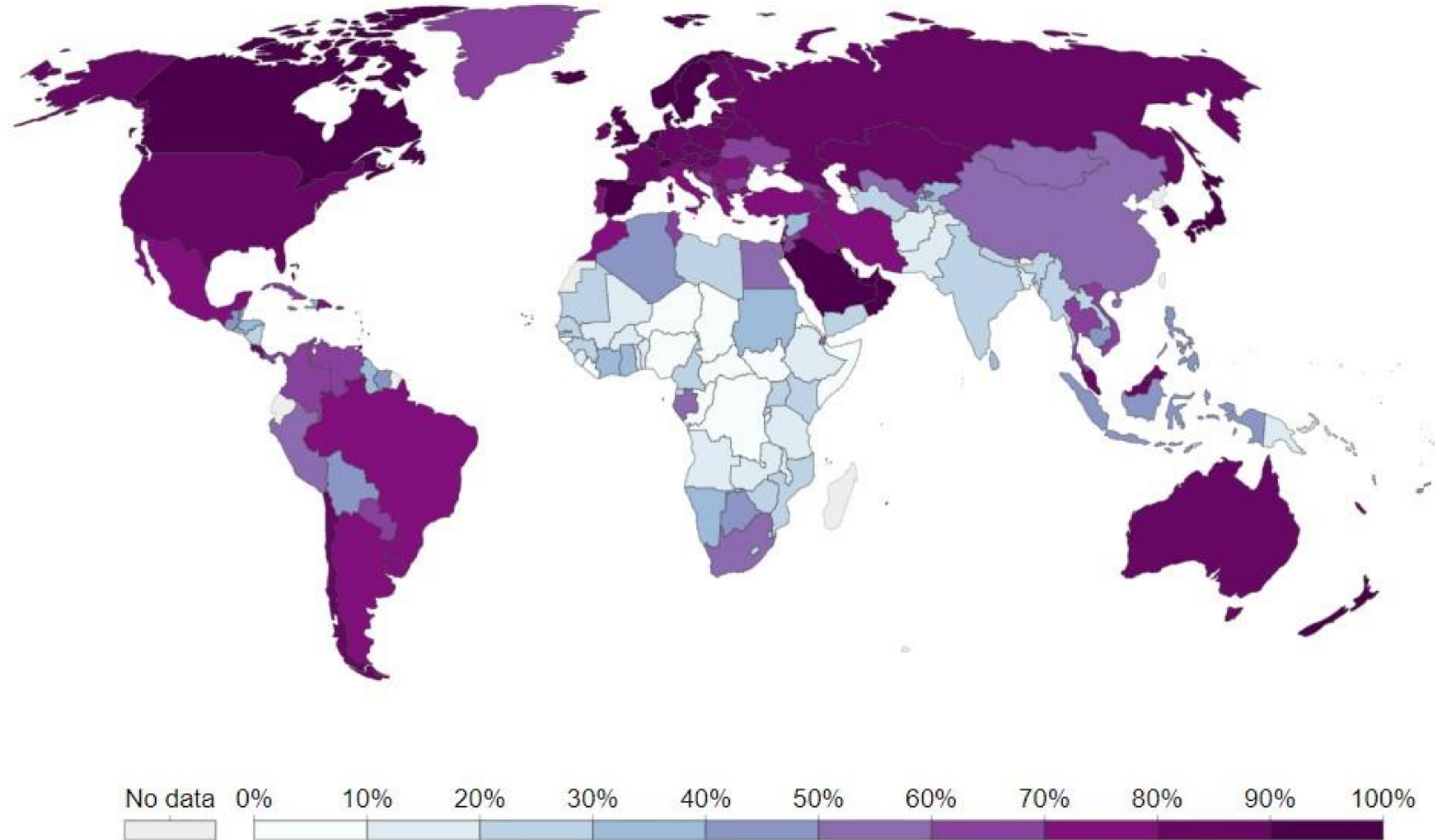
- **Privadas:** acesso em 64%.
- **Públicas:** acesso em 14%.

Informação e pesquisa (Brasil)

- 85% aplicativos de mensagens.
- 56% redes sociais.
- 54% buscadores.

Share of the population using the Internet, 2019

All individuals who have used the Internet in the last 3 months are counted as Internet users. The Internet can be used via a computer, mobile phone, personal digital assistant, gaming device, digital TV etc.



Source: International Telecommunication Union (via World Bank)

OurWorldInData.org/technology-adoption/ • CC BY

Redes sociais, buscadores, internet das coisas

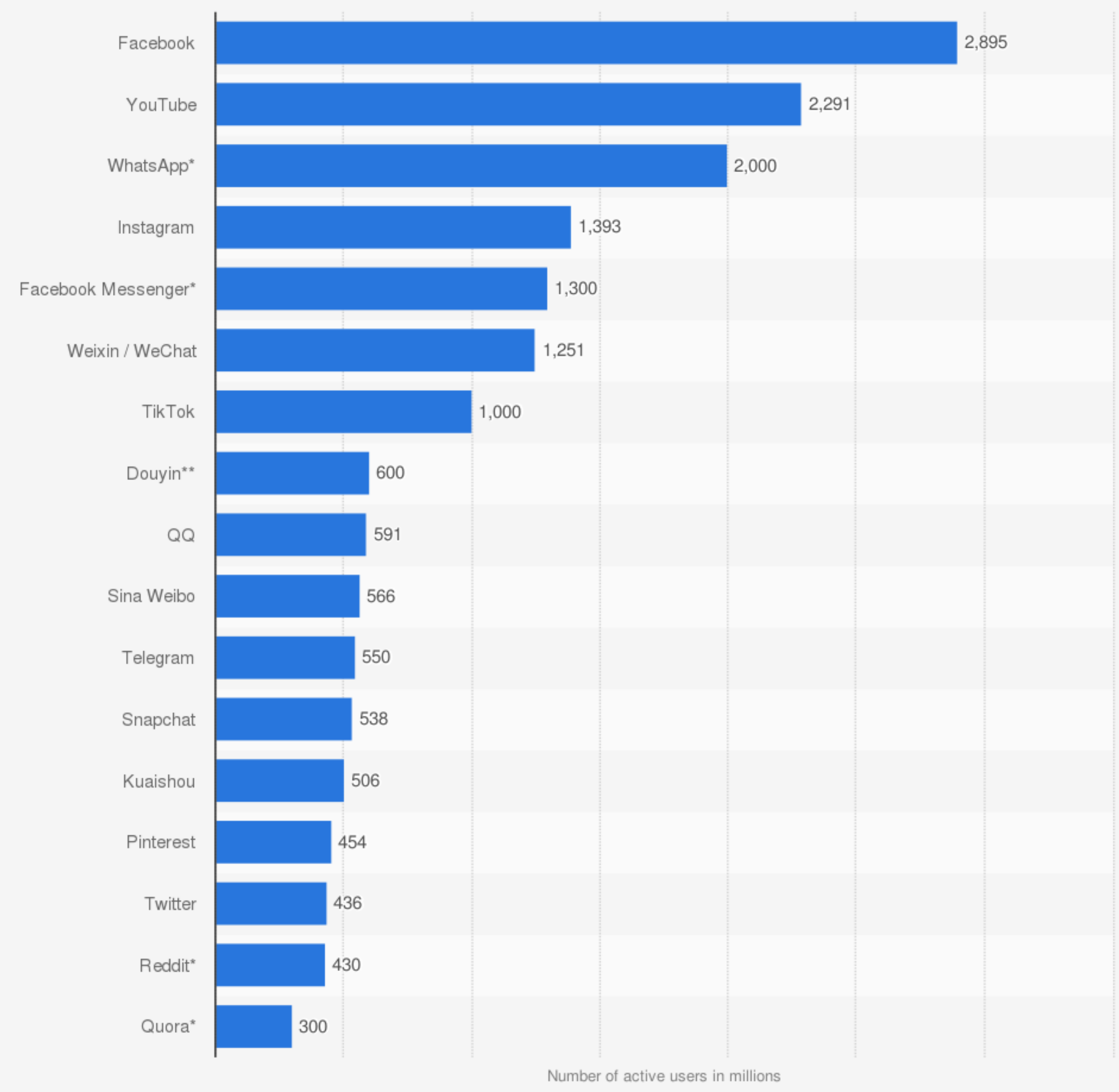
Algoritmos, identificação facial e vocal, geolocalização

- **Serviços gratuitos x obtenção dos dados.**
- **Perfis** individuais e coletivos: locais, trajetos, preferências.
- Direcionamento de anúncios: estímulo e condicionamento de consumo.

Governos

- Paradoxo: poder das grandes empresas é ameaça, dados são desejados.
- Grandes empresas = doadores de campanha.
- Replicam as tecnologias, se associam às empresas, contratam funcionários.

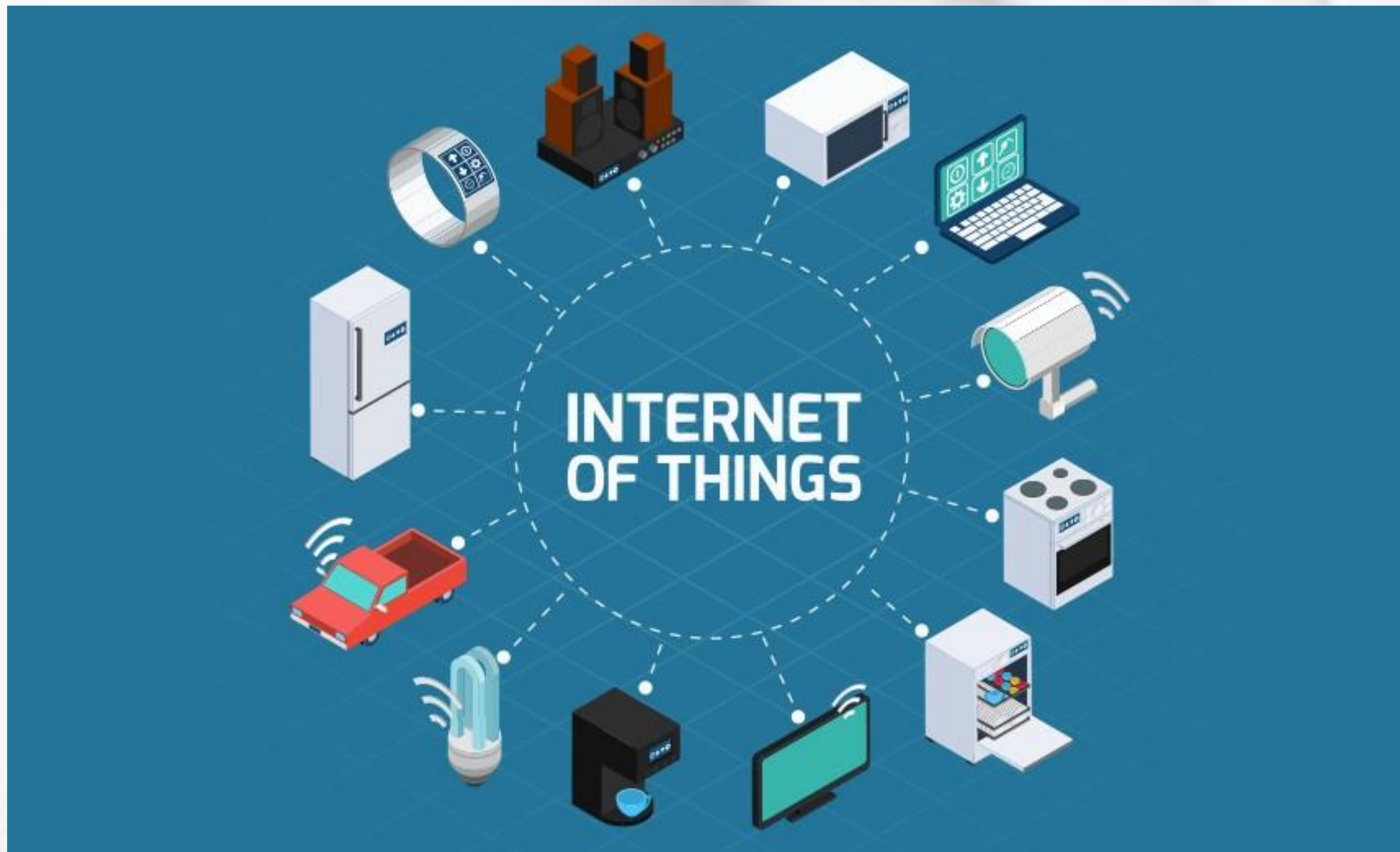
Most popular social networks worldwide as of October 2021, ranked by number of active users (in millions)



Sources
We Are Social; Various sources (Company data); Hootsuite; DataReportal; Kepios © Statista 2022

Additional Information:
Worldwide; Various sources (Company data); DataReportal; Kepios; October 2021; social networks and messenger/chat apps
TikTok does not include Douyin

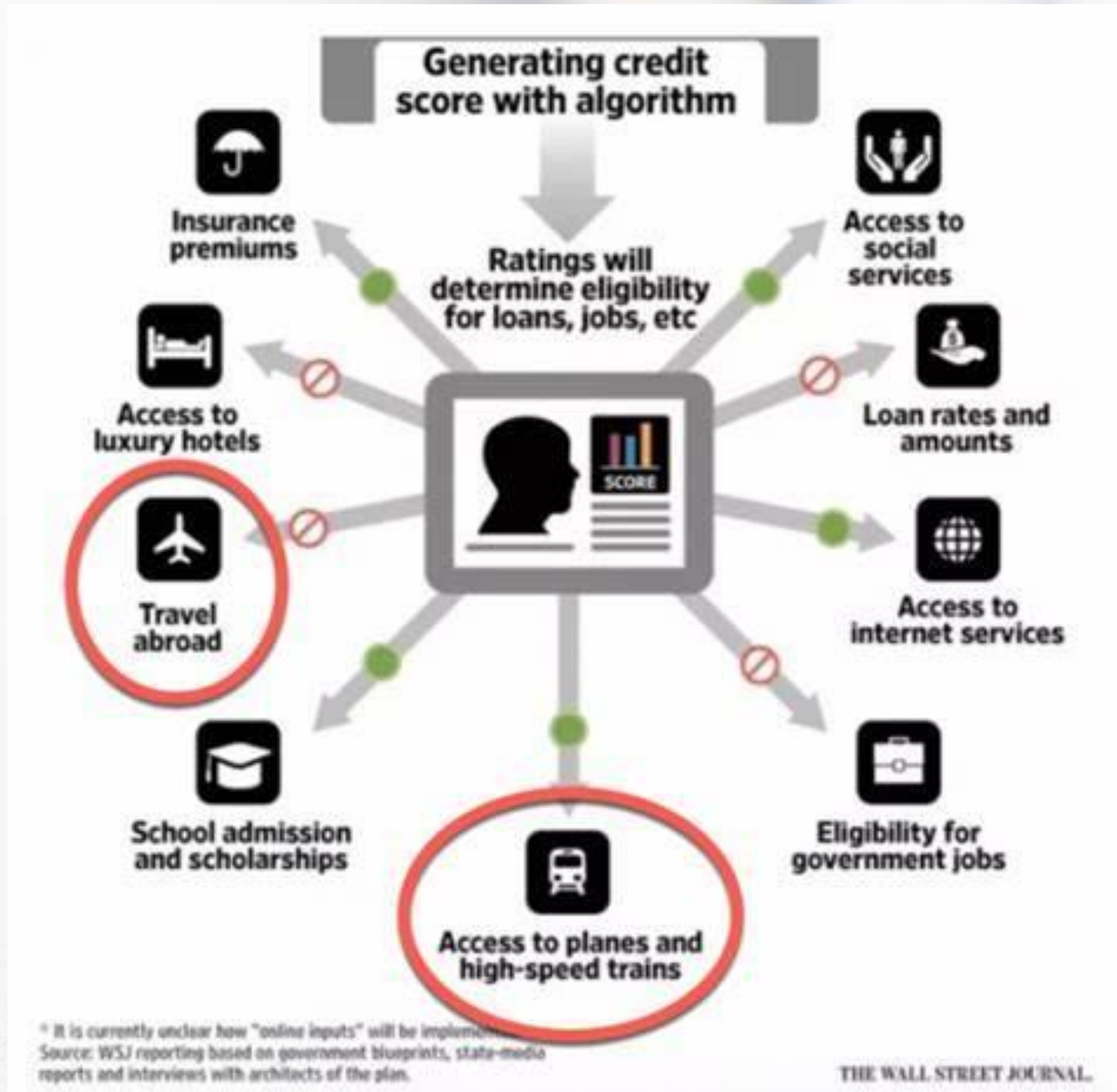






A Virginia bar offered a discount to a Pokémon Go team; a tea shop in San Francisco offered a “buy one get one free” to the game’s players. The owner of a pizza bar in Queens, New York, paid about \$10 for “Lure Modules,” a bit of virtual game paraphernalia intended to attract Pokémon to a specific location, successfully producing virtual creatures on bar stools and in bathroom stalls. During the first weekend of game play, the bar’s food and drink sales shot up by 30 percent and later were reported to be 70 percent above average.

“The Age of Surveillance Capitalism”

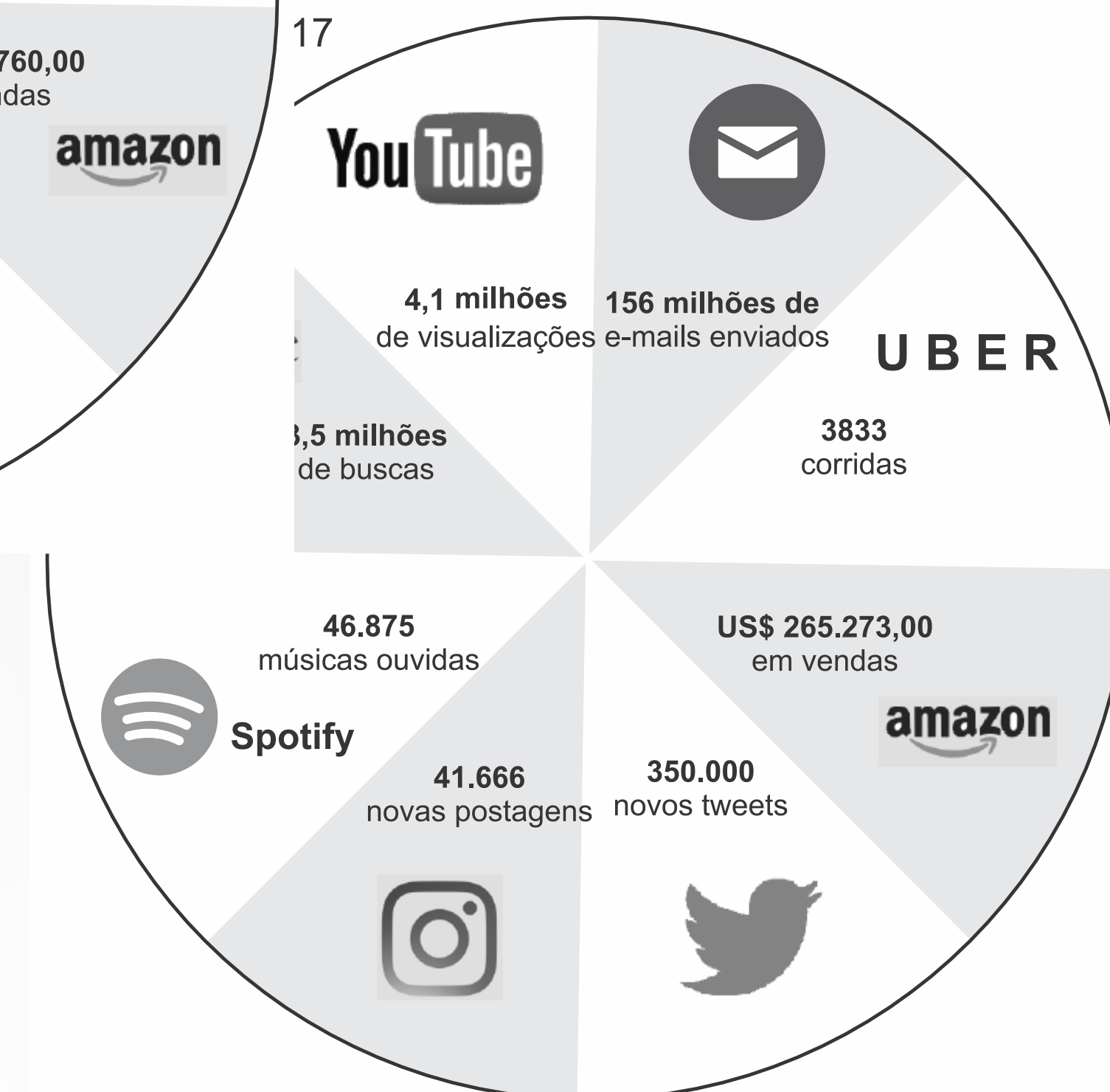
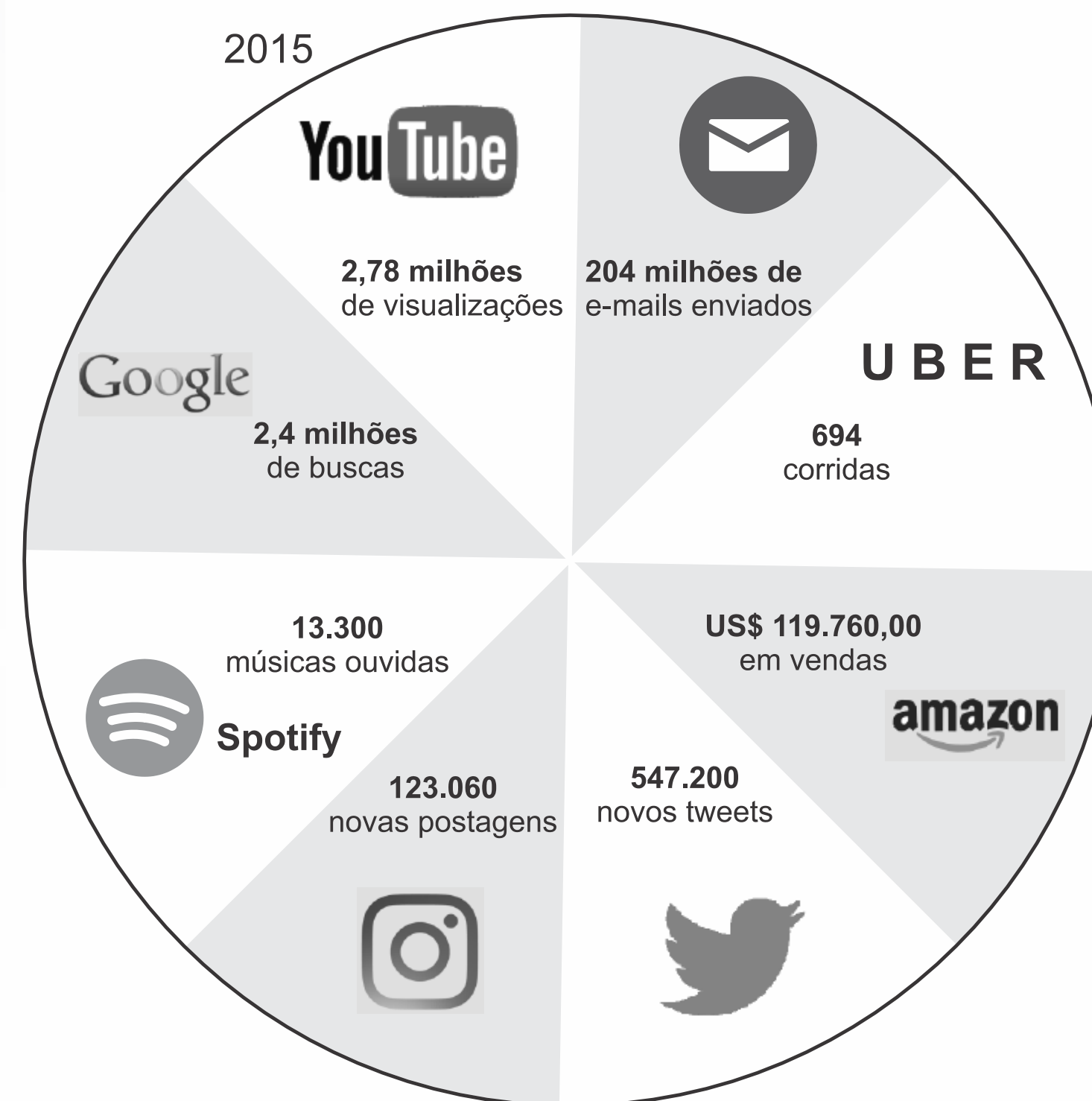


(Fuvest 2018) No mundo virtual, milhões de pessoas falam, compram, compartilham dados e se reúnem para tratar dos mais variados assuntos.

Nas figuras, os números mostram a movimentação média, em 1 minuto, de algumas das principais empresas e ferramentas de internet nos anos de 2015 e 2017.

Sobre a internet e os números mostrados nas figuras, é correto afirmar:

- Após um crescimento até a primeira década do século XXI, as ferramentas na internet apresentaram estagnação de utilização nos últimos anos.
- Para todos os governos do mundo, independentemente do regime, a democratização da internet é uma ação estratégica.
- O controle de dados e informações é descentralizado, o que confere equanimidade aos países membros da ONU.
- A internet está em constante e rápida mudança, com novas ferramentas aparecendo com contribuições relevantes, enquanto outras vão perdendo espaço.
- Empresas do ramo de serviços têm apresentado crescimento acentuado, o que não é observado em relação a empresas do ramo de entretenimento.



www.excelacom.com. Adaptado.

Redes sociais, bolhas e intolerância

Direcionamento

- Ambientes agradáveis, maximização do tempo on-line, supressão das divergências, “bolhas”.
- Sensação de maioria, intolerância.
- Desinformação e fake news.

Desinformação, fake news e pós-verdade

- **Fake news ou desinformação:** difamar alguém ou manipular a opinião pública.
- **Pós-verdade:** estratégia de manipulação, busca moldar a opinião pública apelando para emoções e valores sociais, políticos e religiosos.
- **Ferramentas:** Insinuação, pressuposição, subentendido, descontextualização, ad hominem.



(Fuvest 2020) De acordo com o historiador Martyn Lyons, “nos temores contemporâneos em relação ao acesso ilimitado a sites perigosos da Internet, e às dificuldades enfrentadas por governos de diversos países no policiamento da distribuição da informação, ouve-se o eco do pânico causado pela invenção da imprensa”.

Martyn Lyons, *A história da leitura de Gutenberg a Bill Gates*, RJ: Casa da Palavra, 1999.

Escolha a alternativa que demonstre corretamente os elementos de continuidade e de descontinuidade entre a “revolução do impresso” e a “revolução eletrônica” apontados pelo autor.

- a) As chamadas “revolução do impresso” e “revolução eletrônica” não somente favoreceram a multiplicação e democratização do acesso à informação como também auxiliaram a formação de um público mais vasto e mais crítico.
- b) A implementação das novas tecnologias de comunicação eliminou a diferença entre os usuários e os excluídos do universo da cultura escrita, tal como se prometera no início de sua adoção.
- c) A manutenção de índices elevados de circulação de *fake news* nas redes sociais demonstra que a “revolução da comunicação” depende de quem domina e de quem usa as tecnologias.
- d) Diferentemente do *Index Librorum Prohibitorum* promulgado para a atuação da Inquisição no controle da expansão do Protestantismo durante o século XVI, os atuais marcos regulatórios da Internet limitam-se ao controle da pornografia.
- e) O advento da tipografia não foi necessariamente revolucionário, pois não mudou a natureza nem o assunto dos livros; já a tecnologia digital suprimiu todas as formas anteriores de comunicação, da oral à impressa.

FOMO

Fear of missing out

- Medo de “estar por fora” ou sofrer exclusão.
- Angústia, frustração: não se desligar das redes, aguardar notificações e curtidas.
- Impactos nos estudos, vida profissional e vida pessoal.

Infodemia

- Confusão a partir de excesso de informação e desinformação com carácter contraditório.
- Angústia, hesitação, paralização, negacionismo.
- Instrumento político, fake news, “narrativas”: impactos políticos e na saúde pública.

LGPDs – Leis Gerais de Proteção de Dados

Específicas de cada país, com características comuns

- Empresas devem justificar coleta de dados.
- Usuários devem ser avisados quando há uso indevido de dados.
- Dados pessoais não podem se tornar públicos sem autorização expressa.
- “Direito ao esquecimento”.
- Ações coletivas.
- Multas para as empresas.
- Termos de uso mais claros.
- Aceitação explícita, pelo usuário, do uso de cookies e outras ferramentas.

Mercado 5G - disputa

5G

- Conexão móvel ou à distância sem cabos, velocidades muito maiores que o 4G e tecnologias anteriores.
- Usos em todos os setores, de comunicação pessoal a transporte público (veículos sem motorista) e medicina à distância.

China: lidera pesquisa e produção

China x EUA

- EUA se recusam a abrir seu mercado para empresas chinesas.
- EUA alegam temor quanto à segurança dos dados.



(Enem 2016) Não estou mais pensando como costumava pensar. Percebo isso de modo mais acentuado quando estou lendo. Mergulhar num livro, ou num longo artigo, costumava ser fácil. Isso raramente ocorre atualmente. Agora minha atenção começa a divagar depois de duas ou três páginas. Creio que sei o que está acontecendo. Por mais de uma década venho passando mais tempo on-line, procurando e surfando e algumas vezes acrescentando informação à grande biblioteca da internet. A internet tem sido uma dádiva para um escritor como eu. Pesquisas que antes exigiam dias de procura em jornais ou na biblioteca agora podem ser feitas em minutos. Como disse o teórico da comunicação Marshall McLuhan nos anos 60, a mídia não é apenas um canal passivo para o tráfego de informação. Ela fornece a matéria, mas também molda o processo de pensamento. E o que a *net* parece fazer é pulverizar minha capacidade de concentração e contemplação.

CARR. N. “Is Google making us stupid?”. Disponível em: www.theatlantic.com. Acesso em: 17 fev. 2013 (adaptado).

Em relação à internet, a perspectiva defendida pelo autor ressalta um paradoxo que se caracteriza por

- a) associar uma experiência superficial à abundância de informações.
- b) condicionar uma capacidade individual à desorganização da rede.
- c) agregar uma tendência contemporânea à aceleração do tempo.
- d) aproximar uma mídia inovadora à passividade da recepção.
- e) equiparar uma ferramenta digital à tecnologia analógica.