

RESUMO EXPANDIDO DE TRABALHO ORIGINAL

Streamings, algoritmos e câmara de eco: a nova fixação de crenças

Larissa Pinécio Malizan, Filosofia, Universidade Estadual de Maringá, Brasil
Max Rogério Vicentini, Filosofia, Universidade Estadual de Maringá, Brasil,
mrvicentini@uem.br

INTRODUÇÃO

O advento das plataformas de *streaming* revolucionou a forma como se consome cultura e entretenimento, marcando uma transição significativa do modelo tradicional de mídia para um ambiente digital interativo e sob demanda. Ao possibilitar o acesso instantâneo a uma vasta gama de conteúdos audiovisuais, essas plataformas oferecem aos usuários uma nova maneira de interagir com a cultura, proporcionando uma experiência personalizada e flexível.

Embora esse modelo de consumo cultural apresente vantagens evidentes, como a conveniência e a ampliação do acesso, ele também levanta questões críticas sobre a qualidade da experiência cultural. A personalização dos algoritmos e a lógica de consumo centrada no conforto e na conveniência têm gerado fenômenos como o paradoxo da escolha e a câmara de eco, que limitam a diversidade cultural e dificultam o desenvolvimento de um engajamento crítico e reflexivo.

Além disso, a indústria do entretenimento digital, impulsionada pela busca incessante por lucro, recorre frequentemente à repetição de fórmulas de sucesso, resultando em uma produção massificada que carece de criatividade e originalidade. O presente trabalho visa explorar as complexas dinâmicas que envolvem o consumo de cultura no contexto das plataformas de *streaming*, destacando tanto os potenciais quanto os desafios desse modelo, especialmente no que diz respeito ao impacto sobre a autonomia do espectador, a diversidade cultural e a resistência criativa.

MÉTODO

O presente trabalho desenvolve-se por meio de uma abordagem teórica e qualitativa, com ênfase na análise filosófica e crítica do fenômeno cultural contemporâneo representado pelas plataformas de *streaming*. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e interpretativa, cujo objetivo é refletir sobre os impactos das tecnologias algorítmicas na formação das crenças, à luz do pensamento de autores como Charles Sanders Peirce, Theodor W. Adorno, Byung-Chul Han, Shoshana Zuboff e Eli Pariser.

A seleção das obras seguiu o critério de relevância para o problema proposto, considerando contribuições significativas para a crítica da cultura, da técnica e das formas de subjetivação na contemporaneidade. A investigação baseia-se na leitura e interpretação de textos clássicos e contemporâneos, articulando-os com a realidade sociotécnica atual, com foco na mediação algorítmica da experiência estética e cultural.

A pesquisa adota, como estratégia metodológica central, o recurso à análise conceitual e comparativa, com o intuito de traçar paralelos entre a epistemologia pragmatista de Peirce e os mecanismos de formação de preferências culturais nas plataformas digitais. A utilização do conceito de “método da tenacidade” como lente

interpretativa permite compreender criticamente a dinâmica da câmara de eco digital e seus efeitos sobre a autonomia e a diversidade culturais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O termo *streaming*, originário da língua inglesa, refere-se à transmissão de conteúdos audiovisuais em tempo real por meio de redes para dispositivos eletrônicos. Seu principal diferencial, além da ampla variedade de conteúdos disponíveis, é a possibilidade de consumi-los sem a necessidade de *downloads*. As plataformas de *streaming* operam por meio de uma arquitetura que viabiliza a troca de dados simultânea à recepção deles, utilizando um armazenamento temporário, conhecido como *buffer*, para garantir que os dados sejam transferidos e armazenados temporariamente no dispositivo, sendo apagados ao fim do uso.

Com esse modo de funcionamento, os serviços de *streaming* se tornam acessíveis em qualquer momento e local, desde que haja conexão com a rede. Para as sociedades contemporâneas, essas plataformas configuram-se como uma nova forma de organização das trocas culturais. O entretenimento se transforma em um ecossistema no qual seus elementos - filmes, séries, músicas, *podcasts* e jogos - interagem e se influenciam dentro de um ambiente digital.

Nesse ecossistema, as plataformas vão além da simples disponibilização de conteúdo; elas fomentam a criação de comunidades, geram recomendações personalizadas, promovem interações sociais e alimentam uma economia baseada em dados. Representam uma forma de expressão que redefine e expande fronteiras, embora não necessariamente estimulem uma reflexão crítica sobre a cultura.

Diferentemente dos meios tradicionais de transmissão de mídia, os *streamings* facultam aos usuários a possibilidade de participar ativamente na seleção do que e quando consumir. Esse empoderamento, que deveria caminhar rumo à autonomia do consumidor, resulta, na prática, em um fenômeno conhecido como “paradoxo da escolha”. Esse conceito diz respeito à dificuldade de decidir o que consumir diante de uma vasta gama de opções. Essa sobrecarga de escolhas pode gerar indecisão e, paradoxalmente, uma sensação de insatisfação, prejudicando uma experiência inicialmente positiva. (Hracs e Webster, 2021)

Com o objetivo de resolver esse problema, desenvolveu-se o processo de personalização, o qual permite que as plataformas utilizem algoritmos para monitorar as preferências e comportamentos dos usuários, a fim de oferecer recomendações personalizadas de forma a filtrar o conteúdo. No entanto, é crucial destacar que essa personalização não ocorre de forma isenta de viés (Zuboff, 2021). À medida que o usuário consome tais recomendações automatizadas, torna-se cada vez mais dependente delas, o que resulta na marginalização do aspecto que faz essas plataformas tão atrativas: a liberdade de escolha.

Theodor W. Adorno (1903-1969) argumenta em suas obras que aquilo que frequentemente se interpreta como gosto individual é, em muitos casos, uma percepção superficial condicionada. Em outras palavras, o que é apreciado ou consumido não reflete necessariamente uma escolha autônoma e genuína, mas resulta de uma resposta mediada por influências externas, imediatas e simplificadas. Trata-se, segundo Adorno (2020), de uma reprodução inconsciente de normas culturais e tendências massificadas amplamente aceitas, moldadas pela indústria cultural e por mecanismos sociais que limitam a autonomia do indivíduo na formação de suas preferências.

No âmbito das mídias sociais essa afirmação se confirma ao observar que o que faz sucesso não é necessariamente o que é reconhecido como valioso, mas sim o que é amplamente conhecido. Nos serviços de *streaming*, para alcançar notoriedade, basta que o conteúdo seja recomendado para a maior quantidade de usuários possível. Não se trata mais de qualidade ou gosto pessoal, mas sim sobre quantas visualizações o conteúdo consegue gerar. Esse fenômeno parece ter alterado completamente a maneira com que as mídias são consumidas.

O processo de transição do teatro para o cinema e da locadora para o *streaming* acabou por diminuir a variedade de fontes de informação disponíveis ao público. Anteriormente, o consumo desse tipo de cultura envolvia um processo de reflexão e escolha, de expectativa, de deslocamento e de interação social com outros indivíduos. Embora esses aspectos possam ser empecilhos para a democratização cultural, o modelo atual de acesso às artes e ao entretenimento tende a confiná-los a um espaço privado, eliminando a necessidade de interação direta com o mundo físico. No entanto, esse modelo também proporciona uma facilidade maior para consumir cultura, permitindo o acesso imediato a um vasto catálogo de obras de qualquer lugar e a qualquer momento.

Isso significa que, em teoria, as pessoas podem consumir mais conteúdos culturais do que nunca, expandindo seus horizontes e explorando novas experiências artísticas sem as barreiras logísticas antes impostas, como deslocamentos físicos ou disponibilidade limitada de títulos. Ainda assim, essa conveniência tem um custo: o consumo ocorre predominantemente de maneira individualizada, mediado por algoritmos que personalizam e restringem as opções oferecidas.

Como consequência, embora haja um aumento quantitativo no consumo de cultura, a qualidade e a diversidade das experiências podem ser comprometidas, reforçando a lógica do conforto e da conveniência. Assim, a vivência cultural, que historicamente foi uma ferramenta de socialização e reflexão coletiva (Adorno, 2020), corre o risco de se transformar em uma atividade isolada e repetitiva, mediada por interesses comerciais e moldada por escolhas pré-determinadas.

Mesmo possuindo um vasto catálogo de obras provenientes de diversas partes do mundo, as plataformas de *streaming* frequentemente não promovem uma multiplicidade significativa de experiências culturais. Isso ocorre porque os algoritmos que gerenciam as recomendações personalizadas tendem a funcionar de maneira a reduzir a diversidade de conteúdos acessados. Baseando-se em dados de consumo anteriores, esses algoritmos priorizam sugestões alinhadas aos “gostos” passados dos usuários, ignorando ou marginalizando conteúdos que poderiam expandir suas perspectivas culturais. “A atual crise da liberdade consiste em estar diante de uma técnica de poder que não rejeita ou oprime a liberdade, mas a explora. A livre escolha é extinta em prol de uma livre seleção entre as ofertas disponíveis.” (Han, 2018, p.27)

Esse mecanismo cria o que é comumente chamado de “câmara de eco”, termo cunhado pelo ativista Eli Pariser (2011). Nesse contexto, os usuários são constantemente expostos a variações de conteúdos com os quais já estão familiarizados, o que reforça preferências existentes e limita o contato com obras que poderiam desafiar ou enriquecer seu repertório cultural. A câmara de eco digital funciona, portanto, como um ciclo fechado: quanto mais um determinado tipo de conteúdo é consumido, maior a probabilidade de o algoritmo oferecer recomendações semelhantes, restringindo o acesso a narrativas, estilos e

perspectivas que não se encaixem no perfil de consumo já estabelecido. Esse processo guarda uma notável semelhança com o que Charles Sanders Peirce (1839-1914) chamou de "método da tenacidade" em sua análise sobre a fixação de crenças.

Peirce (1992) descreveu a tenacidade como a tendência humana de se apegar a certas crenças simplesmente por repeti-las constantemente e evitar qualquer informação que as contradiga. Nas plataformas digitais, essa dinâmica é reproduzida em escala industrial: os algoritmos funcionam como amplificadores digitais da tenacidade, reforçando continuamente preferências culturais enquanto filtram silenciosamente tudo que poderia questioná-las.

Ao repetir o já conhecido, a câmara de eco diminui a possibilidade de descoberta e experimentação, pilares essenciais para um engajamento cultural mais amplo e crítico. Frequentemente as plataformas envolvem os usuários em bolhas de familiaridade, perpetuando uma visão limitada do que a cultura global tem a oferecer.

Essa dinâmica, embora prática no curto prazo, ao atender às expectativas imediatas dos consumidores, compromete a riqueza do processo cultural. Em um ambiente em que o lucro é priorizado sobre a diversidade, a criatividade e a pluralidade podem ser prejudicadas, gerando uma experiência cultural homogeneizada e previsível. A cultura transforma-se, assim, em um espelho que reflete infinitamente as "preferências" passadas dos indivíduos, em vez de ser uma janela para novas possibilidades.

A ideia de "não precisar pensar" se reflete no fato de que essas plataformas entregam conteúdos "prontos", seguindo fórmulas que visam agradar rapidamente, sem exigir reflexão ou esforço criativo do público. A crítica de que não há criatividade, e que a produção cultural se baseia na reprodução de padrões, está diretamente relacionada com a lógica capitalista. O que demonstra eficácia tende a ser replicado, e as produções voltadas para o lucro frequentemente exploram modelos que já se mostraram bem-sucedidos.

O paralelo com o método da tenacidade de Peirce (1992) ajuda a compreender os riscos desse fenômeno. O filósofo alerta que a tenacidade leva a crenças frágeis, uma vez que não são testadas contra a realidade diversa, da mesma forma as câmaras de eco geram um consumo cultural igualmente frágil, desprovido da riqueza que apenas o contato com a diversidade pode oferecer. As plataformas digitais, ao priorizarem a conveniência e o lucro, criam uma cultura homogênea, repetitiva e comercialmente orientada, inibindo a experimentação, a inovação e o desenvolvimento de uma reflexão crítica.

Embora a indústria do entretenimento seja predominantemente estruturada para promover conteúdos massificados, ainda há espaço para a resistência, especialmente por meio de produções independentes e alternativas. Essas iniciativas, frequentemente originadas por criadores desvinculados das grandes plataformas ou estúdios, oferecem não apenas narrativas inovadoras, mas também representações culturais plurais e estilos estéticos que desafiam as convenções dominantes da indústria, questionando as fórmulas narrativas hegemônicas e promovendo perspectivas que muitas vezes escapam ao *mainstream*.

Dessa forma, as próprias redes sociais emergem, por um lado, como um instrumento poderoso de resistência cultural. Criadores independentes encontram nas diferentes plataformas disponíveis a possibilidade de divulgar suas obras diretamente ao público, sem intermediação das grandes corporações. Essa

autonomia propicia o surgimento de movimentos culturais orgânicos, de natureza descentralizada.

Além disso, a resistência no contexto do entretenimento não se restringe à produção, mas também se manifesta no consumo. Audiências críticas e reflexivas têm procurado romper as bolhas informativas criadas pelos algoritmos das plataformas digitais, buscando conteúdos menos convencionais e mais diversos. Esse comportamento reflete uma procura por alternativas que desafiem as normas de consumo estabelecidas, configurando um movimento de resistência dentro do próprio ecossistema mediático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou explorar as dinâmicas dos serviços de *streaming* e sua influência sobre o consumo cultural contemporâneo, destacando como as plataformas digitais, por meio de algoritmos de personalização, criam "câmaras de eco" que limitam a diversidade e a reflexão crítica. Foi possível demonstrar que, embora essas plataformas ofereçam conveniência e acessibilidade, elas também moldam as preferências dos usuários, restringindo o acesso a novas experiências culturais e reforçando visões limitadas. A análise do fenômeno, à luz do método da tenacidade de Peirce, evidenciou que a repetição contínua das mesmas escolhas culturais pode resultar em um consumo cultural frágil, que carece da riqueza proporcionada pela diversidade.

PALAVRAS-CHAVE

Streaming, Câmara de Eco, Indústria cultural, Tenacidade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao CNPq pelo apoio financeiro e institucional, fundamentais para a realização deste projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. W. **Indústria Cultural**. Organização e Tradução de Vinicius Marques Pastorelli. São Paulo: Editora Unesp, 2020, 285 p.

HAN, B. C. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Tradução: Maurício Liesen. Porto Alegre: Editora Autêntica, 2018. 124 p.

HRACS, B. J. e WEBSTER, J. From selling songs to engineering experiences: exploring the competitive strategies of music streaming platforms. **Journal of Cultural Economy**, v. 14, n. 2, p. 240-257, 2021.

PARISER, E. **The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think**. New York: Penguin Press, 2011.

PEIRCE, C. S. **The essential Peirce: Selected Philosophical Writings**. Bloomington: Indiana University Press, 1992.

ZUBOFF, S. **A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. Tradução: George Schlesinger. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021. 938 p.