

INFOSFERA A RELAÇÃO COM O OUTRO: A comunicação digital em perspectiva

Arthur Curty Solordanos
*Mestrando em Psicologia, Universidade Federal do Pará
(UFPA)*

E-mail: curtypsicologo@gmail.com

Maria de Nazareth Rodrigues Malcher de Oliveira Silva
*Pós-Doutora em Psicologia, Universidade Federal do Pará
(UFPA)*

E-mail: malchersilva@unb.com

Resumo

A expansão das tecnologias digitais e seus dispositivos eletrônicos transformam a comunicação contemporânea, criando um ambiente no qual comunicar-se pode ocorrer também por meio de mediações tecnológicas, operadas por softwares e algoritmos que organizam o acesso ao mundo. Tal condição altera a própria experiência de estar junto aos outros, deslocando práticas sociais e modos de constituir-se como sujeito para ambientes digitais onde fronteiras geográficas e barreiras de tempo se tornam fluidas. No âmbito teórico e qualitativo, o presente estudo busca analisar como as tecnologias de terceira ordem, caracterizadas pela automação e ação algorítmica, transformam a experiência humana no ato de comunicar-se e habitar o ambiente digital. Contudo, apesar desses espaços prometerem proximidade, também são capazes de reduzir a alteridade, produzindo vínculos filtrados, os quais reforçam as preferências dos próprios usuários e limitam o contato com aquilo que escapa ao próprio horizonte de reconhecimento. Portanto, esse movimento revela a necessidade de pensar a comunicação para além do evento técnico, mas como uma questão ontológica, uma vez que a relação mediada emerge novas possibilidades de encontro e também riscos de empobrecimento de uma vida compartilhada, exigindo uma postura ativa quanto ao contato com as tecnologias digitais.

Palavras-chave: Comunicação digital; Mediação Tecnológica; Infosfera; Tecnologias da Informação e Comunicação.

Abstract

The expansion of digital technologies and their electronic devices has reshaped contemporary communication, creating an environment in which interaction also occurs through technological mediations operated by software and algorithms that organize access to the world. This condition alters the very experience of being with others, shifting social practices and modes of constituting oneself toward digital environments where geographical boundaries and temporal barriers become fluid. From a theoretical and qualitative perspective, this study examines how third-order technologies, characterized by automation and algorithmic action, transform the human experience of communicating and inhabiting the digital environment. However, although these spaces promise proximity, they are also capable of reducing otherness, generating filtered bonds that reinforce users' preferences and limit contact with what exceeds their own horizon of recognition. Therefore, this movement highlights the need to understand communication beyond a technical event, as an ontological matter, since mediated relations produce new possibilities for encounter while also posing risks of impoverishing shared life, thus demanding an active stance toward engagement with digital technologies.

Keywords: Digital Communication; Technological Mediation; Infosphere; Information and Communication Technologies.

INTRODUÇÃO

Algumas das transformações tecnológicas que marcaram o final do século XX e o início do século XXI consolidaram novos paradigmas técnicos e sociais que possibilitaram novos engendramentos sobre a comunicação contemporânea. A tecnologia digital, introduzida ao cotidiano através da ascensão dos *hardwares* e *softwares* de computador, promoveu uma ampliação sem precedentes do número de pessoas conectadas à Internet. De acordo com os dados mais recentes divulgados pela International Telecommunication Union, aproximadamente 5,5 bilhões de pessoas tiveram acesso à internet, o que corresponde a cerca de 68% da população mundial. (ITU, 2024)

A sociedade contemporânea inaugura uma nova era através da tecnologia digital, torna-se cada vez mais comum a utilização de aparelhos eletrônicos ligados à internet como meio de comunicação. As mensagens instantâneas, as ligações por vídeo chamada e as publicações em redes sociais marcam a forma como indivíduos vivenciam a comunicação. De acordo com o dicionário Michaelis (s.d), comunicação é “Ato que envolve a transmissão e a recepção de mensagens entre transmissor e receptor, através da linguagem oral, escrita ou gestual, por meio de sistemas convencionados de signos e símbolos”. Logo, desfruta-se de um novo campo, uma extensão para a comunicação humana moderada através da economia, tecnologia, internet e aparelhos eletrônicos.

Esse cenário revela que as Tecnologias da Informação e Comunicação, as TICs, deixaram de ser um privilégio de ambientes tecnicamente especializados e tornou-se uma tecnologia que faz parte do cotidiano das pessoas. A Organização das Nações Unidas (2023, 2024, 2024, 2024) aponta que o acesso à internet está diretamente associado a indicadores de desenvolvimento humano, elencando a exclusão digital como um fator que compromete o acesso à renda, direitos e oportunidades de formação e informação.

Nesse sentido, o presente trabalho baseia-se em uma pesquisa teórica, qualitativa, que se apresenta em um ensaio que “... tem como atributo sair da razão e da argumentação padronizada.” (MENEGETTI, 2011, p. 324) O presente estudo como objetivo analisar como as tecnologias de terceira ordem em comunicação, especialmente através de seus algoritmos, transformam a experiência humana de contato, expressão e constituição do sujeito no mundo.

“A abordagem qualitativa propõe-se, então, a elucidar e conhecer os complexos processos de constituição da subjetividade, diferentemente dos pressupostos “quantitativos” de predição, descrição e controle.” (HOLANDA, 2006, p. 364) Desta forma, torna-se possível investigar de que modo os sistemas realizam a mediação entre as pessoas que utilizam a plataforma e os dados, examinar os impactos éticos e ontológicos na comunicação mediada pelo computador e compreender o deslocamento de práticas sociais para os ecossistemas virtuais, refletindo sobre a alteridade e a participação nos espaços de convívio social.

A virtualização da experiência humana em meio ao mundo digital

A presença e crescimento acelerado das conexões digitais não implica apenas em um dado estatístico de mercado, mas demonstra uma mudança expressiva na interação com essa tecnologia, pois a condição de acesso passa a influenciar modos de ser e estar com o outro. Manuel Castells (1999) identifica que essa mudança, ao qual chama de revolução, não se deu somente através da introdução de máquinas mais capazes tecnicamente, mas pelo surgimento de um sistema integrado de informação e comunicação com capacidade de organizar tanto economicamente quanto culturalmente a vida social.

Cada novo agenciamento, cada nova "máquina" tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem. (LÉVY, 2011, p.10).

A introdução e posteriormente a popularização de um sistema de compartilhamento de informações como a internet proporciona novos fenômenos à sociedade. A relação que se estabelece com o mundo ao redor é modificada, uma vez que o que anteriormente poderia estar afastado pela barreira temporal ou geográfica, como uma determinada música presente no disco perdido no fundo do guarda-roupas de alguém, agora está contido em um eletrônico - não só a música determinada do disco perdido, quanto toda a discografia dos artistas envolvidos.

Para Lévy (1996), a tecnologia digital apresentava um potencial muito mais profundo do que a possibilidade de interligar computadores, desenvolver sistemas operacionais ou outros softwares; Para ele, a internet apresentava uma nova forma de acessar entes, ideias ou situações que já existiam de uma maneira diferente.

A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma 'elevação à potência' da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma "solução", a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. (LÉVY, 2011, p. 6-7)

Assim, o autor demonstra a possibilidade de deslocar o centro de gravidade ontológico de um objeto atual para o ambiente digital. Para Lévy (2011), o *virtual* não é contrário ao real, mas *atual*, pois o *virtual* trata de uma potencialidade, enquanto o *atual* requer a concretização efetiva ou formal.

Dessa forma, a virtualização possibilita o movimento de um ente atual para o estado virtual. Através da virtualidade tecnológica, ou seja, aquela proporcionada através de computadores e *softwares*, é possível pensar na realização de um comércio virtual e um comércio atual. Em uma loja de videogames atual, o comerciante precisa de um espaço físico para expor suas mercadorias e dispor seus funcionários, além de que o próprio cliente deve ser capaz de encontrá-lo; Em uma loja de videogames virtual, o comerciante precisa de um servidor para hospedar seu site e uma maneira eficiente de entregar os produtos, além de preocupar-se em ser avaliado pelo cliente após a compra.

Nesse cenário, apesar de tratar-se de um mesmo ato - comprar/vender um videogame -, a experiência será completamente diferente tanto para o comerciante quanto para o cliente. No ambiente atual, o comerciante posiciona-se próximo fisicamente através da loja física e proporciona ao cliente o encontro com a mercadoria em questão. Enquanto no virtual, o comerciante posiciona um ponto de acesso virtual que diversos clientes poderão acessar ao mesmo tempo, sem o encontro efetivo com o produto físico. Assim, trata-se de um movimento de adequação a duas situações diferentes, sem necessariamente existir uma hierarquia ou uma dicotomia entre bom e ruim entre elas.

A revolução das TICs se difere em relação às revoluções anteriores por não depender de um centro produtivo necessariamente localizado geograficamente em algum ponto, mas por se tratar de algo que se expandia em escala planetária. (CASTELLS, 1999) Portanto, além de possibilitar novas atividades, a virtualidade tecnológica ainda possibilita um deslocamento do centro de gravidade ontológico de diversas práticas para ambientes digitais, as quais influenciam na própria maneira como essas atividades se realizam.

Para Heidegger (2012), a técnica moderna cria agenciamentos que potencialmente podem encobrir uma forma autêntica de contato, uma vez que estes propiciam uma visão de mundo como passível de manipulação, quantificação e acessível em um enquadramento imediato. Então, as predisposições que são inerentes do ambiente virtual tecnológico, como o contato com a tecnologia digital - em variáveis como o aparelho e o *software* utilizado ou o modo de uso - e a conectividade - a

estabilidade, velocidade e acessibilidade da internet -, irão determinar alguns dos aspectos de contato dentro do ambiente virtual.

Para Floridi (2014), a era contemporânea é um momento onde o ser humano pode tornar-se somente beneficiário da tecnologia sem a necessidade de contato com a mesma, sendo que a humanidade percorre um caminho onde utilizava-se da tecnologia para modificar a natureza (primeira ordem tecnológica), posteriormente utiliza-se a própria tecnologia para modificar a tecnologia (segunda ordem tecnológica), e por fim, o ser humano é desnecessário para a manutenção interna da tecnologia. Dessa forma, o autor perpassa pela tecnologia desde o machado, que em contato com uma árvore permite a manipulação da madeira; Posteriormente, uma chave de boca, utilizada para apertar uma engrenagem de uma máquina a vapor, de um motor a combustão ou uma aeronave; E por fim, a tecnologia que reconhece as ações de seu usuário, transforma-os em dados, e quantifica e manipula os mesmos para tornar o usuário acessível a ações para “beneficiá-lo”¹.

Então nós, que éramos os usuários, não estamos mais dentro do circuito, mas, no máximo, sobre ele: Os pilotos ainda voam drones ativamente, com um manche e um acelerador, mas os operadores apenas os controlam com um mouse e um teclado. Ou talvez não estejamos significativamente presentes no todo, ou seja, nós estamos completamente fora do circuito, e desfrutamos ou simplesmente dependemos dessas tecnologias como beneficiários ou consumidores, possivelmente inconscientes (FLORIDI, 2014, p. 40, tradução nossa²)

A maneira de entrar em contato com as coisas e com o mundo ao redor podem ser redefinidas de acordo com as relações que se estabelecem com as tecnologias. (HEIDEGGER, 2012) Floridi (2014) descreve que a sociedade contemporânea vive em uma *infosfera*, um momento em que tecnologias de terceira ordem estão intrinsecamente ligadas ao conforto da sociedade. Assim, o autor demonstra que caso fosse possível “desligar” todas as tecnologias de terceira ordem imediatamente, não seria possível continuar vivendo no mesmo nível de conforto que é experimentado atualmente, pois são gerenciadas pela tecnologia. (FLORIDI, 2014)

A *infosfera* denota um ser humano que vive em um ambiente informacional, um ambiente híbrido, onde a diferença entre o mundo virtual tecnológico e o mundo atual é borrada pelas constantes interações entre eles. (FLORIDI, 2014) Dessa forma, para o autor, o ser humano se torna um *infor*, um ser híbrido, que vive tanto no mundo digital virtual quanto no mundo atual, e as consequências desses dois ambientes influenciam em sua vida. (FLORIDI, 2014)

A expressão do ser sob em meio aos algoritmos

O indivíduo que habita a tecnologia, que participa dos engendramentos do mundo virtual, é o mesmo indivíduo que relaciona-se também fora dela. Nesse sentido, torna-se necessário para o presente trabalho demonstrar algumas peculiaridades sobre a existência humana que corroboram para o entendimento de seu modo de ser contextualizado às ferramentas de comunicação contemporâneas.

Para Heidegger (2009), a existência traduz-se em um *Dasein* (ou ser-ai): “O ‘ser’ é o conceito que-pode-ser-entendido-por-si-mesmo. Em todo conhecer, em todo enunciar, em cada comportamento em relação a ente, em cada comportar-se-em-relação-a-si-mesmo se faz uso de ‘ser’ e a expressão é aí entendida ‘sem mais nada’.” (p.39) Então, não é possível “ser” senão intrinsecamente imerso em um contexto

¹ Para Floridi (2014), trata-se respectivamente, das tecnologias de primeira, segunda e terceira ordem.

² Then we, who were the users, are no longer in the loop, but almost on the loop: pilots still fly drones actively, with a stick and a throttle, but operators merely control them with a mouse and a keyboard. Or perhaps we are not significantly present at all, that is, we are out of the loop entirely, and enjoy or simply rely on such technologies as (possibly unaware) beneficiaries or consumers. (Floridi, 2014, p. 40)

mundano, em um recorte cultural, econômico, social, e em contato com outras pessoas e consigo mesmo.

Nesse cenário, a modificação na comunicação contemporânea aportada pela tecnologia digital não somente age em relação ao próprio ato de comunicar-se quanto por consequência reflete-se no *Dasein* da mesma forma que o “ser” é expresso. Assim, por mais que existam diferenças inerentes ao contato e vivência no mundo, que irão tornar cada “ser” único, é através da fala - ato de comunicação - que o homem pode expressar aquilo que lhe é importante, “... a linguagem é o que faculta o homem a ser o ser vivo que ele é enquanto homem.” (HEIDEGGER, 2003, p.7)

A linguagem pertence, em todo caso, à vizinhança mais próxima dos humano. A linguagem encontra-se por toda parte. Não é, portanto, de admirar que, tão logo o homem faça uma ideia do que se acha ao seu redor, ele encontre imediatamente também a linguagem, de maneira a determiná-la numa perspectiva condizente com o que a partir dela se mostra. O pensamento busca elaborar uma representação universal da linguagem. (HEIDEGGER, 2003, p. 7)

Assim, pode-se perceber que a linguagem, a comunicação e a possibilidade de expressão caminham lado-a-lado ao possibilitar a exteriorização do “ser”. Uma pessoa ao presenciar o crescimento de uma fruta, desde seu estágio inicial de desenvolvimento até o momento de colher, pode representar o fenômeno de diversas maneiras através da linguagem. O processo pode ser descrito a partir da mudança de cor da fruta, de tamanho, das transformações que ela provoca na planta, a motivação para a colheita da fruta, cada nuance pode ser descrita de uma maneira única em coesão com o “ser” de cada um.

A linguagem assume espaço no cotidiano, em relações sociais, nas interações com literatura, pintura, escultura, ou mesmo no agir do trabalho ou qualquer outra atividade manual.

O homem fala. Falamos quando acordados e em sonho. Falamos continuamente. Falamos mesmo quando não deixamos soar nenhuma palavra. Falamos quando ouvimos e lemos, falamos igualmente quando não ouvimos e não lemos, e ao invés, realizamos um trabalho ou ficamos à toa. Falamos sempre de um jeito ou de outro. Falamos porque falar nos é natural. Falar não provém de uma vontade especial. Costuma-se dizer que por natureza o homem possui linguagem. Guarda-se a concepção de que, à diferença da planta e do animal, o homem é o ser vivo dotado de linguagem. (HEIDEGGER, 2003, p.7)

Isto posto, ao retornar a ideia de uma mudança no centro de gravidade ontológico da comunicação em relação ao ambiente virtual pode demonstrar uma própria mudança no centro de gravidade em como as pessoas lidam com as suas próprias expressões em relação ao novo contexto. Portanto, as características que constituem o ambiente virtual também irão afetar a maneira como se constitui a própria expressão dentro desses ambientes, e o próprio “ser” do indivíduo em questão.

O ambiente digital virtual se configura de maneira ímpar quando comparada com o ambiente atual, uma vez que é mediado através de *softwares* e interfaces que irão definir os limites de cada interação com essas máquinas. A internet também sofreu os efeitos do tempo, e desde a primeira conexão em um servidor HTTP e um cliente até o presente momento, tem-se mais de 30 anos e é possível destacar que as plataformas digitais que nasceram para a internet direcionaram-se a oferecer diversas opções de conteúdo personalizado, fundamentando-se através de atividades passadas do usuário naquela ou em plataformas associadas. (CASTRO E SIMIONATO, 2021; BERNERS-LEE E CAILLIAU, 1990)

Desta forma, ao cotidianamente abrir um site de notícias e abrir somente algumas delas para ler, ao conectar-se com uma pessoa do mesmo bairro na rede social, ao ouvir as músicas preferidas na sequência, o usuário pode estar realizando ações que irão determinar como aquela, ou aquelas, plataformas irão lidar com a entrega de informação para ele. De acordo com Castro e Simionato (2012), os metadados são

protagonistas nessa dinâmica de funcionamento das plataformas digitais, uma vez que possibilitam catalogar e sistematizar os recursos informacionais, prestigiando dados como identificação, busca, localização, e também a recuperação e preservação desses dados.

O uso da internet para a comunicação, expressão de sentido ou mesmo ao entrar em contato com o conteúdo disponibilizado por outro usuário perpassa pelos algoritmos que constroem essas infraestruturas virtuais.

Usando protocolos ultravelozes, qualquer site - não só os Googles e Facebooks - pode agora participar da brincadeira. Para os comerciantes do 'mercado do comportamento', cada 'indicador de clique' que enviamos é uma mercadoria, e cada movimento que fazemos com o mouse pode ser leiloado em microssegundos a quem fizer a melhor oferta. (PARISIER, 2012, p. 8)

Através da relevância dos cliques, internautas são bombardeados por conteúdo personalizado, uma nova forma de expor o usuário também à propaganda, incluindo o marketing digital, e proporcionando um nicho de mercado, um modelo de negócio.

Cada pessoa que se faz presente de maneira recorrente nas redes sociais tem a possibilidade de ater-se somente a informações que corroborem com suas experiências e opiniões. Indubitavelmente trata-se de um ambiente onde a heterogeneidade dos diferentes usuários é frequentemente substituída pela homogeneidade da predição de algoritmos de forma a organizar os usuários em "bolhas de conteúdo". Parisier (2012) chama o fenômeno de "bolha dos filtros", "Numa época em que as informações compartilhadas são a base para a experiência compartilhada, a bolha dos filtros é uma força centrífuga que nos afasta uns dos outros" (2012, p. 9)

A bolha dos filtros encontra terreno fértil quando o usuário permanece no centro de um ambiente personalizado para si. Dessa forma, os usuários que compartilham de opiniões e visões parecidas sobre o que é exposto como conteúdo nas redes podem encontrar-se em sessões de comentários, comunidades e páginas

Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção. Apesar de "não-presente", essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. (LÉVY, 2011, p.9)

Portanto, os metadados potencializam o evento através da organização de redes sociais, jogos, fóruns ou outros canais de informação, já determinando qual papel essa comunidade será capaz de cumprir para os seus usuários. Essa junção determina as opções que o indivíduo tem para conectar-se com o mundo, outras pessoas e até mesmo pode ser relacionada ao fenômeno de polarização das redes sociais.

O imperativo da autenticidade produz uma compulsão narcísica. O narcisismo não é idêntico ao saudável amor-próprio, que não tem nada de patológico. O amor-próprio não exclui o amor pelo outro. O narcisista, em contrapartida, é cego frente ao outro. O outro é dobrado até que o ego se reconheça nele. O sujeito narcisista percebe o mundo apenas como sombras de si mesmo. A consequência fatal: o outro desaparece. As fronteiras entre o si e o outro se dissipam. O si se difunde e se torna difuso. O eu afoga no si. Um si estável surge, em contrapartida, apenas em vista do outro. A autorreferência excessiva e narcisista produz, em contrapartida, um sentimento de vazio (HAN, 2022, p.26)

A rede possibilita ao seu usuário uma bolha hermética que elimina qualquer contato com uma forma diferente de expressão, seja ela contrária ou mesmo divergente. O "estar junto" de pessoas com opiniões diferentes é relegado ao convívio cotidiano, e modificado ao decorrer com o contato com a sua "câmara de ressonância especial", onde se comunica e expressa de acordo com seu próprio cotidiano, os problemas de ordem social, política e econômica que atravessam seu dia-a-dia. Além disso, Han

(2022) também descreve que as redes são um local propício para o desenvolvimento de uma compulsão narcísica que afirma sua própria identidade através do apagamento do outro. “A negatividade do outro dá lugar, hoje, à positividade do igual” (HAN, 2022, p.7).

Entende-se então que as plataformas virtuais desdobram-se através da interface que o usuário acessa e que permite conectar-se às funcionalidades, e os algoritmos, a face oculta das plataformas que irá gerir os dados do usuário de maneira a influenciar o “quanto”, o “como” e “quando” o usuário recebe um conteúdo disponível online. Portanto, a comunicação entre os usuários é predefinida e nivelada de acordo com a necessidade da plataforma, demonstrando que não existe uma neutralidade quanto ao convívio em redes sociais.

Heidegger (2012) aponta que a técnica moderna oferece a ilusão de proximidade, enquanto estabelece um modo de relação premeditado, o qual encurta distâncias espaciais e temporais, mas também suprime a forma verdadeira de proximidade (Nähe). Assim, a promessa de conexões instantâneas através de redes sociais, de encontro com o outro, pode mascarar a falta de uma relação genuína entre os indivíduos. A proximidade da técnica vela a abertura ontológica necessária para a própria proximidade, pois trata o ser humano como mera fonte de dados.

CONCLUSÃO

É possível concluir que a expansão do mundo digital virtual, através da internet e dos computadores, incorporaram ao cotidiano novas ferramentas e remodelaram o campo onde algumas experiências se dão. Mais do que um usuário, o indivíduo atual passa a constituir-se a partir do contato com a informação e com outras pessoas, assim como expressar suas ideias políticas, afetivas ou relatar o mundo a partir de sua visão. Entretanto, o cenário é administrado por sistemas computacionais, que tornam a comunicação uma atividade condicionada por aspectos técnicos que delimitam a maneira como a interação acontece sem que o usuário precise compreender isso.

A personalização do conteúdo emerge como um administrador cultural, que organiza percepções, vínculos e escolhas segundo critérios que não nascem do encontro entre as pessoas, e conforma o horizonte que pode ser dito, visto e compartilhado naquela plataforma através de sua interface. Portanto, práticas sociais que anteriormente dependiam do encontro de sentidos, disputas interpretativas e negociações de sentido são transportados para um ambiente que seleciona as experiências pela pessoa, tornando-a dependente da mediação técnica para acessar o outro e a si mesmo, uma vez que a autorreferência toma o lugar da existência de um “outro”.

Dessa forma, conclui-se que o deslocamento das experiências para ecossistemas digitais demandam uma reflexão ética e ontológica acerca dos impactos dessas tecnologias. Logo, a existência de um engendramento como um algoritmo preditivo não pressupõe a alienação de suas consequências. Não se trata de demonizar a técnica ou propor uma nostalgia em relação ao cotidiano pré-digital, mas aproximar-se da ideia que a reflexão crítica sobre o ambiente digital perpassa por repensar também o papel do ser humano nessa paisagem. Como criar uma relação mais autêntica com o ambiente virtual? Como habitar as redes sem perder de vista que a proximidade verdadeira pressupõe tempo, escuta e exposição? Estes são debates passíveis ao ambiente virtual, não apenas a circulação de informação, mas a possibilidade de instaurar formas de convivência capazes de sustentar a complexidade da vida em sociedade no ambiente digital.

REFERÊNCIAS

BERNERS-LEE, Timothy J.; CAILLIAU, Robert. WorldWideWeb: Proposal for a HyperText project. 1990.

CASTELLS, Manuel. La revolución de la tecnología de la información. La era de la revolución: economía, sociedad y cultura, v. 1, 1999.

CASTRO, Fabiano Ferreira de; SIMIONATO, Ana Carolina. Revisitando ontologia e metadados à luz dos ambientes informacionais digitais. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 25, p. 3-23, 2021

FLORIDI, Luciano. The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality. OUP Oxford, 2014.

HAN, Byung-Chul. **A expulsão do outro: sociedade, percepção e comunicação hoje**. Editora Vozes, 2022.

HEIDEGGER, Martin. Ser e tempo. Trad. de Fausto Castilho. Editora da Unicamp; Vozes, 2012.

HEIDEGGER, Martin. Bremen and Freiburg Lectures: Insight Into That Which Is and Basic Principles of Thinking (Studies in Continental Thought). 2012.

HEIDEGGER, Martin. **A caminho da linguagem**. Ed. Universitária São Francisco, 2003.

HOLANDA, Adriano. Questões sobre pesquisa qualitativa e pesquisa fenomenológica. **Análise psicológica**, v. 24, n. 3, p. 363-372, 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. Editora 34, 2011.

MENEGHETTI, Francis Kanashiro. O que é um ensaio-teórico?. **Revista de administração contemporânea**, v. 15, p. 320-332, 2011.

PARISER, Eli. O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2012.