

Fake news que matam: realidade reproduzida em rede de ódio

Fake news that kills: reality reproduced in the hate network

Vanessa Weber Sebastiany

Ana Claudia Munari Domingos

Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC – Santa Cruz do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil

Resumo: Neste artigo inicialmente focalizamos as características dos conceitos *fake news*, polarização política, bolhas de filtro e pós-verdade, no âmbito das redes sociais. Esses fenômenos são contextualizados a partir de suas interações e levando em conta as diferentes possibilidades de repercussão no mundo off-line, que são, geralmente, ofensivas e danosas para as vítimas. Para verificar por que as *fake news* são perigosas foi realizada uma pesquisa bibliográfica, ilustrada, em seguida, pela leitura do filme *Rede de ódio* (Jan Komasa, 2022). A análise aborda esses conceitos para a compreensão desse processo nocivo que está fundamentado na propagação da desinformação nas redes sociais e na relação entre vida on-line e off-line.

Palavras-chave: *Fake News*. Polarização política. Pós-verdade. Redes sociais. Filme *Rede de ódio*.

Abstract: In this article, we initially focus on the definitions and characteristics of the concepts of fake news, political polarization, filter bubbles and post-truth, within the scope of social networks. These phenomena are contextualized based on their interactions and taking into account the different possibilities of repercussions in offline reality, which are generally offensive and harmful to victims. To verify why fake news is dangerous, a bibliographical research was carried out, illustrated, then, by the analysis of the movie *The hater* (Jan Komasa, 2022). The analysis addresses these concepts to understand this harmful process that is based on the spread of misinformation on social networks and on the relationship between online and offline life.

Keywords: Fake news. Political polarization. Post-truth. Social networks. Movie *The hater*.

Introdução

O avanço das tecnologias e a criação da rede mundial de computadores têm potencializado o desenvolvimento das múltiplas áreas, conectando pessoas distantes geograficamente, possibilitando a realização de diversas tarefas sem que o usuário saia do lugar onde está, mesclando, inclusive, ambientes reais com as chamadas realidades virtuais (RV). Mas o sucesso nas interações por meio do uso dessas tecnologias depende do conhecimento e da intencionalidade dos usuários. Portanto, não se caracteriza como objetivo deste artigo culpabilizar a internet ou as mídias sociais pelas consequências negativas que a interação virtual na rede pode, ocasionalmente, causar na sociedade *real* - se é que assim se pode denominar, pois sob a visão filosófica de Pierre Lévy (1996, p.15) “o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”. Segundo Lévy, a atualização é uma resposta ao virtual, ou seja, é uma resposta a uma “entidade que carrega e produz virtualidades” ou características desterritorializadoras, que tornam algo “não-presente”. Nesse sentido, toda a escrita é uma existência no modo virtual e dependerá da leitura para que ocorra a atualização. Um livro, uma mensagem, uma notícia, por exemplo, existem como potências, são virtuais e dependem da leitura para que ocorra a atualização e essas ideias passem a fazer diferença. Toda ideia ou invenção, por sua vez, é fruto de uma virtualização anterior que tenha passado pelo processo de atualização. Ocorre que as mídias sociais são potencializadoras da atualização, pois:

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. (LÉVY, 1996, p. 21)

Tendo em vista que as interações on-line são tão reais quanto as interações faladas pessoalmente, sabe-se que ambas as interações surtem efeitos e

que estes podem ser positivos ou negativos. Portanto, o objetivo aqui é apontar para certas características da interação e da navegação nas mídias sociais que, quando combinadas, podem ter consequências tão desastrosas quanto uma interação mal sucedida realizada fora das mídias sociais.

Portanto, cabe perguntar por que as *fake news* são perigosas. E, para responder a essa questão, faz-se necessário verificar como a desinformação se propaga nas redes sociais e a forma como a vida on-line e off-line estão imbricadas. Através de uma pesquisa bibliográfica, ilustrada com a análise do filme *Rede de ódio* (Jan Komasa, 2022), serão abordados conceitos fundamentais para a compreensão desse processo nocivo, pois é preciso conhecê-lo para evitá-lo.

O que vem depois da verdade?

Tanto on-line quanto off-line, uma linha muitas vezes tênue entre a verdade e a inverdade separa as notícias, fazendo com que muitas delas passem a ter um adjetivo, sendo designadas como falsas, também conhecidas pelo termo global *fake news*. Este termo, em oposição às *truth news*, se refere a notícias cujo conteúdo é parcial ou totalmente falso e, mais do que isso: fabricado. Trata-se de narrativas elaboradas com intuítos objetivos e predeterminados. Assim como tudo o que é fabricado tem um porquê de existir, as *fake news* são criadas e velozmente disseminadas pelas mídias sociais para multidões com o intuito de persuadir a opinião pública. Porém, distinguir o que é verdadeiro do que é falso tem se tornado uma tarefa complexa a partir dos últimos anos, época inclusive chamada por muitos estudiosos de era da “pós-verdade”. Embora a expressão tenha sido cunhada pelo romancista sérvio-americano Steve Tesich, em 1992, foi publicada como palavra do ano em 2016 pelo dicionário Oxford.,

A palavra composta *pós-verdade* exemplifica uma expansão no significado do prefixo *pós* - que tem se tornado cada vez mais proeminente nos últimos anos. Em vez de simplesmente se referir ao tempo após uma situação ou evento especificado - como no

pós-guerra ou *pós-jogo* - o prefixo na *pós-verdade* tem um significado mais parecido com 'pertencer a um tempo em que o conceito especificado se tornou sem importância ou irrelevante'. (OXFORD LANGUAGES, 2016).

O adjetivo *pós-verdade* relaciona-se a circunstâncias em que os fatos verdadeiros influenciam menos a opinião pública do que apelos à emoção ou às crenças pessoais. Foi também naquele ano, durante a campanha presidencial dos Estados Unidos, que o termo tornou-se frequente nos meios de comunicação de massa, referindo-se a tempos marcados pelo fato da verdade passar a ter importância secundária, perdendo espaço para a desinformação, pospondo-se à busca pela audiência, pela manipulação e pelo domínio por minorias mal intencionadas. Nesta perspectiva, os desarranjos e equívocos informacionais são mais comuns, pois o que ocorre é a propagação não somente intencional como também planejada de inverdades que geram desconhecimento. Em analogia com a biologia, a verdade, tal qual hospedeira de um parasita, passa a ser base para manipulações, recortes e montagens que visam fortalecer ideologias negacionistas, conspiracionistas e predatórias, propagadas e reproduzidas através dos compartilhamentos dos usuários das redes.

O engajamento (compartilhamento, comentários, reações) leva as *fake news* a ficarem cada vez mais em evidência e serem visualizadas por um número elevado de usuários, o que faz com que meias verdades, verdades infundadas e até mesmo mentiras circulem livremente pela rede, formando e espalhando essas opiniões como se fossem fatos.

As *fake news* geram grande engajamento nas redes sociais, ou seja, geram alto nível de interação dos usuários com um determinado conteúdo de um perfil. Os usuários praticam diversas ações em relação à publicação, tais como curtir, comentar, compartilhar e salvar. Esse elevado grau de engajamento é causado, justamente, pelo fato desses conteúdos serem sensacionalistas, por fazerem referência a acontecimentos atuais e por estarem em consenso com as crenças do usuário. "A

pesquisa em psicologia social nos mostra que, quanto mais ambígua uma situação é para nós, maior importância damos à forma como nosso grupo entende os fatos. Isso faz com que sejam também nossas as crenças do nosso grupo". (PILATI, 2018. p. 16-17). A emoção dos usuários é amplamente explorada intencionando o compartilhamento e fortalecimento de ideologias polarizadoras.

Enquanto a maioria das postagens que classificamos nas páginas partidárias eram em sua maioria verdadeiras, a maioria das postagens verdadeiras normalmente não tinha um desempenho tão bom quanto as que eram em sua maioria falsas, eram uma mistura de verdadeiras e falsas ou não tinham conteúdo factual. Quanto mais abertamente partidário, enganoso ou orientado por opinião for uma postagem, mais engajamento ela veria, de acordo com nossos dados. O Facebook, e as pessoas que o usam, parecem recompensar as piores tendências dessas páginas. (SILVERMAN et al, 2016).

Os usuários das mídias, ao descartarem ideias que não vão ao encontro das suas ideologias, acreditando naquilo que se adapta às suas convicções, agem impulsionados mais pela emoção do que pela razão - aqui entendida como aquela relacionada às ciências. Segundo Pilati (2018), todas as pessoas têm as chamadas crenças infalíveis, nas quais acreditam de forma convicta e sentem como sendo impossíveis de serem consideradas falsas, pelo contrário, buscam ratificar com argumentos favoráveis. O autor afirma que a ciência cognitiva prova que acreditar no que se quer é uma tendência que vale para todos.

A agilidade tecnológica, a integração mundial gerada pela globalização e o comportamento humano que visa acompanhar as constantes mudanças são fatores que, combinados, impulsionam a sensação de efemeridade e insegurança típicos do que o sociólogo e filósofo polonês Zigmunt Bauman (2003) chamou de *tempos líquidos*, caracterizados pela incerteza e imprevisibilidade. Essa sensação está ligada ao fato de o mundo atual estar em constante e acelerada repaginação, o que provoca nos indivíduos uma busca constante por atualização e os conduz a comportamentos imediatistas e também impulsivos na

busca por informação rápida e não aprofundada, com a finalidade de formarem suas opiniões sobre a realidade que os cerca. Portanto, uma manchete sobre um fato real, quando redigida com determinada intencionalidade, poderá surtir efeitos propositalmente equivocados na interpretação de um leitor que não lê a notícia inteira. Também sob esse aspecto, por mais democrático que seja o processo de interação através das mídias sociais, permitindo que todos os cidadãos possam tanto produzir como consumir conteúdos, a circulação de diversos tipos de materiais é potencializada, pois não são somente corporações jornalísticas que difundem notícias, mas, sim, qualquer cidadão.

A moderação de conteúdos das mídias sociais desempenha papel importante na averiguação da veracidade de notícias compartilhadas. Todo conteúdo denunciado pelo usuário passa pela revisão de pelo menos dois moderadores, e essa revisão tem tempo pré-determinado para ser concluída. Em alguns segundos o trabalhador deve visualizar o conteúdo recebido e decidir se ele será removido ou não. Embora a inteligência artificial (IA) esteja em desenvolvimento, ela ainda não é eficaz para realizar essa análise. Segundo Fabiana Uchinaka (2019), uma IA que implica com mamilos, não entende obras de arte com pelos pubianos ou fotos históricas de crianças no Vietnã. Reconhecer *fake news* requer conhecimentos prévios e a aplicação de regras que mudam com frequência. Dessa forma, a resposta à denúncia não é imediata, ao passo que neste curto período entre encaminhar para averiguação e obter a resposta, muitos outros compartilhamentos possivelmente já tenham ocorrido e por muitos usuários seu conteúdo já tenha adquirido credibilidade, já que não são todas as pessoas que fazem essa verificação.

As *fake news* vão muito além de textos com falsas informações. Não raro fotos e vídeos são manipulados, enquanto seus produtores frequentemente costumam agir de forma nem tão óbvia, criando versões parciais sobre fatos, distorcendo-os, retirando-os de contexto, usando perfil *fake*, dando falso crédito a pessoas conhecidas,

etc. A gama de possibilidades é imensa e nem sempre as falsas informações são banidas. “De acordo com as regras estipuladas pelo *Facebook*, as empresas devem ter um nível de precisão na moderação de pelo menos 95%”, conforme explica Newton (2019), o que mostra que não há cem por cento de acurácia nessa tarefa de averiguação.

Bauman cita em entrevista publicada no *Jornal Folha de São Paulo* (2003) que segurança sem liberdade é escravidão e liberdade sem segurança é caos, e, assim, precisamos de ambas na dose certa. Porém, transferindo esta concepção de equilíbrio social para o uso da internet, mais especificamente das mídias sociais, fica difícil estabelecer distinção entre os limites que existem entre a privacidade do usuário e a segurança tanto do usuário quanto da sociedade. Santaella (2013) refere-se a segurança e redução de riscos, dentre os quais cita como sendo o resultado mais óbvio o controle de crimes, representando o outro lado da moeda, em contrapartida à privacidade, que também precisa ser preservada até determinada instância. Dessa forma, tem-se traçada uma corda bamba, em analogia à afirmação de Bauman, citada anteriormente. De um lado haveria a manutenção absoluta da privacidade, que poderia acobertar infrações aos direitos coletivos; neste caso, a liberdade excessiva dos usuários acarretaria falta de segurança e resultaria em caos. Por outro lado, haveria um controle excessivo da navegação na internet, ou seja, a falta de liberdade e o excesso de segurança poderiam gerar ao usuário opressão, podendo ser equiparada à escravidão. “Contudo, a ambivalência é a marca registrada das questões relativas à vigilância e à privacidade no mundo digital. Por isso mesmo, temos de nos precaver em relação aos gritos de alarme que só enxergam um lado da moeda.” (SANTAELLA, 2013, p. 51).

Centrar forças ou polarizar?

Acrescentando o fator personalização da navegação à diáde segurança e liberdade, a liimar permanece tênue se pensarmos na formação das

bolhas ideológicas que, visando à segurança, acabam limitando a visão do usuário e conduzindo grupos de bolhas à polarização. Essa polarização conduz a uma consequente insegurança, pois ao evitar ou não ter acesso ao diálogo e trocas de ideias os sujeitos saem da zona de segurança, justamente por permanecerem no mesmo “local”.

A definição lexical do termo polarização indica ação de polarizar ou estado resultante do ato de polarizar, bem como concentração em extremos opostos (de grupos, interesses, atividades etc). Na realidade midiática o termo é usado com significado semelhante, mas a pergunta que fica é: como ocorre a polarização da opinião pública nas mídias sociais, especialmente em relação à política?

O fato é que no contexto da pós-verdade, os sujeitos, amparados pela sua ideologia, crêem ou não crêem em determinado tipo de notícias de forma binária, não havendo meio termo. Esse “acreditar indubitavelmente” tem suas origens em várias questões, do antropológico ao psicológico, que não cabem nesta reflexão, porém é inegável o papel fundamental desempenhado pelas chamadas bolhas ideológicas ou de filtro, que Santaella (2018) prefere chamar de “bolhas filtradas”. Essas bolhas são resultantes da personalização automática das buscas do usuário na internet. Os resultados apresentados na busca que o usuário faz por determinado assunto não contemplam tudo o que há na rede, pelo contrário, entregam resultados previamente selecionados, baseados em buscas anteriores, como compras, jogos, enfim, toda vida on-line do usuário é base para uma apresentação de dados cujos critérios para serem considerados relevantes não ficam claros. Da mesma forma como o usuário desconhece o conteúdo que não lhe é apresentado, também desconhece os motivos pelos quais esse conteúdo não aparece. Os algoritmos moldam, limitam os conteúdos que o usuário acessa, com base no que foi acessado por ele anteriormente, criando o que se convencionou chamar bolha de filtro (ou filtrada), câmara de eco ou sala espelhada.

Essa personalização baseada em algoritmos estreita horizontes do usuário, fazendo com que suas

crenças sejam fortalecidas à medida que ele circula sempre pelas suas preferências e pontos de vista conhecidos e “aprovados” por ele, impedindo-o de visitar “novos espaços”, que estarão disponíveis, caso busque por eles. Porém, conforme ponderam Kaufman & Santaella (2020), a origem dos distanciamentos situa-se nos sujeitos, não nas tecnologias, pois “o grande vilão não é simplesmente o algoritmo, mas a dificuldade que o ser humano tem para transformar seu modo de pensar e ver o mundo”.

O afastamento entre grupos (ou bolhas) ideologicamente diferentes é reforçado por retroalimentação, ou seja, quanto maior o contato do usuário com os assuntos que circulam na sua bolha, maior o fortalecimento da bolha e maior o distanciamento daquilo que é diferente. Os opostos não dialogam entre si, tomam rumos contrários, polarizam-se. Esse processo é mais perceptível na área política. Segundo Mello (2020), “políticos de centro correm o risco de entrar em extinção se insistirem em mensagens mornas, que não despertam emoção nos leitores”. Ela explica que as redes sociais não favorecem ideias de políticos moderados, pois o cruzamento de dados indica as preferências temáticas dos usuários, o que facilita o direcionamento das mensagens adaptadas. A jornalista cita as palavras de Giuliano Da Empoli em entrevista concedida à Folha de São Paulo:

Os candidatos tradicionais, moderados, perderam o bonde dos avanços tecnológicos e também a capacidade de proporcionar emoções ou diversão a seus eleitores. [...] não se trata mais de unir eleitores em torno do denominador comum, mas, ao contrário, de inflamar as paixões do maior número possível de grupelhos para, em seguida, adicioná-los [ao grupo maior] —mesmo à revelia deles. (DA EMPOLI, 2019 apud MELLO, 2020).

O “grupo maior” conota os polos nos quais se situam os grupos opostos, e o modo à revelia citado por Da Empoli (2019), típico da população movida pela emoção e pelo desconhecimento sobre o processo, é muito bem representado pela arte cinematográfica, como vamos mostrar no exemplo de *Rede de ódio* (Jan Komasa, 2022).

Analizando Rede de ódio

O inquietante filme polonês *Rede de ódio*, produzido por Jan Komasa, mostra como os impactos na vida do consumidor de mídia pós-verdade podem ser profundos e afetar de forma irreversível a sociedade. O filme cumpre essa proposta retratando de forma muito interessante como as redes sociais são utilizadas por manipuladores de opinião, sejam eles ou não representantes de instituições.

Isso é o que torna o filme do diretor polonês Jan Komasa tão engajador, enfim – sua anatomia de como as redes aceleraram a exploração política mais abjeta de queixas válidas e de temores reais ou forjados, e como normalizaram a manifestação da baixaza. Komasa está com o dedo no pulso da Polônia e do mundo atual, captando todas as vibrações (BOSCOV, 2020).

O longa evidencia bem como a subjetividade é ambígua e silenciosa, porém extremamente ativa, cabendo possibilidade de múltiplas identidades. O protagonista do longa, Tomasz, age de formas completamente distintas comparando suas ações no seu perfil oficial e suas ações anônimas sob a máscara de perfis *fake*, incitando a violência.

Fica evidente que o ciberespaço além de virtualizar as ações dos usuários também virtualiza as ações da sociedade num todo, pois grande parte da sociedade está conectada. Sobre esse fato é fundamental a pontuação de Santaella (2013, p. 125) sobre “a instabilidade constitutiva do eu e da subjetividade” ter encontrado “agora no ciberespaço vias muito propícias de encenação, performance e representação”. As palavras da autora ressoam nas ações dos personagens tanto individuais quanto coletivas, on-line e off-line.

O filme tem como protagonista Tomasz Giezma que pode ser assim chamado por ser o personagem que está em evidência e em torno de quem a história vai sendo construída através das suas próprias ações, muito contraditórias, embasadas na mentira e servindo de base para suas mentiras futuras. Nas primeiras cenas, ao mesmo tempo em que fica evidente para o espectador que o

personagem não fica à vontade com os insultos a colegas ou com a derrota de seus opositores, ele não faz nada para mudar a rota dos acontecimentos, não interfere e continua fazendo o que considera ser sua função. Em contrapartida, neste universo dual, não pode ser considerado o herói, pois tem características de antagonista, agindo de forma opositora à organização pacífica da sociedade, incitando à desordem pública. Tomek, como também é chamado, evidencia bem a forma como a interação off-line interfere na interação on-line (e vice versa) e como o sujeito é moldado pela sociedade e é parte moldadora desta. Tomasz é um estudante de Direito que trabalha inicialmente como moderador de mídias sociais, expulso da faculdade, acusado de plágio. Ele é exemplo típico do leitor ubíquo (SANTAELLA, 201, p. 20), caracterizado pela “prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado”. Tomasz ouve *audiobook* e simultaneamente personaliza o perfil de uma personagem no *MMO - Massively Multiplayer Online Game* (jogo on-line de multijogadores em massa) e, quando questionado no mundo físico sobre o que está fazendo, ele reage rapidamente e responde “Estou fazendo uma pesquisa”.

No início do longa são apresentadas ao espectador algumas pistas do que virá em seguida. Na ocasião da expulsão, a professora diz que “plágio não é uma questão de interpretação nem de percepção”, enquanto outro professor cita um ditado em latim que diz “palavras faladas voam, palavras escritas permanecem”. Esses dizeres ecoarão ao longo do filme. As palavras de Tomasz voarão impulsionadas tecnologicamente e permanecerão nas consequências geradas.

O contexto social é conturbado, com fascistas tomando a cidade com cartazes dizendo “Europa branca ou fim da Europa”, fazendo referência à chegada de refugiados estrangeiros. A sociedade na qual Tomasz está inserido é perversa, baseada na falsidade, revelada ao espectador pela gravação de voz feita pelo celular que Tomasz finge ter esquecido

na casa dos Krasucki, família rica que paga seus estudos e, por cuja filha, Gabi, o rapaz é apaixonado.

Tomek decide se corromper indo trabalhar num “gabinete de ódio” quando Gabi mostra não querer sua companhia em uma *silent disco*. Lá mesmo ele ouve uma conversa telefônica entre a administradora da agência Best Buzz, Beata, com um funcionário e oferece seus serviços. O jovem diz trabalhar como mediador de mídias sociais e que sonha com mais. Ela começa a se apresentar dizendo “Eu sou..” quando é interrompida por ele: “Eu sei quem você é.” Na entrevista o jovem é convincente ao argumentar que “a melhor defesa é o ataque” e sugere aniquilar a reputação do concorrente, criando perfis *fake*, inventando histórias e “reações em cadeia causadas pela concentração de cúrcuma no *detox* que excede muito a recomendação de betacaroteno, utilizando a *hashtag* #fiqueiamarelo”. Esta cena ilustra o trabalho de pesquisa feito para a elaboração de publicações falsas convincentes para desconstruir imagens. As *hashtags* são marcadores informais precedidos por # e conduzem ao agrupamento instantâneo de mensagens e metadados ou marcação de mensagens individuais como pertencentes a um grupo específico sobre determinado tema.

Na festa de aniversário da irmã de Gabi, o pai faz um discurso falando que “as coisas estão difíceis devido às forças obscuras que estão ameaçando a Europa como tribalismo, nacionalismo e autoritarismo e indo contra os princípios fundamentais sobre os quais o nosso mundo foi construído”, mas ele refere-se às manifestações e protestos que tomam a cidade, parecendo desconhecer os ataques das chamadas “redes de ódio”.

Tomasz, além de trabalhar na agência contratada para destruir a reputação do político Rudnicki, decide tornar-se mais destruidor ao trabalhar no comitê do candidato. Essa atitude é impulsionada pelo ódio ao ouvir, pela escuta instalada, Robert Krasucki falar à filha Gabi que Tomasz é “mentiroso patológico e que isso é um mal de família” e, na sequência, se referir a Rudnicki falando “Eu vou me matar se ele perder essa eleição!”. Tomasz vive vidas paralelas e

caracterizadas pela paradoxalidade, que não apenas se desdobram em on e off-line, como também se caracterizam pela ambiguidade de atuar na campanha política de um candidato e, simultaneamente, ser um contratado da oposição, com a finalidade de infiltrar-se. Neste último, sua atuação é visível para a sociedade e seu convívio com colegas e com Pawel Rudnicki é bem próximo e sugere harmoniosidade, situando Tomasz acima de qualquer suspeita quando começam a surgir *fake news* e situações embaraçosas articuladas pelo personagem. Já na agência em que atua a favor do chamado cliente ou contra o candidato opositor Rudnicki, o ambiente se mostra hostil e os colegas de trabalho não têm bom relacionamento, são impulsionados pela competitividade e falta de empatia e respeito, o que aponta para a desvalorização do ser humano e à primitiva “lei do mais forte”.

Tomasz entra em um esquema já armado, com perfis *bots*, ou seja perfis falsos, robotizados, criados na Índia, disseminando memes com polêmicas sobre Rudnicki e criando um site de nome “*Stop Islamização*”. O compartilhamento já havia se intensificado a ponto de atingir os perfis reais, o que mostra o mecanismo de manipulação utilizado com intuito de manipular a opinião pública. O colega de Tomasz dá as instruções: “Vamos pressionar o Rudnicki por convidar árabes para essa cidade. Não perde a linha se não vão descobrir que é *fake*. Tem que brincar com a emoção das pessoas e não pode deixar o Zuckerberg te bloquear. Tem que ser pesado, mas sem quebrar as regras”. A fala denuncia o processo de disseminação de desinformação. No caso, o planejado é criar *fake news* de cunho preconceituoso étnico-racial, referindo-se a Rudnicki como incentivador da imigração de terroristas na Europa, fazendo uso de estereótipos desses migrantes, erigindo uma imagem violenta e agressiva falsamente associada aos refugiados. Não perder a linha, significa não exagerar na dose, ser incisivo, porém não óbvio, a ponto de não ser denunciado e passar despercebido pela moderação de conteúdos.

Mais adiante, Beata entrega um *audiobook* intitulado *A arte da guerra*, de Sun Tzu e pergunta se

Tomasz tem alguém que poderia ajudá-lo, um “agente perdido” que, segundo ela, é “Alguém que você alimenta com informações falsas. Você não revela sua identidade, trabalha com ela. Usa ela para manipulação e provocação, mas sempre mantendo a sua segurança”. A obra citada aborda estratégias militares utilizadas no século IV a. C. pelo general, estrategista e filósofo chinês Sun Tzu, o que, de certa forma, traz ao espectador a possibilidade de interpretar que a sociedade não mudou tanto assim. Embora tenha mudado o contexto tecnológico, conflitos e guerras continuam existindo e geralmente emergem da disputa por poder. Ocorre que atualmente conflitos podem ocorrer de forma silenciosa, desterritorializada e ocultar agentes envolvidos ou influenciadores de tais desentendimentos, seja através do uso de perfis *fake* em redes sociais ou da manipulação.

Colocando a tática em prática, Tomasz analisa criteriosamente a rotina de Guzek e se certifica de que seu “agente perdido” tenha as características descritas em *A arte da guerra* e não mede esforços para isso. Espiona a vida de Guzek, à noite pela janela e também usando a técnica conhecida por *stalk*, expressão idiomática criada a partir da junção das palavras *stalk* (do verbo em inglês *to stalk* que significa perseguir com o sufixo ‘ear’), resultando no verbo que significa espionar a vida de alguém através das redes sociais.

Guzek é um jovem que, segundo descrições que conhecidos do grupo de tiro fazem dele, passa grande parte do dia jogando *MMO*, tipo de jogo mencionado anteriormente e que possibilita a participação de um “número de jogadores envolvidos simultaneamente, muitas vezes na casa dos milhares” (MACHIN, 2015) e no qual é possível encontrar-se com amigos ou companheiros de jogo para o cumprimento de missões. Guzek também tem um canal no *YouTube*, sonha em ser famoso na internet, tem ideias de direita e, o que mais chama a atenção de Tomasz: o rapaz é muito bom de tiro. Utilizando-se da obstinação de Guzek por jogos, Tomasz cria um avatar sensual feminino no jogo que, segundo orientações de *A arte da guerra*, “distrai o inimigo,

seduzindo-o com o charme e a beleza de outras pessoas”, servindo como agente intermediário entre ele e Guzek. Através desses personagens os dois se encontrarão virtualmente. Chama a atenção o fato de Guzek não ser somente um agente de Tomasz, mas também considerado um inimigo, conforme indica o trecho mencionado do *audiobook*.

Em um encontro em uma exposição de artes, Rudnicki afirma valorizar o diálogo, até mesmo com radicais, e aponta essa característica como sendo europeia e abre espaço para perguntas. Guzek, orientado por Tomasz, acusa o pai de Rudnicki de traidor comunista. Porém, sem conhecer seu mentor, Guzek nem imagina que ele esteja lá fisicamente e que é dele a voz que grita pela retirada do microfone de suas mãos.

À medida que se aproxima de Rudnicki, Tomasz adquire sua confiança e lhe causa boa impressão, também é seu inimigo íntimo e age com o objetivo de destruir sua reputação para que não seja eleito e, dessa forma, decepcione Robert, pai de Gabi. Ao mesmo tempo, através da escuta instalada na casa dos Krasucki, ouve a família o elogiando e chamando inclusive de “nosso Tomala”. Nesta cena se evidencia como o ódio e o caos se originam nas pessoas a partir da manipulação e que o fato de haver discursos de ódio nas mídias é um reflexo desse comportamento humano. Ironicamente, quanto mais errada vai ficando a conduta de Tomasz, mais ele agrada a opinião das pessoas sobre ele e esta pode ser considerada uma crítica à sociedade atual.

O papel dos perfis *fakes* e das imagens manipuladas digitalmente fica bem evidente quando Tomasz se utiliza desses artifícios para criar dois eventos públicos na rede social, um chamado *Marcha em apoio a Pawel Rudnicki* e outro chamado *Não ao Rudnicki! Pare a marcha de traidores pervertidos*, com a intenção de confrontar as partes polarizadas. Detalhe: o trabalho sujo é feito utilizando o computador do colega sob o perfil de *Kamil the great*.

A armação final é combinada através da interação dos avatares de Tomasz e Guzek no jogo de *MMO*, já que “a grande maioria destes jogos também apresenta ‘micro-transações’: compra, troca

e venda de itens dentro do jogo (inclusive entre jogadores), por dinheiro de verdade”, conforme explica Figueiredo (2012). O ataque final acontece num comício de Rudnicki organizado também por Tomasz. Ao som da trilha diegética *Ode to joy* (Bethoven), que ironicamente significa Ode à alegria, todos os presentes estão entusiasmados para ouvirem o candidato quando soam os sons dos disparos efetuados por Guzek, que deixa ferido inclusive o próprio mandante (Tomasz), que não revela sua identidade em momento algum.

Após o ocorrido, o noticiário refere-se a Guzek como um jovem insano que “ouvira vozes de um jogo de computador, que lhe dava ordens” tendo “agido sozinho, movido pela sua obsessão mórbida pelo tragicamente falecido Pawel Rudnicki”. Tomasz Giemza é citado no noticiário como sendo o herói que evitou um massacre ainda maior. Maciej Szozda, o cliente, candidato do polo oposto, criou um grupo na rede social para todos prestarem agradecimentos e homenagens a Tomasz, afirmando que “É uma grande tragédia, pessoas morreram, parece que afinal a política não é um jogo. Para mim é uma tragédia pessoal”. Essas cenas ilustram o famoso e popular dizer “é a minha palavra contra a sua”. Guzek não tem a quem se referir como mandante ou influenciador. Maciej Szozda, para todos os efeitos, continua sendo um político honesto às vistas da população, apesar de ser cliente de um “gabinete do ódio”. Tomasz, literalmente, passou por cima de tudo e de todos para alcançar seu objetivo.

A cartada final do jovem Giemza é chantagear Beata e passar a ter maior autoridade na agência “Best Buzz”. A última cena mostra que Tomasz fica com Gabi e é recebido carinhosamente pelos Krasucki após um dia de trabalho. Este final denuncia a forma como as aparências manipulam a sociedade on-line ou off-line e, principalmente, na relação entre esses dois espaços cada vez mais conectados.

Considerações finais

Rede de ódio constrói-se a partir de forte verossimilhança, pois as câmeras conduzem o

espectador por um cenário instalado na *vida real*, é um retrato do conturbado mundo atual que flutua entre afirmações verdadeiras e falsas que circulam. A mentira instalada nos ambientes onde a disputa por espaço é feroz, associada à polarização ideológica, não é nenhuma novidade na civilização, mas na internet isso se dá em alta velocidade. E é isso que a obra coloca em evidência: o modo como a possibilidade de estar em vários espaços simultaneamente e de se comunicar, às vezes através de múltiplas personas, com forças contraditórias e a partir delas, é uma potência contemporânea para a instalação de redes de ódio.

Tanto Tomasz quanto seu “agente perdido”, Guzek, são instáveis emocionalmente. Tomasz é manipulador e vive uma relação de amor e ódio com a classe social por ele denominada elite, transitando entre o sonho de pertencer a ela e o impulso de destruí-la. Seus ambientes de trabalho são opostos, tanto numa relação partidária quanto nas formas de interação entre as pessoas. Tomasz, cegado pelo objetivo patologicamente racional de ascensão social, não se deixa influenciar pelo agradável ou desagradável. Já Guzek é vulnerável à manipulação e não mede consequências para agir a favor da sua ideologia e do polo político que defende, em oposição a Rudnicki. Mas permanece fiel ao polo que defende, já Tomasz é convincente ao defender e ao atacar ambos com veemência, porque, para ele, a importância está em vencer, não importa de que lado.

O ódio que se dissemina nas redes muitas vezes tem suas origens na estrutura social e é sempre fortificado nas experiências vividas off-line, como no caso de Tomasz que age on-line impulsionado pelo ódio que as palavras de Robert e de Zofia lhe causam.

A produção cinematográfica evidencia as consequências que as *fake news* e a polarização política podem ocasionar, indo muito além do fortalecimento de bolhas ideológicas, levando à violência extremada, o que faz uma sociedade favorecida pelas tecnologias contemporâneas retroceder a comportamentos primitivos.

As *fake news* representam um perigo social concreto porque a propagação intencional e minuciosamente planejada de notícias que sofreram manipulação costuma ter como consequência um grande engajamento nas redes sociais e reflexos nas interações off-line. Isso quer dizer que as implicações não estão restritas ao ambiente virtual, como muitos supõem. A desinformação pode causar impacto emocional nos usuários da internet e, na maioria das vezes, age reforçando crenças e polarização de opiniões que não apenas atingem a realidade para além das redes como contribuem para a concretização de ideias equivocadas, em um círculo vicioso difícil de dimensionar e que pode desembocar em práticas culturais. Isso acontece devido ao fato de os usuários estarem, cada vez mais, acessando o mesmo tipo de conteúdo, já que as chamadas bolhas de filtro, automaticamente operadas através de algoritmos, acabam sempre direcionando-os para o mesmo tipo de conteúdo. Esse ciclo vicioso afeta cada usuário de forma peculiar, mas, em relação a questões coletivas, como as políticas, faz com que dois polos predominem e se oponham ferrenhamente sem possibilidade de diálogo, em detrimento de um grupo central que costuma ser mais prudente nas publicações e, por isso, gera menor engajamento.

Se nas milenares interações off-line as palavras têm sido a principal forma de manifestação humana de ideias, nas redes elas são propagadas de forma muito mais veloz e, assim, o emissor perde o controle de quem são seus receptores. Da mesma forma, o receptor que não procura fontes confiáveis para obter informação acaba acessando conteúdos disseminados por desconhecidos cuja intencionalidade, por vezes, pode ser nociva, até mesmo em um viés premeditado. As consequências, em uma conversa presencial e direta, podem ser localizadas e, ainda, responsabilizadas e corrigidas. No ambiente virtual elas se espalham, e as correções não podem ser efetuadas na mesma dimensão.

Referências

BAUMAN, Zigmunt. *A Sociedade Líquida: depoimento*. [19 de outubro, 2003]. São Paulo: Folha de São Paulo. Entrevista concedida a Maria Lúcia Garcia Pallares-Burke.

BOSCOV, Isabela. No excelente “Rede de Ódio”, da Netflix, um inquietante mundo novo. Site Veja. 2020. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/isabela-boscov/rede-de-odio/>>. Acesso em: 18jun. 2020.

CARDOSO, Ivelise de Almeida. Propagação e influência de pós-verdade e fake news na opinião pública. 2019. Dissertação (Mestrado). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

Kaufman, D., & Santaella, L. (2020). O papel dos algoritmos de inteligência artificial nas redes sociais. *Revista FAMECOS*, 27, e34074. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.34074>

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

MACHIN, Cole. Uma breve história do MMO. 2015 Disponível em <<https://www.cgmonline.com/2015/11/12/a-brief-history-of-the-mmo/>>. Acesso em 10 jun 2021.

MELLO, Patrícia Campos. *A máquina do ódio: notas de uma repórter sobre fake news e violência digital*. Companhia das Letras, 2020.

NEWTON, Casey. *The trauma floor*. 2019. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/2/25/18229714/cognizant-facebook-content-moderator-interviews-trauma-working-conditions-arizona>> Acesso em: 16 jun 2021.

OXFORD Languages. *Palavra do ano 2016*. Disponível em: <<https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/>>. Acesso em 16 jun. 2021.

PILATI, Ronaldo. *Ciência e pseudociência: por que acreditamos naquilo em que queremos acreditar*. São Paulo: Contexto, 2018. p. 13-21

REDE de ódio. Direção: Jan Komasa. Polônia: 2020. Distribuída por Netflix (2020 - presente).

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

_____, Lúcia. Desafios da ubiquidade para a educação. *Revista Ensino Superior Unicamp*, v. 9, p. 19-28, 2013.

SILVERMAN, C. et al. As páginas hiperpartidárias do Facebook estão publicando informações falsas e enganosas em um ritmo alarmante. *Buzzfeed News*. 2016. Disponível em <<https://www.buzzfeednews.com/article/craigsilverman/partisan-fb-pages-analysis>> Acesso em: 16 jun. 2021.

UCHINAKA, Fabiana. No limite. *TiltUOL*. 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/reportagens->

especiais/como-e-o-centro-de-moderacao-de-conteudo-do-facebook/#page20>. Acesso em: 17 nov. 2021.